

Reglamento IFAF de Flag Football

Reglas de Flag Football 5 contra 5 / sin contacto (traducido a español) 2023

Tabla de contenido

El Código de Flag Football	6
Flag Football 5 contra 5 - ESTILO ESTÁNDAR	9
Dimensiones del Campo	10
REGLA 1 Juego, Campo, Balón y Equipo	11
ARTÍCULO 1. El Juego	11
ARTÍCULO 2. Equipo Ganador y Marcador Final.....	11
ARTÍCULO 3. Supervisión.....	11
ARTÍCULO 4. Capitanes y Entrenadores del Equipo.....	11
SECCIÓN 2. El Balón	12
ARTÍCULO 2. Tamaños.....	12
SECCIÓN 3. Equipo	12
ARTÍCULO 2. Especificaciones de las Banderas.....	13
ARTÍCULO 3. Equipo Ilegal	14
ARTÍCULO 4. Certificación del Equipo	14
REGLA 2.- DEFINICIONES	14
SECCIÓN 1. Áreas y Líneas	14
ARTÍCULO 1. El Campo.....	14
ARTÍCULO 2. Campo de Juego	15
ARTÍCULO 3. Zonas de Anotación	15
ARTÍCULO 4. Zonas de No Carrera.....	15
ARTÍCULO 5. Líneas de Gol.....	15
ARTÍCULO 6. Línea Media.....	15
ARTÍCULO 7. Dentro y Fuera de los Límites	15
ARTÍCULO 8. Áreas del Equipo	15
SECCIÓN 2. Designaciones de Equipo y Jugador	16
ARTÍCULO 1. Ofensiva (O) y Defensiva (D).....	16
ARTÍCULO 2. Snapper (Centro).....	16
ARTÍCULO 3. Quarterback.....	16
ARTÍCULO 4. Pasador	16
ARTÍCULO 5. Corredor	16
ARTÍCULO 6. Blitzter (Rusher).....	16
ARTÍCULO 7. Fuera de Límites.....	17
ARTÍCULO 8. Jugador Descalificado	17
ARTÍCULO 9. Equipo Local	17

SECCIÓN 3. Down, Línea de Scrimmage y Clasificación de Jugadas.....	17
ARTÍCULO 1. Down.....	17
ARTÍCULO 2. Línea de Scrimmage (SL).....	17
ARTÍCULO 3. Jugada de Pase Adelantado.....	17
ARTÍCULO 4. Jugada de Carrera.....	18
SECCIÓN 4. El Balón Vivo o Muerto	18
ARTÍCULO 1. Balón Vivo.....	18
ARTÍCULO 2. Balón Muerto	18
ARTÍCULO 3. Cuando el Balón está Listo para Jugar.....	18
SECCIÓN 5. Adelante, Más Allá y Progreso Adelantado.....	18
ARTÍCULO 1. Adelante y Más Allá	18
ARTÍCULO 2. Progreso Adelantado.....	18
SECCIÓN 6. Puntos de Referencia	18
ARTÍCULO 1. Punto de Aplicación de Sanción.....	18
ARTÍCULO 2. Punto de Balón Muerto (DB).....	18
ARTÍCULO 3. Punto de Falta (SF).....	18
ARTÍCULO 4. Punto Fuera de los Límites	19
SECCIÓN 7. Falta, Penalización y Violación.....	19
ARTÍCULO 1. Falta.....	19
ARTÍCULO 2. Penalización.....	19
ARTÍCULO 3. Violación.....	19
ARTÍCULO 4. Pérdida de Down (LOD)	19
ARTÍCULO 5. Primer Down Automático (AFD).....	19
SECCIÓN 8. Cambio de Posición y Movimiento	19
ARTÍCULO 1. Cambio de Posición	19
ARTÍCULO 2. Movimiento.....	20
SECCIÓN 9. Manejo del Balón.....	20
ARTÍCULO 1. Hand-off (Entrega).....	20
ARTÍCULO 2. Pase	20
ARTÍCULO 3. Fumble	20
ARTÍCULO 4. Posesión	20
ARTÍCULO 5. Golpear el Balón	20
ARTÍCULO 6. Patear	20
SECCIÓN 10. Pases	20
ARTÍCULO 1. Pase Adelantado y Pase Atrasado	20
ARTÍCULO 2. Cruza la Línea de Scrimmage.....	21
ARTÍCULO 3. Recepción e Intercepción	21
ARTÍCULO 4. Sack.....	21
SECCIÓN 11. Sostener, Bloquear, Contacto y Apuntar.....	21
ARTÍCULO 1. Sostener.....	21
ARTÍCULO 2. Bloqueo (Shielding).....	21
ARTÍCULO 3. Contacto.....	21
ARTÍCULO 4. Apuntar (Aiming).....	22

SECCIÓN 12. Tirar Banderas, Proteger Banderas, Saltar, Agacharse, Girar y Zambullirse.....	22
ARTÍCULO 1. Tirar la Bandera	22
ARTÍCULO 2. Proteger la Bandera.....	22
ARTÍCULO 3. Saltar.....	22
ARTÍCULO 4. Agacharse	22
ARTÍCULO 5. Girar.....	22
ARTÍCULO 6. Zambullirse	22
SECCIÓN 13. Derecho de Lugar y Derecho de Paso	23
ARTÍCULO 1. Derecho de Lugar (ROP)	23
ARTÍCULO 2. Derecho de Paso (ROW)	23
REGLA 3.- Periodos y Tiempo	23
SECCIÓN 1. Inicio de Cada Periodo.....	23
ARTÍCULO 1. Primer Tiempo	23
ARTÍCULO 2. Segundo Tiempo	23
ARTÍCULO 3. Tiempo Extra (Desempate).....	23
ARTÍCULO 4. Sistema de Desempate en Torneos.....	24
SECCIÓN 2. Tiempo de Juego.....	25
ARTÍCULO 1. Duración del Juego e Intermedio.....	25
ARTÍCULO 2. Extensión de los Periodos	25
ARTÍCULO 3. Dispositivos de Cronometraje.....	25
ARTÍCULO 4. Cuándo Comienza el Reloj	25
ARTÍCULO 5. Cuándo se Detiene el Reloj	25
ARTÍCULO 6. Reloj Continuo	26
SECCIÓN 3. Tiempos Fuera.....	26
ARTÍCULO 1. Cómo se Cobran.....	26
ARTÍCULO 2. Tiempos Fuera Solicitados por el Equipo.....	26
ARTÍCULO 3. Tiempo Fuera por Lesión.....	26
ARTÍCULO 4. Duración de los Tiempos Fuera	26
ARTÍCULO 5. Notificación del Árbitro.....	27
REGLA 4.- Balón Vivo y Balón Muerto.....	27
SECCIÓN 1. Balón Vivo - Balón Muerto.....	27
ARTÍCULO 1. El Balón Muerto se Vuelve Vivo	27
ARTÍCULO 2. El Balón Vivo se Vuelve Muerto	27
REGLA 5.- Serie de Downs.....	28
SECCIÓN 1. Una Serie: Iniciada, Interrumpida, Renovada	28
ARTÍCULO 1. Cuándo Otorgar una Serie	28
SECCIÓN 2. Down y Posesión Después de una Penalización	28
ARTÍCULO 1. Falta Antes del Cambio de Posesión del Equipo	28
ARTÍCULO 2. Falta Después del Cambio de Posesión del Equipo	28
ARTÍCULO 3. Penalización Rechazada.....	29
ARTÍCULO 4. Falta Entre Downs	29

ARTÍCULO 5. Faltas por Ambos Equipos	29
REGLA 6.- Patadas.....	29
SECCIÓN 1. Patear	29
ARTÍCULO 1. Patada Ilegal.....	29
REGLA 7.- Snap y Pase del Balón.....	29
SECCIÓN 1. La Línea de Scrimmage	29
ARTÍCULO 1. Balón Listo para Jugar.....	29
ARTÍCULO 2. Comenzar con un Snap	30
ARTÍCULO 3. Requisitos del Equipo Ofensivo.....	30
ARTÍCULO 4. Requisitos del Equipo Defensivo	31
ARTÍCULO 5. Entregar el Balón.....	31
SECCIÓN 2. Pases y Fumbles	31
ARTÍCULO 1. Pase Atrasado	31
ARTÍCULO 2. Pase Completo.....	32
ARTÍCULO 3. Pase Incompleto.....	32
ARTÍCULO 4. Fumble	32
ARTÍCULO 5. Tocar o Golpear Ilegalmente el Balón.....	32
SECCIÓN 3. Pase Adelantado.....	33
ARTÍCULO 1. Pase Adelantado Legal.....	33
ARTÍCULO 2. Pase Adelantado Ilegal	33
ARTÍCULO 3. Interferencia de Pase	33
REGLA 8.- Anotación	34
SECCIÓN 1. Valor de las Anotaciones	34
ARTÍCULO 1. Jugadas de Anotación	34
SECCIÓN 2. Touchdown	34
ARTÍCULO 1. Cómo se Anota.....	34
SECCIÓN 3. Intento Extra.....	34
ARTÍCULO 1. Cómo se Anota.....	34
ARTÍCULO 2. Oportunidad para Anotar.....	34
ARTÍCULO 3. Siguiete Jugada.....	35
SECCIÓN 4. Safety	35
ARTÍCULO 1. Cómo se Anota.....	35
ARTÍCULO 2. Snap Después de un Safety.....	35
SECCIÓN 5. Touchback.....	35
ARTÍCULO 1. Cuándo se Declara.....	35
ARTÍCULO 2. Snap Después de un Touchback.....	35
REGLA 9.- Conducta de los Jugadores.....	35
SECCIÓN 1. Faltas por Contacto.....	35
ARTÍCULO 1. Contacto Ilegal (IC)	35
ARTÍCULO 2. Interferencia en el Juego.....	36

SECCIÓN 2. Faltas sin Contacto.....	36
ARTÍCULO 1. Actos Antideportivos.....	36
ARTÍCULO 2. Actos Injustos.....	36
SECCIÓN 3. Sustituciones.....	37
ARTÍCULO 1. Procedimientos de Sustitución.....	37
<i>REGLA 10.- Aplicación de Penalizaciones.....</i>	38
SECCIÓN 1. General.....	38
ARTÍCULO 1. Faltas Flagrantes.....	38
ARTÍCULO 2. Tácticas Injustas.....	38
SECCIÓN 2. Penalizaciones Completadas.....	38
ARTÍCULO 1. Cómo y Cuándo se Completan.....	38
ARTÍCULO 2. Simultáneo con el Snap.....	39
ARTÍCULO 3. Faltas de Balón Vivo del Mismo Equipo.....	39
ARTÍCULO 4. Faltas Compensadas.....	39
ARTÍCULO 5. Faltas de Balón Muerto.....	39
ARTÍCULO 6. Faltas Durante Intervalos.....	39
SECCIÓN 3. Procedimientos de Aplicación.....	39
ARTÍCULO 1. Punto Básico (BS).....	39
ARTÍCULO 2. Procedimientos.....	40
ARTÍCULO 3. Aplicación a Mitad de Distancia.....	40
<i>Filosofía de Aplicación de Penalizaciones.....</i>	40
<i>REGLA 11.- Funciones de los Árbitros.....</i>	42
SECCIÓN 1. Deberes Generales.....	42
ARTÍCULO 1. Jurisdicción de los Árbitros.....	42
ARTÍCULO 2. Número de Árbitros.....	42
ARTÍCULO 3. Responsabilidades.....	42
SECCIÓN 2. Árbitro Principal (R).....	42
ARTÍCULO 1. Posición.....	42
ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas.....	42
SECCIÓN 3. Juez de Down (DJ).....	42
ARTÍCULO 1. Posición.....	42
ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas.....	43
SECCIÓN 4. Juez de Campo (FJ).....	43
ARTÍCULO 1. Posición.....	43
ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas.....	43
SECCIÓN 5. Juez de Lado (SJ).....	43
ARTÍCULO 1. Posición.....	43
ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas.....	43
<i>REGLA 12.- Desafíos.....</i>	43
SECCIÓN 1. Conferencia.....	43

ARTÍCULO 1. Solicitar un Desafío	43
ARTÍCULO 2. Procedimiento	44
ARTÍCULO 3. Revisión de Video	44
ARTÍCULO 4. Tiempo Fuera	44
Resumen de Penalizaciones.....	45
PÉRDIDA DE 10 YARDAS con Pérdida de <i>Down</i> o Primer <i>Down</i> Automático	45
PÉRDIDA DE 10 YARDAS	45
PÉRDIDA DE 5 YARDAS con Pérdida de <i>Down</i>	45
PÉRDIDA DE 5 YARDAS	45
PÉRDIDA DE <i>DOWN</i>	45
TIEMPO FUERA COBRADO	46
Señales oficiales de árbitros en Flag Football	46
INTERPRETACIONES.....	48

El Código de Flag Football

Introducción

El Código de Flag Football es un código de ética que debe leerse y observarse cuidadosamente. Este código es una guía para los jugadores, entrenadores, árbitros y demás responsables del buen desarrollo del juego.

El Flag Football es un deporte no agresivo, sin contacto, pero sigue siendo competitivo. Se espera justicia, deportividad y buena conducta de los jugadores, entrenadores, árbitros y otros asociados al juego. No hay lugar para tácticas desleales, conductas antideportivas o actos que tengan la intención de causar intencionalmente una lesión o faltar al respeto. Un entrenador o jugador que intente obtener ventaja al eludir o ignorar deliberadamente las reglas no es apto para el Flag Football.

El reglamento intenta prohibir toda forma de contacto innecesario, tácticas desleales y conductas antideportivas; sin embargo, las reglas no pueden cubrir todas las posibles situaciones. Solo a través del mejor esfuerzo de los entrenadores, jugadores y árbitros se pueden mantener los más altos estándares éticos.

Ética del entrenamiento

Enseñar deliberadamente a los jugadores a violar las reglas es indefendible. El entrenamiento que promueva el contacto intencional, el apuntar o interferir romperá, en lugar de ayudar, a formar el carácter de los jugadores. Tal instrucción no solo es injusta para los oponentes, sino que también es desmoralizante para los jugadores que están bajo el cuidado del entrenador y no tiene lugar en el juego.

En la relación con los jugadores bajo su responsabilidad, los entrenadores siempre deben ser conscientes de la enorme influencia que tienen, tanto para bien como para mal. Los entrenadores nunca deben anteponer el valor de una victoria por encima del carácter y la ética de sus jugadores. La seguridad y el bienestar de sus jugadores siempre deben estar en primer lugar en su mente, y nunca deben sacrificarse por prestigio personal o gloria egoísta.

Al enseñar el juego de Flag Football, el entrenador debe darse cuenta de que existen ciertas reglas diseñadas para proteger a los jugadores y proporcionar estándares comunes para determinar un ganador y un perdedor. Cualquier intento de eludir estas reglas, tomar ventaja injusta de un oponente o actos deliberados de conducta antideportiva no tienen lugar en el juego, ni ningún entrenador culpable de enseñar estos comportamientos tiene derecho a llamarse entrenador. El entrenador debe ser un ejemplo de cómo ganar sin jactancia y perder sin resentimiento. Un entrenador que se conduce de acuerdo con estos principios no debe temer al fracaso, pues, en última instancia, el éxito de un entrenador puede medirse en términos del respeto que ha ganado de sus jugadores y sus oponentes.

Deportividad

Un jugador o entrenador que intencionalmente viola una regla es culpable de juego desleal y conducta antideportiva, y aunque no sea sancionado, desacredita el buen nombre del juego.

Jugadores, entrenadores y árbitros deben hacer hincapié en eliminar el contacto intencional contra un oponente. Fingir una lesión por cualquier motivo es poco ético. Un jugador lesionado debe recibir toda la protección bajo las reglas, pero fingir una lesión es deshonesto, antideportivo y contrario al espíritu de las reglas.

Hablar con un compañero, oponente o árbitro de manera degradante, vulgar, abusiva o con el fin de incitar una respuesta física o menospreciar verbalmente a un oponente es ilegal. Se exhorta a los entrenadores a discutir frecuentemente esta conducta y apoyar las acciones de los árbitros para controlarla.

Cuando los árbitros imponen una penalización o toman una decisión, simplemente están cumpliendo con su deber según lo ven. Están en el campo

para mantener la integridad del Flag Football, y sus decisiones son finales y concluyentes, debiendo ser aceptadas por jugadores y entrenadores.

Dirigir comentarios despectivos a cualquier árbitro durante el juego, o involucrarse en conductas que puedan incitar a jugadores o espectadores contra los árbitros, es una violación de las reglas y debe considerarse una conducta indigna de cualquier participante en el deporte.

Principios

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

El primer aspecto importante de este principio es hacer que las banderas sean un objetivo fácil. El corredor está restringido a usar solo banderas legales y tácticas legales (por ejemplo, girar) para limitar el acceso de un oponente a sus banderas. A cambio, quien intenta quitar la bandera debe tomar todas las medidas razonables para minimizar el contacto durante el acto de retirar la bandera de un oponente.

El segundo aspecto importante de este principio es el derecho de lugar y el derecho de paso, que determinan quién es responsable de evitar el contacto. Como regla general, la prioridad se da a la ofensiva hasta el momento en que el balón es pasado o entregado, y luego a la defensa. Por lo tanto, la responsabilidad de evitar el contacto recae en el jugador contrario.

Otros principios son:

- Un "blitzer" sacrifica su postura levantando una mano para obtener derecho de paso. La ofensiva debe calcular el carril del "blitzer" para darle el paso y evitar interferir con él.
- El corredor debe calcular la acción del defensor para evitar el contacto.
- Las limitaciones a los pases hacia atrás están diseñadas para evitar jugar un juego similar al rugby.
- Las sanciones y su aplicación no son perfectas. Es un equilibrio entre simplicidad práctica y perfección justa.

Equipo

Obtener una ventaja usando pantalones anchos o camuflando las banderas es injusto. Usar pantalones con rayas o de colores diferentes, o banderas que no contrasten claramente con los pantalones del jugador, perjudica al oponente.

Cualquier intento de obtener ventaja utilizando equipo ilegal será sancionado por los árbitros, y los entrenadores y jugadores deben ser conscientes de cómo esto refleja en su carácter.

Un equipo con un equipamiento perfecto (camisetas, pantalones y banderas) según las reglas debe ser más respetado que uno que sacrifica el cumplimiento de las reglas por razones estéticas.

Derecho de paso

El derecho de paso (y derecho de lugar) se establece para dar a ambos lados la posibilidad de jugar un partido justo y evitar contactos innecesarios. Este derecho no debe ser abusado para provocar contacto, apuntando intencionalmente a un oponente para obligarlo a reaccionar, o restringiendo intencionalmente el espacio que un oponente tiene para moverse según lo permitido por las reglas. Se espera y se exige evitar interferencias con las acciones legales de un oponente. Contactar intencionalmente a un oponente, incluso con derecho de paso, será penalizado.

Drogas

El uso de drogas no terapéuticas no está en consonancia con los objetivos y propósitos del deporte amateur y está prohibido.

Bajo ninguna circunstancia un entrenador debe autorizar el uso de drogas por parte de los jugadores u otro personal bajo su control. Medicinas, estimulantes u otras drogas deben ser usadas solo cuando sean autorizadas y supervisadas por un médico. Los entrenadores deben ser conscientes de que la ignorancia deliberada sobre el abuso de drogas por parte de los jugadores será interpretada como apoyo. Los entrenadores están obligados a estar familiarizados e implementar la política actual de la IFAF sobre drogas.

Flag Football 5 contra 5 - ESTILO ESTÁNDAR

Las reglas de Flag Football de la IFAF se basan en las reglas de Tackle Football, pero se mantienen cortas y simples. La estructura sigue las Reglas de Tackle, pero la numeración no corresponde. Todas las situaciones de Flag Football se resuelven sin referencia a las reglas de Tackle. Aunque el documento completo tiene 60 páginas, las partes fundamentales para entender el juego están en menos de la mitad de ellas.

Flag Football tiene muchas definiciones adicionales (zonas de no carrera, medio, blitz, bloqueo, contacto, apuntar, quitar banderas, protección de bandera, saltar, agacharse, girar, zambullirse, derecho de lugar, derecho de paso) y sus respectivas reglas. Por otro lado, no hay cascos, protectores acolchados, patadas (saque de inicio, despeje, gol de campo), bloqueo o tacleo. Todo esto

hace que Flag Football sea un deporte similar, pero distinto, con más velocidad y menos lesiones. En general, existe un entendimiento de que Flag Football es un deporte orientado al pase y con mayor rapidez.

El Flag Football es un deporte sin contacto. El bloqueo, el tacleo y las patadas no están permitidos.

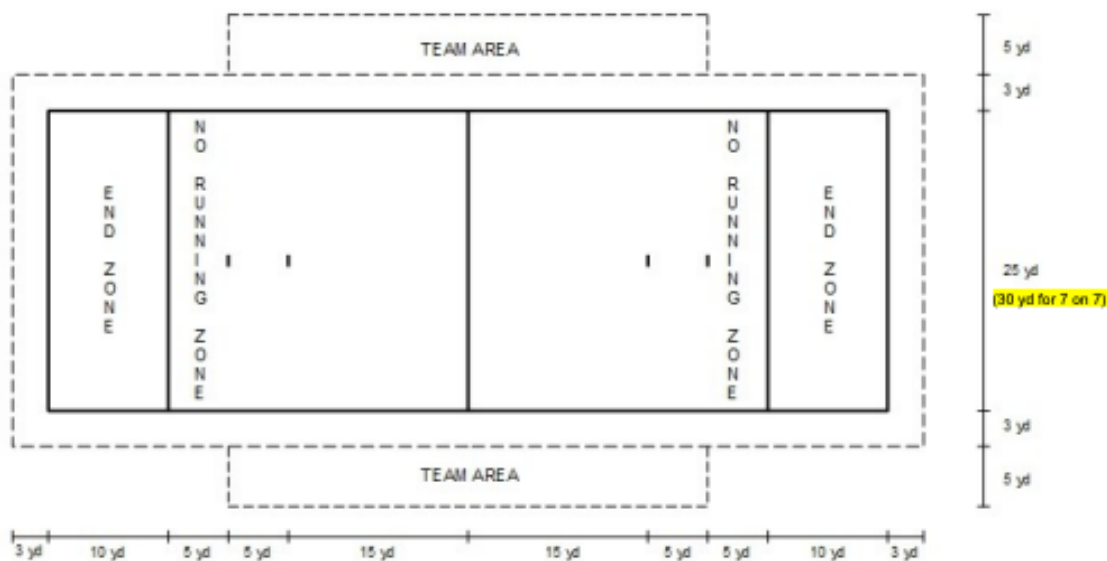
Dimensiones del Campo

El campo debe ser un área rectangular con dimensiones y líneas indicadas en el diagrama. La superficie del campo de juego debe ser sólida, nivelada y libre de cualquier obstáculo.

Las mediciones se realizarán desde los bordes interiores de las líneas. La línea de gol es parte de la zona de anotación.

Flag Football:

- Campo de juego: longitud 50 yd (45.75 m), zonas de anotación adicionales de 10 yd (9.15 m), ancho de 25 yd (22.90 m).
- Espacio total requerido para un campo, incluyendo el área de seguridad: 76 yd (69.55 m) x 31 yd (28.40 m).
- Ancho de las líneas: 4 pulgadas (10 cm). Si se usan líneas temporales, deben ser planas, sólidas y estar fijadas de manera segura al suelo con estacas de cabeza plana.



Las marcas para los intentos de 1 y 2 puntos deben tener 1 yd (0.90 m) de longitud, y los puntos medios deben estar a 5 yd (4.57 m) y, respectivamente, a

10 yd (9.15 m) del centro de las líneas de gol. Las zonas de no carrera deben estar marcadas con discos marcadores en la línea lateral y/o con una línea discontinua.

Se deben colocar pilones o marcadores de disco en las 8 intersecciones de las líneas laterales con las líneas de gol y las líneas de fondo. También pueden colocarse marcadores de disco en las intersecciones de las líneas laterales con la línea media y en la intersección del eje longitudinal del campo con el área de seguridad.

El área de seguridad deberá estar a 3 yd (2.75 m) fuera de las líneas laterales y las líneas de fondo, y debe estar al mismo nivel que el campo de juego y en las mismas condiciones. El área de seguridad y las áreas de equipo no necesitan estar marcadas, pero deben ser respetadas por todos los participantes. Si hay dos campos contiguos, la distancia mínima entre ellos será de 6 yd (5.50 m) sin áreas de equipo.

REGLA 1 Juego, Campo, Balón y Equipo

SECCIÓN 1. Disposiciones Generales

ARTÍCULO 1. El Juego

El juego se jugará entre 2 equipos de no más de 5 jugadores cada uno, en un campo rectangular y con un balón reglamentario. Para más detalles, ver Dimensiones del Campo.

Los equipos pueden jugar con menos jugadores en el campo. Si faltan más de 1 jugador del número reglamentario, el equipo que no pueda alinear un equipo completo perderá el partido por abandono.

Las plantillas de los equipos consisten en un máximo de 15 jugadores (5 en el campo con 10 suplentes).

Los equipos deberán estar compuestos por jugadores del mismo género (femenil y varonil).

ARTÍCULO 2. Equipo Ganador y Marcador Final

A cada equipo se le permitirán oportunidades para avanzar el balón a través de la línea de gol del equipo contrario corriendo o pasándolo. Los equipos recibirán puntos por anotar según las reglas, y el equipo con el mayor puntaje al final del partido, incluidos los periodos extra, será el ganador.

ARTÍCULO 3. Supervisión

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

ARTÍCULO 4. Capitanes y Entrenadores del Equipo

Cada equipo designará al Árbitro no más de 2 jugadores como sus capitanes y

no más de 2 entrenadores.

Solo estos capitanes y entrenadores podrán hacer preguntas al Árbitro sobre aclaraciones de las reglas o tomar decisiones para el equipo.

SECCIÓN 2. El Balón

ARTÍCULO 1. Especificaciones

El balón debe estar hecho de cuatro paneles de cuero con textura granulada en color natural bronceado, con ocho cordones espaciados de manera equitativa, y ser nuevo o casi nuevo sin alteraciones.

El balón será un esferoide elipsoidal de dimensiones reglamentarias e inflado a una presión de entre 12,5 y 13,5 psi (0,85 – 0,95 bar).

Cada equipo puede usar su propio balón legal.

Marcar un balón para indicar la propiedad es legal.

ARTÍCULO 2. Tamaños

- Para juegos masculinos o mixtos, se usarán balones de tamaño regular.
- Para juegos femeninos, se usarán balones de tamaño juvenil.
- Para juegos juveniles de menores de 16 años, se usarán balones de tamaño juvenil. No es necesario que los balones sean de cuero.
- Para juegos juveniles de menores de 13 años, se usarán balones de tamaño junior. No es necesario que los balones sean de cuero.

SECCIÓN 3. Equipo

ARTÍCULO 1. Equipo Obligatorio

Los jugadores de equipos contrarios deben usar camisetas de colores contrastantes. Si los equipos usan camisetas similares, el equipo local tiene la opción de decidir qué equipo debe cambiar de camisetas.

a. Los jugadores de un equipo deben usar camisetas del mismo color, corte y estilo. Las camisetas deben ser de longitud completa y estar metidas dentro de los pantalones, con números arábigos contrastantes de al menos 6 pulgadas (15 cm) de altura en la parte trasera. Todos los jugadores de un equipo deben tener diferentes números enteros del 0 al 99. Las camisetas no deben estar pegadas ni atadas de ninguna manera.

b. Los jugadores de un equipo deben usar shorts o pantalones de un solo color, excepto por marcas, logotipos o números en la parte frontal de cada pierna con un tamaño máximo de 4×4 pulgadas (10×10 cm). Los shorts o pantalones deben tener el mismo corte y estilo, sin bolsillos, botones de presión ni clips. Los

jugadores no pueden pegar ni asegurar sus shorts o pantalones para cumplir con las normas. Las faldas son ilegales.

c. Los jugadores de un equipo deben usar cinturones de banderas ajustados firmemente con "pop-sockets" y 2 banderas idénticas. Se debe hacer todo lo posible para mantener una bandera en cada lado de la cintura del jugador.

- Los "sockets" deben colocarse mirando hacia afuera y hacia abajo.
 - Las banderas deben ser claramente visibles, colgar libremente y no deben estar cubiertas de ninguna manera por el uniforme del jugador. Todos los colores deben contrastar con el color de los pantalones.
 - Las banderas y los "sockets" no pueden estar engrasados, pegados ni alterados de ninguna manera. Cualquier jugador que manipule deliberadamente sus banderas será descalificado.
- d. Si se usa un protector bucal intraoral, debe ser de un color visible, no blanco, y ninguna parte debe extenderse más de 0.5 pulgadas (1,25 cm) fuera de la boca. Se recomienda encarecidamente el uso de un protector bucal.

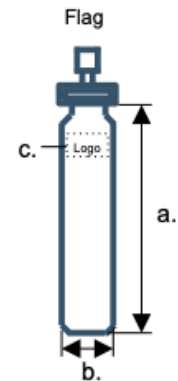
ARTÍCULO 2. Especificaciones de las Banderas

Las banderas y los "sockets" deben estar hechos del mismo material y en el mismo color, sin bordes afilados.

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

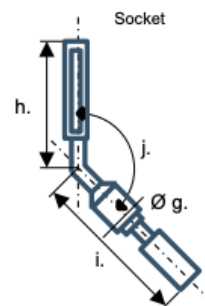
Banderas:

- a. Longitud desde el "socket": 15 a 16 pulgadas (38,1 – 40,6 cm).
- b. Ancho: 1.8 a 2.0 pulgadas (4,6 – 5,1 cm).
- c. Logotipo o Marca: tamaño máximo de 2 × 3 pulgadas (5,1 x 7,6 cm) en el cuarto junto al "socket".
- d. Grosor: 0.02 a 0.10 pulgadas (0,5 - 2,5 mm).
- e. Peso: mínimo 0.4 onzas (11 g) sin el "socket".
- f. Resistencia al desgarro: mínimo 300 Newtons (67 lbf) cuando está unido a la parte de la bandera del "socket" (correlacionado con una masa de 30 kg o 66 libras).



Socket (pop):

- g. Diámetro exterior: 0.7 a 1 pulgada (1,8 – 2,5 cm).
- h. Longitud de la parte del cinturón: desde la parte superior hasta la esquina, 1.4 a 1.6 pulgadas (3,6 – 4,1 cm) en eje.
- i. Longitud de la parte de la bandera: desde la esquina hasta el fondo, 2.4 a 2.6 pulgadas (6,1 – 6,6 cm) en eje.



- j. Ángulo de la esquina: 130 a 140 grados.
- k. Fuerza de extracción: máximo 100 Newtons (22 lbf) para juegos de adultos (hombres, mujeres, mixtos); máximo 50 Newtons (11 lbf) para todos los demás juegos (correlacionado con una masa de 10/5 kg o 22/11 libras).

NOTA: Si se usan banderas con Velcro u otro sistema de fijación, las especificaciones de las banderas deben seguir cumpliéndose y el sistema de fijación debe ser fácilmente removible con una fuerza máxima de 50 Newtons (11 lbf).

ARTÍCULO 3. Equipo Ilegal

- a. Zapatos con tachones de más de 0.5 pulgadas (1,25 cm), afilados o puntiagudos de cualquier manera o hechos de material metálico.
- b. Cualquier tipo de hombreras, cascos o accesorios para la cabeza (gorras, capuchas, pañuelos, cintas para la cabeza o similares).
- c. Cualquier tipo de protectores que pongan en peligro a otros jugadores (por ejemplo, rodilleras con bordes afilados).
- d. Todo tipo de gafas y monturas hechas de material quebradizo que pudiera astillarse.

NOTA: Existen gafas deportivas certificadas hechas de material sintético bajo especificaciones estándar.

- e. Las joyas deben ser removidas o completamente cubiertas.
- f. Accesorios del uniforme como toallas o calentadores de manos.
- g. Material adhesivo, pintura, grasa u otra sustancia resbaladiza aplicada al equipo, a la persona del jugador, a su ropa o a cualquier accesorio que afecte el balón o a un oponente.
- h. Cualquier dispositivo electrónico, mecánico u otro dispositivo de señal para comunicarse con un entrenador u otra persona.

ARTÍCULO 4. Certificación del Equipo

Antes del juego, cada equipo deberá entregar una lista de jugadores al Árbitro y certificar que todos los jugadores tienen el equipo obligatorio y que han sido informados sobre lo que constituye equipo ilegal.

REGLA 2.- DEFINICIONES

SECCIÓN 1. Áreas y Líneas

ARTÍCULO 1. El Campo

El campo es el área dentro del área de seguridad y el espacio aéreo sobre él.

ARTÍCULO 2. Campo de Juego

El campo de juego es el área dentro de las líneas de límite (líneas laterales y líneas de fondo), excluyendo las zonas de anotación.

ARTÍCULO 3. Zonas de Anotación

Las zonas de anotación son las áreas de 10 yardas en ambos extremos del campo, entre las líneas de fondo y las líneas de gol.

ARTÍCULO 4. Zonas de No Carrera

Las zonas de no carrera son las áreas de 5 yardas en ambos extremos del campo frente a las líneas de gol.

ARTÍCULO 5. Líneas de Gol

Las líneas de gol, una para cada equipo, se establecerán en los extremos opuestos del campo de juego. Las líneas de gol y los pilones de las líneas de gol están en la zona de anotación. Cada línea de gol es parte de un plano vertical que separa la zona de anotación del campo de juego y se extiende más allá de las líneas laterales. La línea de gol de un equipo es la que está defendiendo.

ARTÍCULO 6. Línea Media

A mitad de camino entre las líneas de gol se encuentra la línea media. El centro de la línea media es la línea a ganar para una nueva serie de downs y, en lo sucesivo, se llamará "media" para abreviar.

ARTÍCULO 7. Dentro y Fuera de los Límites

El área encerrada por las líneas laterales y las líneas de fondo está dentro de los límites y todo lo demás (incluyendo las líneas laterales y las líneas de fondo mismas) está fuera de los límites.

ARTÍCULO 8. Áreas del Equipo

Las áreas del equipo están fuera del área de seguridad (a 3 yardas de la línea lateral) y entre las líneas de 5 yardas a lo largo de la línea lateral, con una profundidad de 5 yardas (4,58 m).

Si hay un conflicto con el área de seguridad, las áreas del equipo se moverán a otro lugar.

Si, debido a limitaciones de espacio, es necesario reubicar las áreas del equipo desde sus posiciones normales, ambos equipos deben ser tratados por igual. El área de terreno para ambos equipos debe ser aproximadamente del mismo tamaño, deben estar a la vista del campo y debe haber una distancia mínima de 10 yardas (9,15 m) entre ellas.

Cuando las áreas del equipo estén ubicadas en el mismo lado del campo, ambos entrenadores de cada equipo podrán trabajar en su respectiva área de

equipo, como siempre, y usar el área de seguridad entre su área de equipo y la línea de 5 yardas en el otro extremo del campo.

Cuando las áreas del equipo estén ubicadas en cualquier otro lugar, ambos entrenadores de cada equipo podrán trabajar en cualquier lugar a lo largo de la línea lateral fuera del área de seguridad entre las líneas de 5 yardas en lados opuestos del campo; o, si no hay suficiente espacio, también es posible permitir que los entrenadores usen el área de seguridad en lados opuestos.

El uso de dispositivos electrónicos (auriculares, grabadoras de video, teléfonos inteligentes, etc.) en el área de equipo es legal.

SECCIÓN 2. Designaciones de Equipo y Jugador

ARTÍCULO 1. Ofensiva (O) y Defensiva (D)

La ofensiva es el equipo que pone el balón en juego mediante un *snap*. La defensiva es el equipo contrario.

Un jugador del equipo ofensivo es un *snapper*, corredor o receptor. Un jugador del equipo defensivo es un *blitzer*, *rusher* o defensor.

ARTÍCULO 2. Snapper (Centro)

El *snapper* es el jugador ofensivo que hace el *snap* del balón.

ARTÍCULO 3. Quarterback

El *quarterback* es el jugador ofensivo que obtiene primero la posesión del balón después del *snap*. También es el primer corredor.

ARTÍCULO 4. Pasador

El pasador es un corredor que lanza un pase legal.

ARTÍCULO 5. Corredor

El corredor es un jugador en posesión de un balón en vivo.

ARTÍCULO 6. Blitzer (Rusher)

Un defensor que se alinea con todas las partes de su cuerpo a más de 7 yardas de la línea de golpeo en el *snap* puede establecerse como *blitzer* con una señal legal levantando claramente una mano por encima de la cabeza al menos durante el último segundo antes del *snap*. Esto le otorga derecho de paso, que reemplaza el derecho de paso general para la ofensiva, ya que está persiguiendo al corredor.

El *rush* de un *blitzer* debe ser inmediatamente después del *snap*, rápido y directo hacia el punto donde el *quarterback* recibe el *snap* para mantener su derecho de paso. Si un *blitzer* hace el *rush* tarde, lentamente, hacia un punto diferente, cambia de dirección durante el *rush* o simplemente no hace *rush* al *quarterback*, el jugador pierde el derecho de paso pero aún puede participar como cualquier

otro defensor.

Si un *blitzer* se ve obligado a cambiar de dirección debido a una falta ofensiva (*shielding*), el *blitzer* no perderá su derecho de paso para un *rush* directo posterior hacia el punto donde el *quarterback* recibió el *snap*.

Un defensor que no da una señal y cruza legalmente la línea de golpeo es un *rusher*.

ARTÍCULO 7. Fuera de Límites

Un jugador está fuera de los límites cuando cualquier parte de su cuerpo toca algo fuera de los límites, excepto otro jugador o árbitro. El balón que no está en posesión de un jugador está fuera de los límites cuando toca algo fuera de los límites.

ARTÍCULO 8. Jugador Descalificado

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

ARTÍCULO 9. Equipo Local

Si ningún equipo juega en su sede o en un torneo con más de 2 equipos, entonces el equipo que aparezca primero en la lista será designado como el equipo local. El segundo equipo en la lista será el equipo visitante.

SECCIÓN 3. Down, Línea de Scrimmage y Clasificación de Jugadas

ARTÍCULO 1. Down

Un *down* es la parte del juego que comienza con un *snap* legal después de que el balón está listo para jugar y termina cuando el balón queda muerto. Entre *downs* es el intervalo durante el cual el balón está muerto. Una jugada es la acción entre los dos equipos durante un *down*.

ARTÍCULO 2. Línea de Scrimmage (SL)

Cuando el balón está listo para jugar, la línea de scrimmage para cada equipo es el plano vertical que pasa por el punto del balón más cercano a su propia línea de gol y se extiende hasta las líneas laterales.

Un jugador ha cruzado la línea de scrimmage si alguna parte de su cuerpo ha pasado más allá de su respectiva línea de scrimmage.

ARTÍCULO 3. Jugada de Pase Adelantado

Una jugada de pase adelantado legal es el intervalo entre el *snap* y cuando un pase adelantado legal más allá de la línea de scrimmage es completado o interceptado. Además, cualquier pase adelantado desde detrás de la línea de scrimmage que se vuelva incompleto o sea tocado por la defensa se considera una jugada de pase adelantado.

ARTÍCULO 4. Jugada de Carrera

Una jugada de carrera es cualquier acción del balón en vivo que no ocurra durante una jugada de pase adelantado legal.

Los pases completados detrás de la línea de scrimmage son legales y son jugadas de carrera.

SECCIÓN 4. El Balón Vivo o Muerto

ARTÍCULO 1. Balón Vivo

Un balón vivo es un balón en juego. Un pase que aún no ha tocado el suelo es un balón vivo en vuelo.

ARTÍCULO 2. Balón Muerto

Un balón muerto es un balón que no está en juego.

ARTÍCULO 3. Cuando el Balón está Listo para Jugar

Un balón muerto está listo para jugar cuando se coloca en el suelo y el árbitro sopla el silbato.

SECCIÓN 5. Adelante, Más Allá y Progreso Adelantado

ARTÍCULO 1. Adelante y Más Allá

Adelante, más allá o en avance denota la dirección hacia la línea de fondo del equipo contrario.

Hacia atrás o detrás denota la dirección hacia la línea de fondo de su propio equipo.

ARTÍCULO 2. Progreso Adelantado

El progreso adelantado es un término que indica el fin del avance por parte del corredor o receptor aéreo de cualquiera de los equipos y se aplica al punto más adelantado del balón cuando queda muerto según la regla entre las líneas de fondo (punto de balón muerto).

SECCIÓN 6. Puntos de Referencia

ARTÍCULO 1. Punto de Aplicación de Sanción

El punto de aplicación de sanción es el lugar desde donde se aplica la penalización por una falta.

ARTÍCULO 2. Punto de Balón Muerto (DB)

El punto de balón muerto es el lugar donde el balón queda muerto.

ARTÍCULO 3. Punto de Falta (SF)

El punto de falta es el lugar donde ocurre la falta. Si es fuera de los límites, es el

lugar adyacente en la línea lateral. Si es detrás de la línea de gol, la falta es en la zona de anotación.

ARTÍCULO 4. Punto Fuera de los Límites

El punto fuera de los límites es el lugar donde el balón queda muerto debido a que sale de los límites.

SECCIÓN 7. Falta, Penalización y Violación

ARTÍCULO 1. Falta

Una falta es una infracción de las reglas para la cual se prescribe una penalización según la norma. Una falta flagrante es una infracción que pone en peligro la integridad física de un oponente.

ARTÍCULO 2. Penalización

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

ARTÍCULO 3. Violación

Una violación es una infracción de las reglas para la cual no se prescribe ninguna penalización, y no compensa una falta.

ARTÍCULO 4. Pérdida de Down (LOD)

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

La pérdida de *down* solo se aplicará si la falta es de la ofensiva antes de un cambio de posesión del equipo.

ARTÍCULO 5. Primer Down Automático (AFD)

"Primer *Down* Automático" es una abreviatura que significa "otorgar a la ofensiva una nueva serie".

El primer *down* automático solo se aplicará si la falta es de la defensa antes de un cambio de posesión del equipo.

SECCIÓN 8. Cambio de Posición y Movimiento

ARTÍCULO 1. Cambio de Posición

Un cambio de posición es un cambio simultáneo de posición por parte de 2 o más jugadores ofensivos después de que el balón esté listo para jugar y antes del *snap*. El cambio de posición termina cuando todos los jugadores han estado estacionarios durante 1 segundo completo.

ARTÍCULO 2. Movimiento

Un movimiento es un cambio de posición por parte de un jugador ofensivo después de un cambio de posición y antes del *snap*.

SECCIÓN 9. Manejo del Balón

ARTÍCULO 1. Hand-off (Entrega)

Un *hand-off* es una transferencia exitosa de posesión de un compañero de equipo a otro que no involucra un pase. Un *hand-off* falso es cualquier movimiento del corredor con las manos hacia un compañero cercano que simule una transferencia de posesión. Un pase simulado (*pump* o lanzamiento simulado) o que el corredor gire el cuerpo hacia un compañero sin mover las manos no se considera un *hand-off* falso.

ARTÍCULO 2. Pase

Un pase es cualquier acto intencional de lanzar el balón en cualquier dirección o dejarlo caer al suelo. Un pase se identifica por un período en el cual el balón no está en posesión de ningún jugador. Un pase comienza con el lanzamiento final después de un control firme durante un movimiento intencional de la mano o el brazo. Un pase sigue siendo un pase hasta que se completa a un jugador o el balón quede muerto.

ARTÍCULO 3. Fumble

Un *fumble* es cualquier acto, aparte de pasar o entregar con éxito, que resulte en la pérdida de la posesión del balón por parte de un jugador.

Un *fumble* solo puede ocurrir después de que un jugador gane posesión del balón.

ARTÍCULO 4. Posesión

La posesión significa sujetar firmemente o controlar un balón en vivo.

Un cambio de posesión de equipo (COP) ocurre cuando un oponente gana la posesión del balón.

ARTÍCULO 5. Golpear el Balón

Golpear el balón es golpearlo intencionalmente con las manos o brazos.

ARTÍCULO 6. Patear

Patear el balón es golpearlo intencionalmente con la rodilla, la parte inferior de la pierna o el pie, y es ilegal.

SECCIÓN 10. Pases

ARTÍCULO 1. Pase Adelantado y Pase Atrasado

Un pase es adelantado si el balón toca primero algo más allá del lugar donde fue lanzado. Todos los demás pases son pases atrasados, incluso si son laterales

(paralelos a la línea de scrimmage).

Un *snap* se convierte en un pase atrasado cuando el *snapper* suelta el balón. Si el *snapper* pierde el control del balón al comenzar el *snap*, es un *snap* ilegal.

ARTÍCULO 2. Cruza la Línea de Scrimmage

Un pase adelantado legal ha cruzado la línea de scrimmage cuando toca algo más allá de la línea de scrimmage dentro de los límites.

ARTÍCULO 3. Recepción e Intercepción

Una recepción es el acto de establecer y mantener firmemente el control de un balón en vivo en vuelo. Una recepción de un pase o *fumble* del oponente es una intercepción. Un jugador que salta para hacer una recepción o intercepción debe tener el balón bajo control firme al regresar al suelo por primera vez, con cualquier parte del cuerpo tocando el suelo dentro de los límites, y luego mantener un control completo y continuo del balón durante todo el proceso de contacto con el suelo para completar el pase. Si el jugador pierde el control del balón y este toca el suelo antes de completar el proceso de la recepción, entonces no es una recepción.

ARTÍCULO 4. Sack

Un *sack* es la remoción de una bandera (tirón de bandera) del *quarterback* detrás de la línea de scrimmage mientras tiene en posesión un balón en vivo. Un jugador tiene la posesión del balón hasta que el balón sea completamente liberado.

SECCIÓN 11. Sostener, Bloquear, Contacto y Apuntar

ARTÍCULO 1. Sostener

Sostener es agarrar a un oponente o su equipo, no soltar de inmediato y afectar al oponente.

ARTÍCULO 2. Bloqueo (Shielding)

El *shielding* es obstruir a un oponente sin contacto al moverse hacia su trayectoria. Un jugador en movimiento sin derecho de paso que impide a un oponente correr una ruta de pase, llegar al corredor o que impide a un *blitzer* legal, es culpable de *shielding*.

Un jugador que esté quieto (con derecho de lugar) no está haciendo *shielding*, incluso si está obstruyendo a un oponente.

ARTÍCULO 3. Contacto

El contacto es tocar a un oponente con impacto. Tocar sin impacto no es una falta.

ARTÍCULO 4. Apuntar (Aiming)

Apuntar es dirigir y provocar contacto con un oponente o correr hacia un oponente, incluso si tiene derecho de paso.

Apuntar es cualquier contacto deliberado o evitable con fuerza contra un oponente, incluso en un intento de quitar la bandera o mientras se juega el balón durante un pase.

Apuntar también incluye atacar un balón en posesión o intentar quitarle el balón al corredor.

SECCIÓN 12. Tirar Banderas, Proteger Banderas, Saltar, Agacharse, Girar y Zambullirse

ARTÍCULO 1. Tirar la Bandera

Tirar la bandera es la remoción de una o más banderas de un oponente con una o más manos. El defensor tiene el derecho de moverse hacia el corredor y atacar las banderas.

ARTÍCULO 2. Proteger la Bandera

Proteger la bandera es un intento del corredor de evitar que le quiten la bandera cubriéndola con cualquier parte del cuerpo (mano, brazo o pierna) o con el balón, o agitando la mano por debajo de la cadera frente a la bandera antes del intento de quitarla.

También se considera proteger la bandera extender una mano, con o sin el balón, hacia el oponente para dificultar que el defensor alcance la bandera.

ARTÍCULO 3. Saltar

Saltar es un intento del corredor de evitar que le quiten la bandera impulsándose desde el suelo y, por lo tanto, elevando significativamente el nivel de las banderas en comparación con la carrera regular. Saltar es una forma de proteger la bandera y es ilegal.

ARTÍCULO 4. Agacharse

Agacharse es un intento del corredor, con movimiento continuo, de evitar que le quiten la bandera doblando extra las rodillas y bajando significativamente el nivel de las banderas en comparación con la carrera regular. Agacharse es legal.

ARTÍCULO 5. Girar

Girar es un intento del corredor de evitar que le quiten la bandera mediante la rotación del cuerpo a lo largo del eje vertical. Girar es legal si la altura de las banderas no se eleva significativamente. Girar combinado con agacharse es legal, pero combinado con saltar o zambullirse es ilegal.

ARTÍCULO 6. Zambullirse

Zambullirse es un intento del corredor de evitar que le quiten la bandera o

dificultar el acceso a la bandera inclinando el cuerpo superior hacia adelante, con o sin saltar, agacharse o girar. Zambullirse es una forma de proteger la bandera y es ilegal.

SECCIÓN 13. Derecho de Lugar y Derecho de Paso

ARTÍCULO 1. Derecho de Lugar (ROP)

El derecho de lugar se otorga a cualquier jugador que esté inmóvil, mantenga una postura normal de jugador y no realice movimientos en ninguna dirección horizontal para cambiar su posición. Un movimiento puramente vertical, incluyendo un salto desde el suelo, con el fin de lanzar o atrapar un pase no significa que el derecho de lugar previamente establecido se haya perdido. El derecho de lugar prevalece sobre el derecho de paso al determinar quién es culpable de una falta.

ARTÍCULO 2. Derecho de Paso (ROW)

El derecho de paso se otorga a un jugador, según las reglas, que ha establecido una dirección de movimiento de manera regular y no altera esa dirección. Un jugador con derecho de paso tiene un privilegio mayor al determinar quién es culpable de una falta, excepto contra jugadores con derecho de lugar.

REGLA 3.- Periodos y Tiempo

SECCIÓN 1. Inicio de Cada Periodo

ARTÍCULO 1. Primer Tiempo

3 minutos antes de la hora programada de inicio, el árbitro lanzará una moneda en el centro del campo en presencia de los capitanes de cada equipo, designando primero al capitán del equipo visitante para que llame el lanzamiento de la moneda.

El ganador del lanzamiento elegirá poner el balón en juego primero con un *snap* desde su propia línea de 5 yardas en la primera mitad o en la segunda mitad. El otro equipo elegirá qué lado defender.

ARTÍCULO 2. Segundo Tiempo

En la segunda mitad, los equipos defenderán la línea de gol opuesta a la que defendieron en la primera mitad. El equipo que no puso el balón en juego primero en la primera mitad lo hará con un *snap* desde su propia línea de 5 yardas.

ARTÍCULO 3. Tiempo Extra (Desempate)

El sistema de desempate se utilizará cuando un juego termine empatado después de dos tiempos y se necesite determinar un ganador.

a. Después de una pausa de 2 minutos, el árbitro lanzará una moneda en el

centro del campo, como al inicio del juego. El ganador del lanzamiento elegirá comenzar cada período posterior en ofensiva o defensiva. El otro equipo elegirá qué extremo del campo se usará.

b. No se concederán tiempos fuera a los equipos.

c. El primer periodo extra consistirá en 2 series, con cada equipo poniendo el balón en juego mediante un *snap* desde la línea media para una serie de *downs* (sin primer *down* en la línea media). Si la defensa anota durante la primera serie, excepto en el intento, el período extra termina.

d. Cada equipo mantiene el balón durante su serie hasta que anote (incluidos intentos de 1 o 2 puntos) o agote su serie de *downs*. El balón sigue en juego después de un cambio de posesión del equipo hasta que se declare muerto. La serie termina incluso si hay un segundo cambio de posesión durante ese *down*.

e. Si después del primer período (con 2 series, incluidos los intentos) el marcador sigue empatado, los siguientes periodos consistirán en series donde cada equipo juegue un intento de 1 punto desde la línea de 5 yardas. El tiempo extra termina cuando el marcador después de un período ya no esté empatado o cuando la defensa anote durante la primera serie de un período.

f. El equipo que haya anotado más puntos durante el tiempo extra será declarado ganador.

ARTÍCULO 4. Sistema de Desempate en Torneos

Si 2 o más equipos en un torneo tienen el mismo porcentaje total (victorias-empates-derrotas), se utilizará el siguiente procedimiento para decidir el orden de los equipos, paso a paso:

1. Porcentaje de enfrentamientos directos, si todos los equipos jugaron entre sí.
2. Diferencia de puntos neta en enfrentamientos directos, si todos los equipos jugaron entre sí.
3. Puntos anotados en enfrentamientos directos, si todos los equipos jugaron entre sí.
4. Diferencia de puntos neta total.
5. Puntos totales anotados.
6. Lanzamiento de moneda.

SECCIÓN 2. Tiempo de Juego

ARTÍCULO 1. Duración del Juego e Intermedio

El tiempo total de juego será de 40 minutos, divididos en 2 mitades de 20 minutos cada una, con un intermedio de 5 minutos entre mitades.

ARTÍCULO 2. Extensión de los Periodos

Un periodo se extenderá hasta que se haya jugado un *down* libre de faltas de balón vivo (sin pérdida de *down*) para las cuales se acepte la penalización. Si ocurren faltas compensadas durante un *down* en el cual el tiempo se agota, el *down* se repetirá.

Ningún periodo terminará hasta que el balón esté muerto y el árbitro declare terminado el periodo.

ARTÍCULO 3. Dispositivos de Cronometraje

El reloj del juego y el reloj de 25 segundos serán controlados ya sea por un cronómetro operado por un oficial o por un reloj visible operado por un asistente bajo la dirección del oficial correspondiente.

ARTÍCULO 4. Cuándo Comienza el Reloj

Cuando el reloj del juego haya sido detenido por regla, se iniciará cuando el balón se vuelva a poner en juego mediante un *snap* legal.

Excepción: El reloj del juego comenzará cuando esté listo para jugar si solo se detuvo por discreción del árbitro o cuando un equipo cometió una falta para conservar tiempo.

ARTÍCULO 5. Cuándo se Detiene el Reloj

El reloj del juego se detendrá cuando termine cada mitad, por un tiempo fuera solicitado por un equipo, por un tiempo fuera por lesión o a discreción del árbitro. Dentro de los últimos 2 minutos de cada mitad, el reloj se detendrá:

1. Para otorgar un primer *down*, también después de un cambio de posesión del equipo.
2. Para completar una penalización.
3. Cuando el balón o el corredor salgan fuera de los límites.
4. Cuando un pase o *fumble* (adelantado o atrasado) toque el suelo.
5. Cuando un compañero del jugador que soltó el balón (*fumbler*) toque el balón.
6. Cuando se haga una anotación y durante y después del intento siguiente.
7. Cuando se conceda un tiempo fuera solicitado.

El reloj del juego no correrá durante una extensión de medio tiempo o tiempo extra.

ARTÍCULO 6. Reloj Continuo

Si la diferencia de puntos es de 30 puntos o más tras la notificación del árbitro, el reloj no se detendrá en situaciones en las que normalmente se detendría durante los últimos 2 minutos.

El árbitro informará a ambos equipos que el reloj no se detendrá (reloj continuo) durante el resto de la mitad.

Después de la notificación del árbitro, el estado establecido del reloj (cronometraje estándar o reloj continuo) no cambiará, incluso si la diferencia de puntos baja de 30 o vuelve a subir a 30 o más puntos.

SECCIÓN 3. Tiempos Fuera

ARTÍCULO 1. Cómo se Cobran

El árbitro declarará un tiempo fuera cuando el juego se suspenda por cualquier motivo. Cada tiempo fuera se le cobrará a uno de los equipos o se designará como tiempo fuera oficial. [S3]

El árbitro llamará un tiempo fuera oficial si la discusión de la decisión o cualquier otra circunstancia toma una cantidad significativa de tiempo.

ARTÍCULO 2. Tiempos Fuera Solicitados por el Equipo

Un árbitro permitirá un tiempo fuera solicitado por un equipo cuando lo pida cualquier entrenador o jugador dentro del campo cuando el balón esté muerto. Cada equipo tiene derecho a 2 tiempos fuera por mitad. Los tiempos fuera no utilizados no pueden acumularse para periodos posteriores.

ARTÍCULO 3. Tiempo Fuera por Lesión

En caso de un jugador lesionado, cualquier árbitro puede declarar un tiempo fuera oficial, siempre y cuando el jugador por quien se pidió el tiempo fuera sea retirado del juego al menos por un *down*.

ARTÍCULO 4. Duración de los Tiempos Fuera

Un tiempo fuera solicitado por un equipo no debe exceder los 60 segundos.

El árbitro puede acortar cualquier tiempo fuera solicitado si ambos equipos están de acuerdo.

Otros tiempos fuera no durarán más de lo que el árbitro considere necesario para cumplir con el propósito para el cual fueron declarados.

El árbitro notificará a ambos equipos cuando haya expirado cualquier tiempo fuera y, 5 segundos después, declarará que el balón está listo para jugar.

ARTÍCULO 5. Notificación del Árbitro

El árbitro informará a todos los entrenadores cuando queden 2 minutos o menos de tiempo de juego en una mitad y el balón esté o se vuelva muerto en ese momento. El reloj del juego se detendrá para este propósito.

REGLA 4.- Balón Vivo y Balón Muerto

SECCIÓN 1. Balón Vivo - Balón Muerto

ARTÍCULO 1. El Balón Muerto se Vuelve Vivo

Para el siguiente *down*, el balón se pondrá en juego en el punto a la mitad entre las líneas laterales, alineado lateralmente con el lugar donde el balón estaba cuando se volvió muerto por regla, o en el lugar donde se colocó el balón tras la finalización de una penalización aceptada o para otorgar una nueva serie.

Después de que un balón muerto esté listo para jugar, se convierte en balón vivo con el inicio de un *snap* legal.

Un balón *snappeado* antes de que esté listo para jugar o *snappeado* ilegalmente permanece muerto.

Una falta antes de que el balón se *snappee* (retraso de juego, invasión, inicio en falso, señal desconcertante, señal de *blitzer* ilegal) hará que el balón permanezca muerto.

ARTÍCULO 2. El Balón Vivo se Vuelve Muerto

Un balón vivo se convierte en balón muerto por regla, y un árbitro hará sonar un silbato cuando:

- a. El balón está fuera de los límites.
- b. El corredor está fuera de los límites.
- c. Cualquier parte del cuerpo del corredor, excepto su mano o pie, toque el suelo. AR 4-1-2-I
- d. Un corredor simula colocar la rodilla en el suelo.
- e. Un pase o *fumble* (adelantado o atrasado) toque el suelo.
- f. Un compañero del jugador que soltó el balón (*fumbler*) toque el balón.
- g. Un jugador con menos de 2 banderas tiene posesión del balón. AR 4-1-2-II
- h. Un jugador con banderas mal colocadas tiene posesión del balón, y el propio jugador es responsable.
- i. Ocurre un *touchdown*, *touchback*, *safety* o un intento exitoso.
- j. Ocurre una falta que cause que el balón se vuelva muerto (por ejemplo, patada ilegal o retraso en el pase).

En caso de un silbato accidental por parte de un árbitro, el balón se volverá muerto y el equipo en posesión puede optar por poner el balón en juego donde fue declarado muerto o repetir el *down*.

REGLA 5.- Serie de Downs

SECCIÓN 1. Una Serie: Iniciada, Interrumpida, Renovada

ARTÍCULO 1. Cuándo Otorgar una Serie

Se otorgará una serie de 4 *downs* consecutivos de *scrimmage* al equipo que ponga el balón en juego mediante un *snap* al comienzo de cada mitad y después de una anotación (incluyendo intentos), *safety*, *touchback* o cambio de posesión del equipo. [S8]

Se otorgará una nueva serie a la ofensiva si:

- a. Está en posesión legal (después de la aplicación de cualquier penalización de balón vivo aceptada) del balón más allá de la línea media cuando el balón sea declarado muerto, y es la primera vez en esta serie que eso sucede. Si una jugada posterior o una penalización devuelve el balón detrás de la línea media y luego el balón avanza nuevamente más allá de la línea media por segunda vez durante la misma serie, no se otorgará un nuevo primer *down*.
- b. Una penalización aceptada resulta en o manda un primer *down*.

Se otorgará una nueva serie a la defensa en su propia línea de 5 yardas si la ofensiva, después del cuarto *down*, no ha logrado anotar ni obtener un nuevo primer *down*.

Se otorgará una nueva serie a la defensa en el lugar del balón muerto después de una intercepción.

SECCIÓN 2. Down y Posesión Después de una Penalización

ARTÍCULO 1. Falta Antes del Cambio de Posesión del Equipo

Si se acepta una penalización por una falta ocurrida durante un *down* antes de cualquier cambio de posesión del equipo, el balón pertenece a la ofensiva y el *down* se repetirá, a menos que la penalización implique pérdida de *down*, mande un primer *down* o deje el balón más allá de la línea media.

ARTÍCULO 2. Falta Después del Cambio de Posesión del Equipo

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

ARTÍCULO 3. Penalización Rechazada

Si se rechaza una penalización, el número del siguiente *down* será el que hubiera sido si esa falta no hubiera ocurrido.

ARTÍCULO 4. Falta Entre Downs

Si ocurre una falta entre *downs*, el número del siguiente *down* será el mismo que se estableció antes de que ocurriera la falta, a menos que la aplicación de la penalización deje el balón más allá de la línea media o la penalización mande un primer *down*.

ARTÍCULO 5. Faltas por Ambos Equipos

Si ocurren faltas compensadas durante un *down*, se repetirá el *down* anterior.

REGLA 6.- Patadas

SECCIÓN 1. Patear

ARTÍCULO 1. Patada Ilegal

El corredor no puede patear el balón intencionalmente. Esta falta causa que el balón quede muerto.

PENALIZACIÓN: 5 yardas, también pérdida de *down*, aplicada desde el lugar de la falta.

REGLA 7.- Snap y Pase del Balón

SECCIÓN 1. La Línea de Scrimmage

ARTÍCULO 1. Balón Listo para Jugar

a. Ningún jugador debe poner el balón en juego antes de que esté listo para jugar.

NOTA: Si el balón se *snapea* después de haber sido declarado listo, pero antes de que todos los árbitros estén listos, cualquier árbitro detendrá la jugada inmediatamente sin penalización, y el árbitro ordenará que se repita el *down*. El árbitro solo declarará el balón listo para jugar si todos los árbitros están listos y en posición.

PENALIZACIÓN: El balón permanece muerto, 5 yardas, aplicada desde el lugar del balón muerto.

b. El balón debe ponerse en juego dentro de los 25 segundos después de que el árbitro haya declarado que el balón está listo para jugar.

PENALIZACIÓN: El balón permanece muerto, 5 yardas, aplicada desde el lugar del balón muerto.

ARTÍCULO 2. Comenzar con un Snap

Después de que el *snapper* toque el balón, no puede levantarlo, moverlo hacia adelante ni simular el inicio del *snap*.

Antes del *snap*, el eje largo del balón debe estar en ángulo recto con la línea de *scrimmage*.

Un *snap* legal es entregar o pasar el balón hacia atrás desde su posición en el suelo con un movimiento rápido y continuo de la mano o manos que resulte en la pérdida de posesión del balón. El *snap* no necesita ser entre las piernas del *snapper*.

PENALIZACIÓN: El balón permanece muerto, 5 yardas, aplicada desde el lugar del balón muerto.

ARTÍCULO 3. Requisitos del Equipo Ofensivo

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

a. Después de que el *snapper* toque el balón y antes de que se realice el *snap*, todos los jugadores ofensivos deben estar dentro de los límites detrás de su línea de *scrimmage* (invasión).

b. El primer y cada siguiente cambio de posición debe completarse antes de que comience el *snap*.

c. Ningún jugador ofensivo debe hacer un inicio en falso ni realizar ningún movimiento abrupto que simule el comienzo de una jugada.

PENALIZACIÓN: El balón permanece muerto, 5 yardas, aplicada desde el lugar del balón muerto.

d. Cuando comienza el *snap*, un jugador ofensivo puede estar en movimiento, pero no puede estar moviéndose hacia la línea de gol del oponente. Si al comenzar el *snap* dos o más jugadores están en movimiento, se considera un cambio de posición ilegal.

PENALIZACIÓN: 5 yardas, aplicada desde la línea de *scrimmage*.

e. El *quarterback* no puede correr con el balón más allá de la línea de *scrimmage*, a menos que el balón haya sido poseído únicamente por otro jugador y se le haya devuelto o haya sido tocado por un defensor mientras estaba en vuelo.

f. Cuando el balón se *snapea* en o dentro de la línea de 5 yardas hacia la zona de anotación del oponente (*no-running zone*), la ofensiva deberá realizar una jugada de pase adelantado. Si el *quarterback* o el corredor pierden su bandera detrás de la línea de *scrimmage* antes de que se haya completado una jugada de pase adelantado, no hay falta por una jugada de carrera ilegal.

PENALIZACIÓN: 5 yardas, también pérdida de *down*, aplicada desde la línea de *scrimmage*.

g. El *quarterback* tiene 7 segundos para pasar o entregar el balón después del *snap*. Si se excede este límite, el balón queda muerto en la línea de *scrimmage*.

PENALIZACIÓN: Pérdida de *down* en la línea de *scrimmage*.

ARTÍCULO 4. Requisitos del Equipo Defensivo

a. Antes de que se realice el *snap*, todos los defensores deberán estar dentro de los límites y detrás de su línea de *scrimmage* (fuera de lugar).

b. Después de que el balón sea declarado listo para jugar, ningún defensor deberá tocar el balón hasta que se haya completado el *snap*.

c. Ningún defensor deberá usar palabras o señales que desconcierten a los oponentes cuando se estén preparando para poner el balón en juego.

d. Un máximo de 2 jugadores puede establecerse como *blitzer*. Si un jugador que señala está a menos de 7 yardas de la línea de *scrimmage*, si un jugador da una señal inválida o si más de 2 jugadores simultáneamente mantienen su mano levantada después de que el *snapper* ha tocado el balón, es una falta por señal ilegal.

PENALIZACIÓN: El balón permanece muerto, 5 yardas, aplicada desde el lugar del balón muerto.

e. Cualquier defensor que tenga todas las partes de su cuerpo a más de 7 yardas de la línea de *scrimmage* al momento del *snap* puede cruzar la línea de *scrimmage* varias veces hasta que el balón quede muerto. No se requiere que un jugador que solicite el derecho de paso se establezca como *blitzer* y cualquier jugador a más de 7 yardas puede presionar al *quarterback* durante la jugada.

f. Todos los defensores que estén a menos de 7 yardas de su línea de *scrimmage* en el *snap* deberán permanecer detrás de su línea de *scrimmage* hasta que el balón haya sido entregado, fingido o pasado por el *quarterback*.

PENALIZACIÓN: 5 yardas, el lugar de la falta es la línea de *scrimmage*, aplicada desde la línea de *scrimmage*.

ARTÍCULO 5. Entregar el Balón

a. La ofensiva puede entregar el balón múltiples veces siempre que ambos jugadores involucrados estén detrás de la línea de *scrimmage*, siempre que el balón no haya sido llevado más allá de la línea de *scrimmage* y sea antes de cualquier cambio de posesión del equipo.

b. Ningún *snapper* podrá recibir una entrega adelantada (*hand-off*).

PENALIZACIÓN: 5 yardas, también pérdida de *down*, aplicada desde el lugar de la falta.

SECCIÓN 2. Pases y Fumbles

ARTÍCULO 1. Pase Atrasado

Un corredor puede pasar el balón hacia atrás, siempre que no haya sido previamente llevado más allá de la línea de *scrimmage* y sea antes de cualquier

cambio de posesión del equipo.

PENALIZACIÓN: 5 yardas, también pérdida de *down*, aplicada desde el lugar de la falta.

ARTÍCULO 2. Pase Completo

Cualquier pase atrapado por un jugador elegible tocando el suelo dentro de los límites es completo y el balón continúa en juego, a menos que se complete en la zona de anotación del oponente.

ARTÍCULO 3. Pase Incompleto

Cualquier pase es incompleto si el balón toca el suelo cuando no está controlado firmemente por un jugador. También es incompleto cuando un jugador salta y recibe el pase, pero aterriza primero en o fuera de una línea de límite.

Cuando un pase adelantado es incompleto, el balón pertenece al equipo que lanzó el pase en la línea de *scrimmage* anterior, que es el lugar del balón muerto.

Cuando un pase atrasado es incompleto, el balón pertenece al equipo que lanzó el pase en el lugar de la última posesión del jugador, que es el lugar del balón muerto.

ARTÍCULO 4. Fumble

Cuando un *fumble* toca el suelo o es tocado por un compañero del corredor (*fumbler*) sin haber sido tocado previamente por un oponente, el balón está muerto y pertenece al equipo que hizo el *fumble* en el lugar donde el *fumbler* perdió la posesión, siendo este el lugar del balón muerto. Si el *fumbler* o un oponente gana la posesión antes de que el balón quede muerto, el balón sigue en juego.

ARTÍCULO 5. Tocar o Golpear Ilegalmente el Balón

a. El pasador solo puede tocar, golpear o atrapar un pase que haya sido lanzado por él mismo después de que haya sido tocado por un defensor.

b. Ningún jugador ofensivo que haya salido de los límites voluntariamente durante un *down* podrá tocar un pase en vuelo. Si un jugador ofensivo es forzado a salir de los límites debido a una falta y regresa inmediatamente al campo de juego o zona de anotación, el jugador sigue siendo elegible para tocar o atrapar un pase.

PENALIZACIÓN: Pérdida de *down* en la línea de *scrimmage*.

c. Un pase atrasado no podrá ser golpeado hacia adelante por el equipo que lanzó el pase.

Fuera de esta restricción, los jugadores dentro de los límites son elegibles para tocar o golpear un pase en cualquier dirección.

PENALIZACIÓN: 5 yardas, también pérdida de *down*, aplicada desde el lugar de la falta.

SECCIÓN 3. Pase Adelantado

ARTÍCULO 1. Pase Adelantado Legal

Un equipo puede realizar un pase adelantado durante cada *down* de *scrimmage* antes de que cambie la posesión del equipo, siempre que el pase se realice desde un punto detrás de la línea de *scrimmage*.

ARTÍCULO 2. Pase Adelantado Ilegal

Un pase adelantado es ilegal si:

- a. Es lanzado por un jugador ofensivo que está más allá de la línea de *scrimmage* cuando se suelta el balón.
- b. Es lanzado después de que un corredor ha pasado más allá de la línea de *scrimmage*.
- c. Es el segundo pase adelantado de la ofensiva durante el mismo *down*.
- d. Es lanzado después de que ha cambiado la posesión del equipo durante el *down*.

PENALIZACIÓN: 5 yardas, también pérdida de *down*, aplicada desde el lugar de la falta.

ARTÍCULO 3. Interferencia de Pase

La interferencia de pase es contacto físico en una jugada de pase adelantado legal hasta el punto en que el pase es tocado por un jugador o cae incompleto. La interferencia de pase es el contacto que interfiere con un oponente mientras el balón está en el aire. Es responsabilidad del defensor evitar a los oponentes. No es interferencia de pase cuando 2 o más jugadores elegibles intentan simultáneamente y de manera justa tocar, golpear o atrapar el pase. Los jugadores elegibles de cualquiera de los equipos tienen los mismos derechos sobre el balón, pero es responsabilidad del jugador en la posición desventajosa evitar al oponente.

PENALIZACIÓN: 10 yardas, aplicada desde el lugar básico. Pérdida de *down* para faltas de la ofensiva.

Primer *down* automático para faltas de la defensa.

NOTA: El contacto en una jugada de pase antes de que el pase haya sido lanzado o si el pase no cruza la línea de *scrimmage* es una falta por contacto ilegal.

REGLA 8.- Anotación

SECCIÓN 1. Valor de las Anotaciones

ARTÍCULO 1. Jugadas de Anotación

El valor en puntos de las jugadas de anotación será:

- *Touchdown*: 6 puntos. [S5]
- Intento exitoso desde 5 yardas: 1 punto. [S5]
- Intento exitoso desde 10 yardas: 2 puntos. [S5]
- *Touchdown* defensivo en un intento: 2 puntos. [S5]
- *Safety*: 2 puntos (otorgados al oponente). [S6]
- *Safety* en un intento: 1 punto (otorgado al oponente). [S6]

SECCIÓN 2. *Touchdown*

ARTÍCULO 1. Cómo se Anota

Un *touchdown* se anotará cuando:

- a. El balón en posesión de un corredor que avanza desde el campo de juego penetra el plano de la línea de gol del oponente.
- b. Un jugador atrapa un pase en la zona de anotación del oponente.

SECCIÓN 3. Intento Extra

ARTÍCULO 1. Cómo se Anota

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

ARTÍCULO 2. Oportunidad para Anotar

Un intento es un *down* extra con la oportunidad de que cualquiera de los equipos anote 1 o 2 puntos.

- a. El balón será puesto en juego por el equipo que anotó un *touchdown* de 6 puntos. Si un *touchdown* es anotado durante un *down* en el que el tiempo expira, el intento se deberá realizar. El equipo que anotó decidirá si intenta 1 o 2 puntos antes de que el balón sea declarado listo para el intento.
- b. El intento comienza cuando el balón está listo para jugar.
- c. El *snap* se realizará en la mitad del camino entre las líneas laterales en la línea de 5 yardas del oponente (1 punto) o en la línea de 10 yardas (2 puntos).
- d. El intento termina cuando cualquiera de los equipos anota o el balón queda muerto por regla.
- e. Las penalizaciones aceptadas requerirán repetir el intento o el intento resultará en una anotación o el fin del intento. Si el intento se repite después de

una penalización, seguirá teniendo el mismo valor que antes. No es posible cambiar la decisión (1 o 2 puntos) antes de que el intento termine.

ARTÍCULO 3. Siguiete Jugada

Después de un intento, el balón será puesto en juego por el oponente en su propia línea de 5 yardas, si no se aplica ninguna penalización.

SECCIÓN 4. Safety

ARTÍCULO 1. Cómo se Anota

Es un *safety* cuando:

- a. El balón queda muerto con cualquier parte en o detrás de la línea de gol, excepto por un pase incompleto o un *fumble* desde fuera de la zona de anotación, y el equipo que defiende esta línea de gol es responsable de que el balón esté allí.
- b. Una penalización aceptada por una falta deja el balón en o detrás de la línea de gol del equipo infractor.

ARTÍCULO 2. Snap Después de un Safety

Después de un *safety*, el balón será puesto en juego por el equipo anotador en su propia línea de 5 yardas.

SECCIÓN 5. Touchback

ARTÍCULO 1. Cuándo se Declara

Es un *touchback* cuando:

- a. El balón queda muerto con cualquier parte en o detrás de la línea de gol, excepto por un pase incompleto o un *fumble* desde fuera de la zona de anotación, y el equipo atacante es responsable de que el balón esté allí.
- b. Un defensor intercepta un pase entre su propia línea de 5 yardas y su línea de gol, y su impulso original lo lleva a la zona de anotación, donde el balón queda muerto.

ARTÍCULO 2. Snap Después de un Touchback

Después de un *touchback*, el balón será puesto en juego por el equipo defensor en su propia línea de 5 yardas.

REGLA 9.- Conducta de los Jugadores

SECCIÓN 1. Faltas por Contacto

ARTÍCULO 1. Contacto Ilegal (IC)

- a. Ningún jugador deberá contactar intencionalmente a un oponente o un árbitro.
- b. Ningún jugador deberá pisar, saltar o pararse sobre otro jugador.
- c. Ningún jugador deberá sujetar a otro jugador.

- d. Todos los jugadores estacionarios tienen derecho de lugar y los oponentes deberán evitar el contacto.
- e. El corredor no tiene derecho de paso y es totalmente responsable de evitar el contacto con los oponentes. Si el corredor y el defensor contribuyen por igual al contacto, la falta es de la ofensiva.
- f. Todos los jugadores ofensivos tienen derecho de paso siempre que aún sea posible un pase adelantado legal, y los defensores deberán evitar el contacto. Cuando el pase adelantado esté en el aire, todos los jugadores tienen derecho a jugar el balón, pero no al apuntar (jugando a través) a un oponente. Si el receptor y el defensor contribuyen igualmente a un contacto ilegal, la falta es de la defensa.
- g. Todos los *blitzers* que hacen presión según la regla tienen derecho de paso, y los jugadores ofensivos deberán evitar el contacto.
- NOTA:** Si no hay contacto, aún podría considerarse una obstrucción (*shield*) por parte del jugador ofensivo.
- h. Ningún jugador deberá cometer "apuntar" (*aiming*).
- PENALIZACIÓN:** 10 yardas, también pérdida de *down*, aplicada desde el lugar básico. Primer *down* automático para faltas de la defensa.

ARTÍCULO 2. Interferencia en el Juego

Ningún sustituto o entrenador deberá contactar o interferir de ninguna manera con el balón, un jugador o un árbitro durante el juego.

PENALIZACIÓN: 10 yardas, también pérdida de *down*, aplicada desde el lugar básico. Primer *down* automático para faltas de la defensa.

SECCIÓN 2. Faltas sin Contacto

ARTÍCULO 1. Actos Antideportivos

- a. Uso de lenguaje o gestos abusivos, amenazantes u obscenos, o participación en actos que provoquen hostilidad o sean degradantes.
- b. Si un jugador no devuelve el balón al siguiente punto de juego ni lo deja cerca del lugar donde quedó muerto.
- c. Si un jugador no devuelve de inmediato una bandera arrancada al oponente ni la deja cerca del lugar donde se ha arrancado. Es preferible que los jugadores devuelvan la bandera al oponente.

PENALIZACIÓN: 10 yardas, aplicada desde el lugar del balón muerto, administrada como falta de balón muerto.

ARTÍCULO 2. Actos Injustos

- a. Ningún jugador deberá obstruir a un oponente (*shielding*).

PENALIZACIÓN: 5 yardas, aplicada desde el lugar básico.

b. Ningún corredor deberá saltar o zambullirse.

PENALIZACIÓN: 5 yardas, también pérdida de *down*, aplicada desde el lugar de la falta.

c. Ningún corredor deberá proteger la bandera (*flag guarding*).

PENALIZACIÓN: 5 yardas, también pérdida de *down*, aplicada desde el lugar de la falta.

d. Ningún jugador deberá arrancar la bandera de un oponente que no sea el corredor, un oponente que simule ser el corredor o cuando un oponente haya tocado el balón en vuelo.

PENALIZACIÓN: 5 yardas, aplicada desde el lugar básico.

e. Ningún jugador deberá patear intencionalmente un pase o un *fumble*. Esta falta no cambia el estado del balón, excepto si un compañero del jugador que hizo el *fumble* patea el balón.

PENALIZACIÓN: 5 yardas, aplicada desde el lugar básico.

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

PENALIZACIÓN: 5 yardas, el lugar de la falta es la línea de *scrimmage*, aplicada desde la línea de *scrimmage*.

g. Los entrenadores y sustitutos no pueden estar fuera del área del equipo durante un *down*.

PENALIZACIÓN: 5 yardas, el lugar de la falta es la línea de *scrimmage*, aplicada desde la línea de *scrimmage*.

h. Ningún jugador con equipo ilegal o que le falte equipo obligatorio podrá jugar. Un jugador con una herida sangrante deberá salir del campo. Los jugadores deberán abandonar el campo inmediatamente después de ser ordenados por un árbitro.

VIOLACIÓN: Tiempo fuera cobrado para el equipo infractor.

PENALIZACIÓN: 5 yardas, si no quedan tiempos fuera.

SECCIÓN 3. Sustituciones

ARTÍCULO 1. Procedimientos de Sustitución

Cualquier número de sustitutos legales puede ingresar al juego para reemplazar a sus compañeros de equipo después de que el balón esté muerto. La ofensiva puede hacer sustituciones hasta que el *snapper* toque el balón. La defensa puede hacer sustituciones hasta que el balón sea *snapped*.

a. Después de que el balón haya sido *snapped*, ningún sustituto de ninguno de los equipos deberá ingresar al campo de juego.

PENALIZACIÓN: 5 yardas, el lugar de la falta es la línea de *scrimmage*, aplicada desde la línea de *scrimmage*.

b. Ningún jugador ofensivo deberá ingresar o salir del campo de juego después de que el *snapper* haya tocado el balón.

c. No se permiten reemplazos o sustituciones simuladas para confundir a los

oponentes. Ninguna táctica asociada con los sustitutos o el proceso de sustitución podrá usarse para confundir a los oponentes.

PENALIZACIÓN: El balón permanece muerto, 5 yardas, aplicada desde la línea de *scrimmage*.

REGLA 10.- Aplicación de Penalizaciones

SECCIÓN 1. General

ARTÍCULO 1. Faltas Flagrantes

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

Cualquier jugador o entrenador que cometa dos actos antideportivos durante el mismo juego será descalificado.

Un jugador o entrenador descalificado deberá abandonar el área del equipo y permanecer fuera de la vista del campo. Se deberán establecer regulaciones adicionales por parte del organizador del torneo o campeonato.

ARTÍCULO 2. Tácticas Injustas

Si un equipo se niega a jugar o comete repetidamente faltas que solo pueden penalizarse reduciendo la distancia, o comete un acto obviamente injusto que no está específicamente cubierto por las reglas, el árbitro puede tomar cualquier acción que considere equitativa, incluyendo aplicar una penalización, descalificar a un jugador o entrenador, ordenar la pérdida de un *down*, otorgar un primer *down* a cualquiera de los equipos, otorgar una anotación o suspender o dar por perdido el juego.

NOTA: El árbitro debería, pero no está obligado a, advertir al equipo e informarle que se sancionará la falta si continúan repitiendo una situación injusta.

Se necesita mucha experiencia para juzgar cuándo el árbitro debe hacer uso de esta regla. Los oficiales deben conferenciarse antes de cualquier anuncio del árbitro para asegurarse de que la acción tomada sea apropiada.

SECCIÓN 2. Penalizaciones Completadas

ARTÍCULO 1. Cómo y Cuándo se Completan

- a. Una penalización se completa cuando es aceptada, rechazada o cancelada.
- b. Cualquier penalización puede ser rechazada por el equipo no infractor, pero un jugador descalificado debe abandonar el juego.
- c. Cuando se comete una falta, la penalización debe completarse antes de que el balón sea declarado listo para jugar en el siguiente *down*.

ARTÍCULO 2. Simultáneo con el Snap

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

ARTÍCULO 3. Faltas de Balón Vivo del Mismo Equipo

Cuando se reportan 2 o más faltas de balón vivo por parte del mismo equipo, el árbitro explicará las penalizaciones alternativas al equipo no infractor, que luego podrá elegir una de estas penalizaciones para ser aplicada.

ARTÍCULO 4. Faltas Compensadas

Si se reportan faltas de balón vivo por ambos equipos, las faltas se compensan y el *down* se repite con las siguientes excepciones:

- a. Cuando hay un cambio de posesión del equipo durante un *down* y el equipo que obtiene la posesión por última vez no cometió faltas antes de obtener la posesión, puede rechazar las faltas compensadas y retener la posesión después de completar la penalización por su falta.
- b. Cuando una falta de balón vivo se administra como una falta de balón muerto, no se compensa y se aplica en el orden en que ocurrió.

ARTÍCULO 5. Faltas de Balón Muerto

Las penalizaciones por faltas de balón muerto se administran por separado y en el orden en que ocurrieron.

ARTÍCULO 6. Faltas Durante Intervalos

Las penalizaciones por faltas que ocurren entre periodos se aplican desde el inicio de la siguiente serie. Las faltas de balón muerto por ambos equipos simultáneamente se compensan y el *down* anterior cuenta.

SECCIÓN 3. Procedimientos de Aplicación

ARTÍCULO 1. Punto Básico (BS)

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

- a. Para faltas de la ofensiva detrás de la línea de *scrimmage*, el punto básico es el lugar de la falta.
- b. Para faltas de la defensa cuando el lugar del balón muerto está más allá de la línea de *scrimmage*, el punto básico es el lugar del balón muerto.
- c. Para faltas después de un cambio de posesión del equipo, el punto básico será el lugar del balón muerto. Si la falta es en la última carrera relacionada del equipo que termina con la posesión y la falta es detrás del lugar del balón muerto, el punto básico es el lugar de la falta.
- d. Para faltas después de un cambio de posesión del equipo, cometidas por un equipo en su propia zona de anotación, antes de que el balón sea sacado de

esta zona de anotación, el punto de aplicación es el lugar del *Touchback* (línea de 5 yardas propia).

ARTÍCULO 2. Procedimientos

El punto de aplicación para faltas de balón vivo es la línea de *scrimmage* anterior, a menos que se indique lo contrario en la penalización.

El punto de aplicación para faltas de balón muerto es la siguiente línea de *scrimmage*.

Faltas durante o después de un *touchdown* o intento:

1. Las faltas con una penalización de 10 yardas por parte del equipo no anotador durante un *touchdown* se aplican en el intento. Otras faltas del equipo no anotador se rechazan por regla.
2. Las faltas después de un *touchdown* y antes de que el balón esté listo para jugar en el intento se aplican en el intento.
3. Las faltas con una penalización de 10 yardas por parte del equipo no anotador durante un intento exitoso se aplican en la siguiente nueva serie. Otras faltas del equipo no anotador se rechazan por regla.
4. Las faltas con una penalización de 10 yardas por parte del equipo no anotador después de un cambio de posesión del equipo durante un intento se aplicarán en la siguiente nueva serie. Otras faltas se rechazan por regla.
5. Las faltas después de un intento se aplican en la siguiente nueva serie.

ARTÍCULO 3. Aplicación a Mitad de Distancia

Ninguna penalización de distancia, incluidos los intentos, excederá la mitad de la distancia desde el punto de aplicación hasta la línea de gol del equipo infractor.

Filosofía de Aplicación de Penalizaciones

Una guía rápida simplificada (reglas prácticas) para ayudar a entender las reglas. La aplicación exacta debe hacerse según la norma.

- Las faltas por **contacto ilegal** y **conducta antideportiva** son penalizadas con 10 yardas, las faltas sin contacto son penalizadas con 5 yardas.
- La **pérdida de down** solo se aplica con faltas de balón vivo, los primeros *downs* automáticos siempre se aplicarán.
- Las faltas antes del *snap* significan que el balón permanece muerto y se aplicarán desde el lugar del balón muerto (línea de *scrimmage*).

Ejemplos: *Snap* ilegal, retraso del juego, invasión, inicio en falso, fuera de lugar, señal desconcertante, señal de *blitzer* ilegal.

- Las faltas técnicas se aplicarán desde la línea de *scrimmage*.
Ejemplos: Retraso en el pase, toque ilegal, movimiento ilegal, *blitz* ilegal, interferencia en la línea lateral, participación ilegal, sustitución ilegal.
- Las faltas que solo pueden ser cometidas por el **corredor** serán faltas de lugar (*spot fouls*) e incluirán pérdida de *down*.
Ejemplos: Patada ilegal, carrera ilegal, jugada de carrera ilegal, entrega ilegal, pase ilegal (adelantado y atrasado), salto, zambullida, proteger la bandera (*flag guarding*), pase atrasado golpeado hacia adelante por un jugador ofensivo.
- Las faltas durante la jugada se aplicarán desde el **punto básico**.
Ejemplos: Obstrucción (*shielding*), tirar la bandera ilegalmente, patear intencionalmente un pase, interferencia de pase, contacto ilegal, interferencia en el juego.
- El **punto básico** será el peor entre la línea de *scrimmage* y el lugar de la falta para las faltas ofensivas, y el peor entre la línea de *scrimmage* y el lugar del balón muerto para las faltas defensivas.
- Los **actos antideportivos** se aplicarán como faltas de balón muerto.
- Las faltas de **balón vivo** cometidas por ambos equipos durante la jugada se compensarán y el *down* se repetirá.
Excepción: El equipo que tuvo la última posesión puede rechazar las penalizaciones compensadas y quedarse con el balón si no cometió faltas antes de obtenerlo. La falta del equipo que tuvo la última posesión se aplicará. (Principio de "manos limpias").
- Las faltas después de un **cambio de posesión** del equipo se aplicarán desde el lugar del balón muerto. El principio de "peor lugar" se utilizará solo para faltas durante la última carrera. Las faltas en la propia zona de anotación después de un cambio de posesión se aplicarán desde el lugar de *touchback*.
- Si la distancia entre el lugar de la aplicación de la penalización y la línea de gol es menor que el doble de la penalización, el balón se colocará a la mitad de la distancia hacia la línea de gol.

REGLA 11.- Funciones de los Árbitros

SECCIÓN 1. Deberes Generales

ARTÍCULO 1. Jurisdicción de los Árbitros

La jurisdicción de los árbitros comienza con el lanzamiento de la moneda y termina cuando el árbitro principal declara el marcador final.

ARTÍCULO 2. Número de Árbitros

El juego se llevará a cabo bajo la supervisión de 2, 3 o 4 árbitros.

ARTÍCULO 3. Responsabilidades

- a. Cada árbitro tiene deberes específicos según lo prescrito en el Manual de Árbitros de Flag Football de la IFAF, pero todos tienen igual responsabilidad y jurisdicción en asuntos de juicio.
- b. Todos los árbitros deberán usar el uniforme y equipo prescritos en el Manual de Árbitros de Flag Football de la IFAF.

SECCIÓN 2. Árbitro Principal (R)

ARTÍCULO 1. Posición

La posición inicial del árbitro principal es detrás y al lado del Juez de Fondo (FJ) en el campo ofensivo.

En un equipo de 2 árbitros, el árbitro principal se posiciona y trabaja como el Juez de Down (DJ).

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- a. El árbitro principal tiene la supervisión y control general del juego, tiene la autoridad final sobre el marcador y sus decisiones sobre las reglas y otros asuntos relacionados con el juego son definitivas.
 - b. El árbitro principal inspeccionará el campo y reportará cualquier irregularidad a la administración del juego, a los equipos y a los demás árbitros.
 - c. El árbitro principal tiene jurisdicción sobre el equipo de los jugadores.
 - d. El árbitro principal indicará que el balón está listo para jugar, otorgará nuevas series de *downs* y administrará penalizaciones.
 - e. El árbitro principal notificará a ambos equipos sobre cualquier descalificación.
 - f. Después del *snap*, el árbitro principal será responsable de tomar decisiones sobre la jugada detrás de la línea de *scrimmage*, alrededor del balón.
- El árbitro principal es responsable de la cobertura del *quarterback*.

SECCIÓN 3. Juez de Down (DJ)

ARTÍCULO 1. Posición

La posición inicial del Juez de Down es en la línea de *scrimmage* en el lateral del campo, con el indicador de *down*.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- a. El Juez de Down es responsable del funcionamiento del indicador de *down*.
- b. El Juez de Down llevará la cuenta de los *downs*.
- c. El Juez de Down tiene jurisdicción sobre la línea de *scrimmage* y su lateral del campo.
- d. Una vez que el balón ha cruzado la línea de *scrimmage*, el Juez de Down será responsable de tomar decisiones sobre la jugada alrededor del balón y del avance del balón en su lado del campo.

SECCIÓN 4. Juez de Campo (FJ)

ARTÍCULO 1. Posición

La posición inicial del Juez de Campo es 7 yardas profundo en el lateral opuesto al indicador de *down*.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- a. En un equipo de 2 o 3 árbitros, el Juez de Campo es responsable de cronometrar el juego o supervisar al operador del reloj de juego.
- b. El Juez de Campo tiene jurisdicción sobre su lateral del campo.
- c. Una vez que el balón ha cruzado la línea de *scrimmage*, el Juez de Campo será responsable de tomar decisiones sobre la jugada alrededor del balón y el avance en su lado del campo.

SECCIÓN 5. Juez de Lado (SJ)

ARTÍCULO 1. Posición

La posición inicial del Juez de Lado es 7 o más yardas profundo en el lateral con el indicador de *down*.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- a. El Juez de Lado es responsable de cronometrar el juego o supervisar al operador del reloj de juego.
- b. El Juez de Lado será responsable de observar a los receptores en rutas profundas para tomar decisiones sobre pases largos, el estado del balón y el avance en su área.

REGLA 12.- Desafíos

SECCIÓN 1. Conferencia

ARTÍCULO 1. Solicitar un Desafío

Una vez en cada mitad y una vez durante el tiempo extra, un equipo puede solicitar un tiempo fuera y pedir inmediatamente una conferencia para desafiar una decisión o aplicación de una penalización. El desafío puede referirse a una decisión durante la jugada o acción anterior, o a la aplicación de una

penalización después de la misma. El desafío debe realizarse antes de que el balón sea *snapped* para la siguiente jugada y antes de que el árbitro principal declare el final de la mitad o del juego.

Un desafío solo puede realizarse sobre la mala aplicación de una regla o la aplicación incorrecta de una penalización. Las decisiones de juicio no pueden ser desafiadas. No se puede solicitar otro desafío sobre la misma jugada por ninguno de los equipos por la misma razón.

ARTÍCULO 2. Procedimiento

Después de que un equipo haya solicitado un desafío, el árbitro principal llamará un tiempo fuera oficial. El equipo solicitante explicará al árbitro principal, en presencia de otro árbitro, exactamente lo que están desafiando y la razón para ello. El árbitro principal decidirá si el desafío está permitido por la regla. El segundo árbitro informará al equipo contrario sobre el tema del desafío permitido, y los miembros relevantes del equipo de arbitraje se reunirán lejos de ambos equipos.

Luego, el árbitro principal explicará y discutirá la decisión o aplicación de la penalización desafiada con los árbitros correspondientes. El árbitro principal puede solicitar más información del equipo que desafía si es necesario para tomar una decisión.

Todos los árbitros involucrados deben proporcionar información cuidadosamente y con fidelidad para decidir si la decisión o aplicación en el campo fue correcta o si los árbitros pasaron por alto algo que debe cambiarse.

Una vez tomada la decisión, el árbitro principal, acompañado de otro árbitro, explicará al equipo que desafió por qué la decisión o aplicación ha sido o no modificada, y proporcionará toda la información relevante sobre el estado del juego (lugar, *down*, tiempo).

ARTÍCULO 3. Revisión de Video

El equipo que desafía no podrá intentar proporcionar videos, fotos, audio, testigos u otra evidencia para respaldar el desafío. El árbitro principal deberá ignorar estos si son ofrecidos.

ARTÍCULO 4. Tiempo Fuera

a. Si el desafío es permitido y la decisión es modificada, no se le cobrará un tiempo fuera al equipo solicitante y el juego continuará.

b. Si el desafío no es permitido o la decisión no es modificada, al equipo solicitante se le cobrará un tiempo fuera y se le otorgará el tiempo completo permitido para ello.

Si el equipo no tiene tiempos fuera restantes o el juego está en tiempo extra, es una violación y no se concederá tiempo fuera.

VIOLACIÓN: Tiempo fuera cobrado para el equipo solicitante.

PENALIZACIÓN: 5 yardas, si no quedan tiempos fuera.

Resumen de Penalizaciones

PÉRDIDA DE 10 YARDAS con Pérdida de *Down* o Primer *Down* Automático

- Interferencia de pase
- Contacto ilegal
- Interferencia en el juego

PÉRDIDA DE 10 YARDAS

- Actos antideportivos

PÉRDIDA DE 5 YARDAS con Pérdida de *Down*

- Patada ilegal por corredor
- Carrera ilegal, jugada de carrera ilegal
- Entrega ilegal
- Pase atrasado ilegal
- Pase atrasado golpeado hacia adelante por el equipo que pasa
- Pase adelantado ilegal
- Salto o zambullida
- Proteger la bandera (flag guarding)

PÉRDIDA DE 5 YARDAS

- Snap ilegal
- Retraso del juego
- Invasión, inicio en falso
- Cambio ilegal, movimiento ilegal
- Fuera de lugar, señales desconcertantes, señal de blitzer ilegal
- Presión ilegal (rush)
- Obstrucción (shielding)
- Tirar la bandera ilegalmente
- Patear ilegalmente un pase
- Participación ilegal
- Interferencia en la línea lateral
- Tiempo fuera sin tiempos fuera restantes
- Sustitución ilegal

PÉRDIDA DE *DOWN*

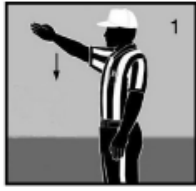














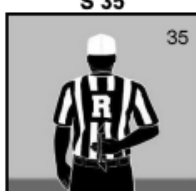



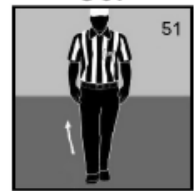
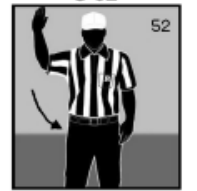
- Retraso en el pase

- Toque ilegal

TIEMPO FUERA COBRADO

- Jugador con equipo ilegal que no abandona el campo
- Jugador sin equipo obligatorio que no abandona el campo
- Jugador con herida sangrante que no abandona el campo
- Desafío fallido

Señales oficiales de árbitros en Flag Football

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

1. **Touchdown / Intento exitoso / Field Goal / Safety (Señal No. 5)**
 - Ambos brazos levantados verticalmente sobre la cabeza.
2. **Safety (Señal No. 6)**
 - Palmas juntas, levantadas sobre la cabeza.
3. **Primer Down (Señal No. 8)**
 - Un brazo extendido hacia adelante en dirección a la zona de anotación del equipo defensivo.
4. **Pérdida de Down (LOD) (Señal No. 9)**
 - Ambas manos a nivel de los hombros con los puños cerrados, mostrando el número del siguiente *down*.
5. **Pase Incompleto (Señal No. 10)**
 - Brazos completamente extendidos hacia los lados, paralelos al suelo.
6. **Interferencia de Pase (Señal No. 33)**
 - Ambos brazos extendidos rectos hacia adelante con las palmas hacia arriba.
7. **Conducta Antideportiva (Señal No. 27)**
 - Ambas manos colocadas en la parte superior de la cabeza.
8. **Contacto Ilegal / Sujeción (Señal No. 38)**
 - Agarrando la muñeca de un brazo con la otra mano frente al pecho.
9. **Invasión / Fuera de Lugar (Señal No. 18)**
 - Manos en las caderas.
10. **Salida en Falso (Señal No. 19)**
 - Girando ambos antebrazos alrededor del otro frente al cuerpo.
11. **Retraso del Juego (Señal No. 21)**

- Manos levantadas sobre la cabeza con las palmas hacia afuera, golpeando una muñeca con la otra mano.

12. Movimiento Ilegal o Cambio Ilegal (Señal No. 19)

- Girando ambos antebrazos frente al cuerpo (similar a salida en falso).

13. Protección de la Bandera (*Flag Guarding*) (Señal No. 52)

- Un brazo moviéndose diagonalmente a través del cuerpo, imitando el jalado de una bandera.

14. Saltar o Zambullirse (Señal No. 51)

- Un brazo levantado sobre la cabeza haciendo un movimiento descendente.

15. Sustitución Ilegal (Señal No. 22)

- Manos sobre los hombros en un movimiento de "sustitución".

Estas señales son utilizadas por los árbitros para comunicar de manera clara las faltas o decisiones durante el juego, facilitando el entendimiento de las acciones para ambos equipos y el público.

INTERPRETACIONES

Una interpretación de una regla, o fallo aprobado (AR), es una decisión oficial basada en una declaración de hechos específicos. Sirve para ilustrar el espíritu y la aplicación de la regla.

AR 1-3-1 / Equipo

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

FALLO: Equipo ilegal. Este tipo de pantalones o faldas no es necesario para jugar. Es evidente que los jugadores están tratando de obtener una ventaja.

NOTA: Si el equipo no puede cambiar a un equipo legal, el juego se pierde por *forfeit*.

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

FALLO: Equipo ilegal. Todo el cinturón, incluyendo cualquier exceso de correa, debe estar asegurado firmemente.

III. Un jugador no se ha metido la camiseta en los pantalones y cuelga sobre el cinturón, cubriendo el conector de las banderas.

FALLO: Equipo ilegal. Las banderas deben estar completamente descubiertas.

IV. Un equipo con camisetas rojas y pantalones blancos usa banderas de colores arcoíris.

FALLO: Equipo legal. Las banderas deben contrastar con los pantalones, no con la camiseta.

AR 3-1-4 / Desempate en Torneo

I. Un torneo con 10 equipos, donde todos juegan una vez contra los demás. Cinco equipos (A, B, C, D, E) tienen el mismo porcentaje después de sus 9 partidos, por lo que para hacer un ranking se considera el porcentaje solo de sus juegos.

1. A, B y C aún tienen el mismo porcentaje; D y E tienen el mismo pero un porcentaje más bajo. Entonces, el sistema los dividirá en un primer grupo de 3 y un segundo grupo de 2 que se evaluarán por separado.
 - 2a. A tiene una diferencia neta de puntos de +6, mientras que B y C tienen -2 en sus juegos solo en el grupo de 3. Por lo tanto, A es el primero en el desempate. Los dos restantes se evaluarán por separado.
 - 3a. B y C jugaron un empate, por lo que no hay decisión basada en puntos anotados.
 - 4a. B tiene una diferencia neta de puntos general de +11, y C tiene -5. Por lo tanto, B es segundo y C es tercero en el desempate.
 - 2b. D y E jugaron un empate, por lo que no hay decisión basada en la diferencia neta de puntos en sus juegos solo en el grupo de 2.
 - 3b. D y E jugaron un empate, por lo que no hay decisión basada en puntos anotados solo en el grupo de 2.
 - 4b. D y E tienen la misma diferencia neta de puntos general.
 - 5b. D tiene más puntos anotados en total que E. Por lo tanto, D es cuarto y E es quinto en el desempate.

AR 3-2-4 / Tiempo de Juego

I. Durante los últimos 2 minutos de una mitad, el reloj se detiene para otorgar un primer *down*.

FALLO: El reloj se reiniciará con el *snap*.

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

FALLO: El árbitro deberá detener el reloj a su discreción y el reloj se reiniciará cuando el balón esté listo.

III. En un partido cerrado, con 4 minutos restantes, la ofensiva que va ganando comete repetidamente y deliberadamente faltas de retraso del juego para consumir tiempo.

FALLO: El reloj se detendrá por la penalización y se reiniciará con el siguiente *snap*, según la regla.

IV. En un partido cerrado, con menos de 2 minutos restantes y la ofensiva en desventaja, un jugador ofensivo que está más allá de la zona neutral lanza un pase fuera de los límites, al suelo o a un compañero de equipo, para conservar tiempo.

FALLO: Penalización: Cinco yardas desde el lugar de la falta y pérdida de *down* por pase ilegal. El reloj se ordenará reiniciar en la señal de listo para jugar.

AR 3-2-6 / Reloj Continuo

I. En un juego decidido (más de 30 puntos de diferencia, notificado por el árbitro) con 1 minuto restante y un reloj continuo, un jugador lesionado no puede abandonar el campo.

FALLO: El reloj se detendrá por el tiempo fuera de lesión y se reiniciará en el siguiente *snap*, según la regla.

NOTA: Lo mismo aplica si se toma un tiempo fuera cobrado.

II. En un juego decidido (más de 30 puntos de diferencia, notificado por el árbitro) con 1 minuto restante y un reloj continuo, un equipo comete una falta.

FALLO: El reloj no se detendrá por la penalización.

AR 3-3-4 / Duración de los Tiempos Fuera

I. Con 12 segundos restantes en el juego, la ofensiva en desventaja completa un pase en la línea de 4 yardas y pide un tiempo fuera para detener el reloj a los 6 segundos. El capitán de la ofensiva informa al árbitro principal que quieren continuar el juego sin usar la duración completa del tiempo fuera.

FALLO: El árbitro principal pregunta al capitán de la defensa si está de acuerdo con acortar el tiempo fuera. Si están de acuerdo, el árbitro principal informa a ambos equipos que declarará el balón listo y, después de 5 segundos, lo hace.

NOTA: Si el capitán de la defensa no está de acuerdo, se concederán los 60 segundos completos del tiempo fuera.

AR 3-3-5 / Notificación del Árbitro

I. El balón queda muerto al final de una jugada y el reloj del juego baja a 2 minutos antes de que el árbitro principal pueda declarar el balón listo para jugar.

FALLO: El oficial encargado del reloj de juego detendrá el reloj a los 2 minutos, y el árbitro principal informará a ambos equipos sobre el tiempo restante en la mitad. El reloj se reiniciará en el *snap*, según la regla.

NOTA: El mismo proceso ocurrirá si el balón está listo (muerto), pero la ofensiva no hace el *snap* antes de que el tiempo baje a 2 minutos.

II. El balón queda muerto al final de una jugada y el reloj de juego está por debajo de los 2 minutos.

FALLO: El oficial encargado del reloj de juego detendrá el reloj inmediatamente y el árbitro principal informará a ambos equipos sobre el tiempo exacto restante en la mitad. El reloj se reiniciará en el *snap*, según la regla.

AR 4-1-2 / Balón Vivo se Vuelve Muerto

I. Un corredor tropieza y, para recuperar el equilibrio, coloca su mano en el suelo o se apoya en el suelo usando el balón, mientras mantiene la posesión del mismo. Luego continúa su carrera.

FALLO: La jugada continúa, no se cumplen los requisitos de R 4-1-2 para que el balón esté muerto.

NOTA: Si el corredor pierde el control del balón al entrar en contacto con el suelo, será un *fumble* y el balón estará muerto. (R 4-1-2-e)

II. Un receptor pierde una bandera al inicio de la jugada, continúa su ruta, completa la recepción y avanza algunas yardas más antes de que un defensor pueda quitar la bandera restante.

FALLO: El pase es completo, pero el balón está muerto con la recepción. (R 4-1-2-g). Las yardas después de la recepción no contarán y la defensa no necesita quitar ninguna bandera. La misma regla se aplicará si el receptor pierde ambas banderas antes de la recepción.

NOTA: No hay diferencia en el fallo si el receptor pierde una bandera por accidente o si la bandera es quitada ilegalmente por un defensor. El balón estará muerto cuando sea atrapado por un jugador que no tenga ambas banderas. Si el receptor es capaz de recoger la bandera y fijarla de manera conforme a las reglas antes de completar el pase, el balón permanecerá vivo y la jugada continuará.

AR 5-1-1 / Nueva Serie

I. 2° intento y medio en la línea de 19 yardas de O, la carrera se detiene en la línea media. El balón se coloca con la nariz alcanzando 1 pulgada dentro de la línea de 4 pulgadas de la línea media.

FALLO: No hay primer *down*. La mitad del campo de juego es el centro de la línea media. Si el balón alcanzara 3 pulgadas dentro de la línea media, sería primer *down*.

II. 1° y gol en la línea de 19 yardas de D, el *quarterback* es *sackeado* en la línea de 23 yardas de O.

FALLO: 2° y gol en la línea de 23 yardas de O, no es posible un nuevo primer *down*.

Próxima jugada: El equipo A completa un pase en la línea de 13 yardas de D.

FALLO: 3° y gol en la línea de 13 yardas de D, no se otorgará una nueva serie.

AR 6-1-1 / Patada Ilegal

I. 2° y medio en la línea de 9 yardas de O, el *quarterback* patea el balón (despeje) desde la línea de 4 yardas para evitar un *sack*.

FALLO: Penalización por patada ilegal por parte del corredor, se aplica desde el lugar de la falta. El balón se vuelve muerto. Próxima jugada: 3° y medio en la línea de 2 yardas de O.

NOTA: Si hubiera sido 4° y medio, la serie terminaría por pérdida de *down*.

Próxima jugada: 1° y medio para el oponente en la línea de 5 yardas.

II. 2° y medio en la línea de 9 yardas de O, el pase adelantado es pateado por un receptor para evitar una intercepción y el balón cae incompleto.

FALLO: Penalización por patear ilegalmente un pase (R 9-2-1-e), esa es otra falta. Próxima jugada: 2° y medio en la línea de 4 yardas de O.

NOTA: Lo mismo se aplica si un defensor patea un balón en vuelo.

AR 7-1-3 / Jugadas Ilegales

I. Después de que el balón está listo, la ofensiva se coloca en una formación (primer cambio), después de 3 segundos cambian a otra formación e inmediatamente hacen el *snap*.

FALLO: Penalización por cambio ilegal, el silbato debe sonar en el *snap* y el balón permanece muerto.

II. Después de que el balón está listo, la ofensiva se coloca en una formación (primer cambio), después de 3 segundos el receptor en el lado derecho comienza un movimiento hacia el *quarterback*, hace un círculo alrededor de él y continúa moviéndose hacia la línea lateral derecha, paralelo a la línea de

scrimmage, cuando se hace el *snap*.

FALLO: No hay falta, movimiento legal.

III. 2° y medio en la línea de 24.5 yardas de O, el *quarterback*, que está bajo centro, da un paso adelante y estira el balón sobre la línea media antes de que le quiten la bandera.

FALLO: No hay primer *down*. Penalización por carrera ilegal. Próxima jugada: 3° y medio en la línea de 19.5 yardas de O.

NOTA: Se aplica la misma regla en la línea de gol. Técnicamente sería una jugada de carrera ilegal en la zona de no-correr también.

IV. 2° y medio en la línea de 19 yardas de O, el *quarterback* sale rodando, da un paso más allá de la línea de *scrimmage* y es desbanderado por un defensor que estaba a menos de 7 yardas de la línea de *scrimmage* en el *snap*. Luego, el *quarterback* lanza un pase.

FALLO: Penalización por carrera ilegal. No hay falta por pase ilegal, ya que el balón estaba muerto antes de que se lanzara el pase. Cuando el *quarterback* ha cruzado la línea de *scrimmage* (R 2-3-2), todos los defensores tienen derecho a quitarle la bandera al corredor. Próxima jugada: 3° y medio en la línea de 14 yardas de O.

NOTA: No hay falta por *blitz* ilegal si el defensor cruza técnicamente la línea de *scrimmage* mientras intenta quitar la bandera, incluso si el *quarterback* retrocede detrás de la línea antes de ser desbanderado.

V. 2° y gol en la línea de 4 yardas de D, el *quarterback* lanza un pase que es completado en la línea de 5 yardas de D y avanza hacia la zona de anotación.

FALLO: Penalización por jugada de carrera ilegal. Un pase hacia adelante debe cruzar la línea de *scrimmage* para ser considerado una jugada de pase hacia adelante (R 2-3-3). Próxima jugada: 3° y gol en la línea de 9 yardas de D (fuera de la zona de no-correr), no se necesita una jugada de pase hacia adelante.

VI. 2° y gol en la línea de 4 yardas de D, el *quarterback* lanza un pase que es desviado por un defensor detrás de la línea de *scrimmage*. El *quarterback* atrapa el balón y corre hacia la zona de anotación.

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

VII. 2° y gol en la línea de 8 yardas de D, el *quarterback* lanza un pase que es desviado por un receptor detrás de la línea de *scrimmage* o rebota en la espalda del *snapper*. El *quarterback* atrapa el balón, finge una jugada de pase y luego corre hacia la zona de anotación.

FALLO: No *touchdown*, penalizaciones por carrera ilegal (R 7-1-3-e) y toque ilegal (R 7-2-5-a) por parte del *quarterback*. Próxima jugada: 3° y gol en la línea de 13 yardas de D (o 3° y gol en la línea de 8 yardas de D).

NOTA: Si esta jugada ocurriera en la zona de no-correr, también sería una falta por no ejecutar una jugada de pase hacia adelante.

AR 7-1-4 / Fuera de Lugar y *Blitzer*

I. Un defensor reacciona al conteo del *snap* del *quarterback* y salta sobre la línea de *scrimmage*.

FALLO: El balón permanece muerto. Penalización por fuera de lugar como falta de balón muerto.

NOTA: Si el defensor hace contacto con un oponente (el receptor es desplazado de su posición), la falta será por contacto ilegal y se aplicará adicionalmente.

II. Un defensor, posicionado a 7 yardas de la línea de *scrimmage*, levanta una mano por una fracción de segundo o la levanta solo a la altura del hombro.

FALLO: Penalización por señal inválida (ilegal), el silbato debe sonar y el balón permanece muerto.

NOTA: Informar al jugador antes del siguiente *down* para que dé una señal clara y obtenga el ROW (derecho de paso) la próxima vez.

III. Tres o más *blitzers* dan simultáneamente una señal clara para obtener el ROW.

FALLO: Penalización por señal de *blitzer* ilegal, el silbato debe sonar y el balón permanece muerto.

IV. Dos *blitzers* dan simultáneamente una señal clara para obtener el ROW. Antes del *snap*, uno de ellos baja la mano y luego otro defensor, posicionado a 7 yardas de la línea de *scrimmage*, levanta una mano para dar una señal clara y la mantiene durante el último segundo antes del *snap*.

FALLO: No hay falta por señal de *blitzer* ilegal. Los dos últimos *blitzers* que dieron la señal obtienen el ROW.

V. Un defensor (#46), posicionado a 6 yardas de la línea de *scrimmage*, levanta una mano para dar una señal de *blitzer*.

FALLO: Penalización por señal de *blitzer* ilegal, el silbato debe sonar y el balón permanece muerto.

NOTA: El Juez de Campo (FJ) debe intentar informar al jugador antes de la falta con: "Número 46, no estás a 7 yardas de la línea de *scrimmage*". Si el jugador se ajusta a una posición de *blitz* legal antes del *snap*, no hay falta.

VI. Un defensor (#46), posicionado a 7.5 yardas de la línea de *scrimmage*, levanta una mano para dar la señal de *blitzer*. El jugador anticipa erróneamente el *snap* y está a 6 yardas de la línea de *scrimmage* con la mano levantada cuando se hace el *snap*.

FALLO: Penalización por señal de *blitzer* ilegal, el silbato debe sonar y el balón permanece muerto.

NOTA: Si el #46 baja la mano y comienza el *blitz* desde 6 yardas, será un *blitz* ilegal como falta de balón vivo. Si el #46 baja la mano y no cruza la línea de *scrimmage*, la jugada continúa sin falta.

VII. Un defensor, posicionado a 10 yardas de la línea de *scrimmage*, levanta una mano para dar la señal de *blitzer*. El jugador comienza a correr hacia la línea de *scrimmage* anticipando el *snap* y está a 7.5 yardas de la línea de *scrimmage* con la mano levantada cuando se hace el *snap* y continúa con el *blitz*.

FALLO: No hay falta, el *blitzer* tiene derecho de paso (ROW).

NOTA: Si el *blitzer* baja la mano durante su carrera antes del *snap*, aún puede hacer legalmente el *blitz* sin tener derecho de paso (ROW).

AR 7-2-1 / Pase hacia Atrás

I. 2° y medio en la línea de 3 yardas de O. El *quarterback* lanza un pase hacia atrás desde dentro de su propia zona de anotación fuera de los límites para evitar un *sack*.

FALLO: No hay falta, pero es un *safety*. El balón pertenece a la ofensiva en el lugar de la última posesión, que es la zona de anotación.

NOTA: También es un *safety* si este pase hacia atrás o *fumble* cae incompleto en la zona de anotación.

II. 2° y medio en la línea de 3 yardas de O. El *quarterback* lanza un pase hacia atrás desde la línea de 1 yarda fuera de los límites o al suelo en la zona de anotación para evitar un *sack*.

FALLO: No hay *safety*, no hay falta. Próxima jugada: 3° y medio en la línea de 1 yarda.

NOTA: En un pase hacia adelante incompleto sería una decisión similar.

Próxima jugada: 3° y medio en la línea de 3 yardas.

III. 2° y medio en la línea de 3 yardas de O. El balón es lanzado por encima de la cabeza del *quarterback* y cae incompleto en la zona de anotación o fuera de los límites.

FALLO: No hay *safety*. Próxima jugada: 3° y medio en la línea de 3 yardas de O.

IV. 4° y gol en la línea de 3 yardas de D. El balón es lanzado alto y el *quarterback* golpea el balón hacia adelante para evitar un pase incompleto y el final de la serie. El *snapper* es capaz de atrapar el balón y avanza hacia la zona de anotación.

FALLO: Falta por golpear el balón ilegalmente por la ofensiva (R 7-2-5-c), no hay anotación, la serie termina por pérdida de *down*.

AR 7-2-2 / Pase Completo

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

FALLO: Recepción simultánea, el balón se otorga al equipo que hizo el pase (R 2-10-3).

NOTA: Si los jugadores contrarios no tocan el suelo simultáneamente, el jugador que primero toca el suelo dentro de los límites con posesión es quien recibe la adjudicación de la recepción.

II. Un jugador en el aire recibe un pase, sujeta el balón firmemente y mientras regresa al suelo dentro de los límites, la punta del balón toca el suelo. El jugador retiene el control firme del balón y el balón no se suelta.

FALLO: Pase completo.

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

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

FALLO: Pase completo.

IV. Un receptor alcanza el balón pero no puede atraparlo con las manos. Antes de que el balón toque el suelo, el receptor lo atrapa entre sus rodillas y luego cae al suelo sin perder el balón.

FALLO: Pase completo. La regla no especifica cómo debe controlarse el balón para una recepción.

V. Un receptor atrapa un pase en el aire y antes de regresar al suelo es contactado por un oponente, lo que hace que el balón se suelte y toque el suelo.

FALLO: Pase incompleto y penalización por contacto ilegal. El pase no se

completó (R 2-10-3) y la falta ocurrió mientras el balón estaba en el aire. Sin embargo, como el contacto ocurrió después de que el balón fue tocado, no se considera interferencia de pase.

VI. Un receptor en el lado derecho del campo es contactado por un defensor antes de que el *quarterback* haya lanzado el balón. El pase cae incompleto en el lado izquierdo del campo.

FALLO: Contacto ilegal por parte de la defensa. Es una falta contactar a un oponente, independientemente de si el balón se lanza hacia ese jugador o no.

VII. Un receptor controla el balón en el aire y, mientras sigue en el aire, lanza el balón hacia atrás a otro receptor. El segundo receptor avanza con el balón para obtener más yardas.

FALLO: Jugada legal. El pase fue controlado pero no completado, y el estado del balón sigue siendo el del pase inicial (R 2-9-2). El pase se completa con la segunda recepción y el contacto con el suelo (R 2-10-3).

NOTA: Sería la misma decisión si el pase solo fuera tocado o desviado, ya sea hacia adelante o hacia atrás. Si el receptor estuviera en contacto con el suelo cuando controló el pase, sería una recepción completa y una falta por pase hacia atrás ilegal.

AR 7-2-4 / Fumble

2° y medio en la línea de 13 yardas de O. El corredor pierde el control del balón (*fumble*) en la línea de 20 yardas de O y el balón toca el suelo en la línea de 16 yardas de O.

FALLO: El balón está muerto cuando toca el suelo, no hay falta. Próxima jugada: 3° y medio en la línea de 20 yardas de O.

NOTA: Sería la misma decisión si el balón toca el suelo en la línea de 24 yardas de O (*fumble* hacia adelante) o si un compañero de equipo del que perdió el balón lo atrapa.

Con menos de 2 minutos en el reloj, el corredor deja caer el balón al suelo intencionalmente para detener el reloj antes de que le quiten la bandera.

FALLO: El reloj se detendrá ya que la caída se considera como un pase (R 2-9-2). Si la caída ocurre detrás de la línea de *scrimmage*, no habrá falta, similar a un *spike* o pase incompleto. Si la caída ocurre más allá de la línea de *scrimmage*, será penalizado por pase ilegal. El reloj se reiniciará en el siguiente *snap* según la regla.

AR 7-2-5 / Toque ilegal y Golpear

I. 2° y gol en la línea de 20 yardas de D. El *quarterback* lanza un pase hacia adelante hacia un receptor en la línea de 10 yardas de D, y en lugar de intentar atrapar el pase, el receptor golpea el balón hacia adelante hacia otro receptor que lo atrapa en la zona de anotación.

FALLO: Jugada legal. *Touchdown*.

II. 2° y gol en la línea de 20 yardas de D. Antes del *snap*, un receptor se mueve hacia el *snapper*, el *quarterback* en la línea de 24 yardas no puede manejar el *snap* y, en lugar de entregar el balón hacia adelante al receptor, lo golpea hacia ellos. El receptor atrapa el balón y avanza hacia la zona de anotación.

FALLO: Falta por golpear ilegalmente el balón por parte de la ofensiva en la línea de 24 yardas. El *snap* es un pase hacia atrás y no puede ser golpeado hacia adelante. Próxima jugada: 3° y gol en la línea de 21 yardas de O.

NOTA: Técnicamente, el receptor es el *quarterback*, ya que es el primer jugador en posesión del balón. Por lo tanto, también tenemos una carrera ilegal. La próxima jugada sería 3° y gol en la línea de 25 yardas de D, lo que obviamente se declinará para elegir la otra penalización.

III. 2° y gol en la línea de 20 yardas de D. El *quarterback* lanza un pase hacia atrás a un receptor en la línea de 22 yardas de D, quien en lugar de atrapar el balón, decide golpearlo hacia adelante hacia un receptor que atrapa el balón en la línea de 19 yardas de D y avanza hacia la zona de anotación.

FALLO: Falta por golpear el balón ilegalmente por la ofensiva en la línea de 22 yardas. Próxima jugada: 3° y gol en la línea de 23 yardas de O.

AR 7-3-1 / Pase Hacia Adelante

I. 2° y medio en la línea de 3 yardas de O. El *quarterback* lanza un pase hacia adelante desde su propia zona de anotación al suelo para evitar un *sack*.

FALLO: No hay falta, no existe la falta de pase intencionalmente incompleto (*intentional grounding*) en *Flag Football*. Próxima jugada: 3° y medio en la línea de 3 yardas de O.

II. 2° y medio en la línea de 7 yardas de O. El *quarterback* lanza un pase alto hacia adelante desde detrás de la línea de *scrimmage* y atrapa su propio pase para una ganancia de 10 yardas.

FALLO: Penalización por toque ilegal, el *quarterback* solo puede atrapar su propio pase si un defensor lo ha tocado antes (R 7-2-5-a). Próxima jugada: 3° y medio en la línea de 7 yardas de O.

III. 2° y medio en la línea de 7 yardas de O. El *quarterback* lanza un pase hacia adelante desde detrás de la línea de *scrimmage*, el balón es desviado por un defensor y regresa a las manos del *quarterback*.

FALLO: No hay falta por toque ilegal, el *quarterback* puede avanzar el balón (R 7-2-5-a).

IV. 2° y medio en la línea de 15 yardas de O. El *quarterback* corre para evitar al *blitzer*, avanza hasta la línea de 17 yardas de O y lanza un pase completo hacia la línea de 23 yardas de O.

FALLO: Penalizaciones por carrera ilegal (R 7-1-3-e) y pase hacia adelante ilegal (R 7-3-2-a). Próxima jugada: 3° y medio en la línea de 10 yardas de O (o 3° y medio en la línea de 12 yardas de O).

AR 7-3-3 / Interferencia de Pase

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

FALLO: Penalización por interferencia (*shielding*) de la ofensiva. No es interferencia de pase porque el balón no está en el aire. Si hubiera contacto entre el receptor y el defensor, sería una falta por apuntar (*aiming*) de la ofensiva.

NOTA: Si el receptor está quieto, el defensor debe evitar el contacto, porque el derecho de lugar (ROP) del receptor prevalece sobre el derecho de paso (ROW).

II. Dos receptores están posicionados a la derecha de la formación, el receptor externo va en un ángulo hacia adentro, el receptor interno va hacia afuera y luego avanza por el campo (ruta de rueda). Los defensores en cobertura individual chocan mientras se cruzan para cubrir a sus respectivos receptores.

FALLO: No hay falta, la ofensiva no es responsable de las acciones de los defensores.

NOTA: Si el receptor externo cruza el carril de carrera del defensor interno con el propósito de obstruir su cobertura, será una falta por interferencia (*shielding*). Esta es una decisión difícil que requiere experiencia para juzgarla.

III. Un receptor corre directamente hacia el defensor. Justo delante de ellos, el receptor gira hacia el exterior y se impulsa ligeramente hacia adelante. El defensor mantiene su equilibrio pero no puede cerrar la brecha

con el receptor antes de que se complete la recepción. Después de la recepción, el defensor quita la bandera.

FALLO: Interferencia de pase ofensiva (o contacto ilegal). Hay contacto con impacto por parte del receptor antes de que se haya lanzado el pase. El impacto no es contra el defensor, es contra ellos mismos para acelerar y ganar más separación del defensor.

AR 8-3-2 / Penalización en un Intento

I. En un intento de 1 punto hay una penalización aceptada y el intento se repetirá desde la línea de 10 yardas.

FALLO: La ofensiva puede realizar una jugada de pase o carrera para obtener 1 punto.

II. En un intento de 1 punto hay una penalización aceptada y el intento se repetirá desde la línea de 2.5 yardas.

FALLO: La ofensiva solo puede realizar una jugada de pase hacia adelante para obtener 1 punto.

III. En un intento de 2 puntos hay una penalización aceptada y el intento se repetirá desde la línea de 5 yardas.

FALLO: La ofensiva solo puede realizar una jugada de pase hacia adelante para obtener 2 puntos.

IV. Durante un intento, el corredor comete *flag guarding* en la línea de 3 yardas y luego anota.

FALLO: Penalización por *flag guarding* con pérdida de *down* (LOD). No hay anotación y el intento ha terminado.

AR 8-4-1 / Safety

I. 2° y medio en la línea de 7 yardas de O. Un *blitzer* agarra los pantalones del *quarterback* en la zona de anotación, lo que hace que momentáneamente pierda el equilibrio. El *quarterback* luego lanza un pase hacia adelante incompleto.

FALLO: Penalización por contacto ilegal (sujeción) aplicada desde la línea de 7 yardas de O. Próxima jugada: 1° y medio en la línea de 17 yardas de O.

II. 2° y medio en la línea de 7 yardas de O. El *quarterback* en la zona de anotación sostiene el balón frente a la bandera mientras el defensor intenta quitársela. El defensor falla en el intento de quitar la bandera y luego el *quarterback* lanza un pase completo para una ganancia de 14 yardas.

FALLO: Penalización por *flag guarding*, que se aplicará desde el punto de falta (SF) en la zona de anotación, resultando en un *safety*.

III. 3° y gol en la línea de 21 yardas de D. Un defensor intercepta el balón en la línea de 7 yardas de D y su impulso lo lleva a su propia zona de anotación. Un jugador ofensivo lo desflaggea en la zona de anotación.

FALLO: *Safety*, porque la regla del impulso solo se aplica si el balón se intercepta dentro de la línea de 5 yardas (R 8-5-1-b).

AR 9-1-1-R / Derecho de Lugar (ROP), Derecho de Paso (ROW)

I. Un defensor se alinea cerca de la línea de *scrimmage* directamente frente a un receptor (cobertura individual).

FALLO: El receptor debe evitar el contacto en los primeros pasos porque el defensor tiene derecho de lugar (ROP). Si el defensor comienza a moverse, perderá el ROP y deberá evitar el contacto con el receptor y darle espacio para su ruta de pase.

II. Un defensor se alinea cerca de la línea de *scrimmage* directamente frente a un receptor. En el *snap*, el defensor se mueve inmediatamente hacia el interior y choca con el receptor, quien también se dirige hacia el centro.

FALLO: Falta por contacto ilegal de la defensa. Una vez que el defensor se mueve, pierde el ROP y debe evitar el contacto. El receptor debe evitar el lugar donde estaba el defensor al momento del *snap*, pero no puede anticipar en qué dirección se moverá el defensor.

III. Un defensor se alinea cerca de la línea de *scrimmage* directamente frente a un receptor y extiende los brazos hacia los lados para obstruir al receptor. Después del *snap*, el defensor no se mueve y el receptor, al intentar pasar alrededor del defensor, toca uno de los brazos del defensor.

FALLO: *Aiming* por parte del defensor. Incluso con ROP, el defensor no debe buscar el contacto con un acto innecesario.

NOTA: El mismo fallo se aplicará a un *snapper* que esté obstruyendo a un *blitzer* extendiendo los brazos hacia los lados.

IV. Un defensor está en cobertura de zona y mirando al *quarterback* cuando un receptor ofensivo cruza el campo y golpea intencionalmente al defensor por detrás.

FALLO: *Aiming* por parte de la ofensiva. Incluso con derecho de paso (ROW), un jugador no está permitido para apuntar y golpear a un oponente (R 9-1-1).

V. Un defensor está empujando al corredor hacia la línea lateral. El corredor trata de mantenerse dentro del campo manteniendo el carril para ganar un primer down, en lugar de salir del campo. El defensor no reduce la velocidad mientras intenta quitar la bandera y como resultado, ambos jugadores colisionan.

FALLO: Contacto ilegal por parte del corredor, no *aiming* porque el objetivo del corredor era el hueco. El defensor no está obligado a reducir la velocidad y dar espacio al corredor; tiene derecho a apuntar al punto más temprano posible para quitar la bandera. El corredor tiene el control de la jugada, no tiene derecho de paso (ROW) y debe demostrar su intención de evitar el contacto. Si el corredor calcula mal la ruta esperada del defensor, es su culpa.

NOTA: Si el corredor se ha detenido y después (1 segundo) el defensor choca contra él, será una falta de *aiming* por parte de la defensa.

VI. Dos defensores aprietan al corredor entre ellos. El corredor trata de pasar por el hueco entre los defensores y contacta con uno o ambos defensores.

FALLO: Contacto ilegal por parte del corredor, no *aiming* porque el objetivo del corredor era el hueco. El corredor debe evitar el contacto, incluso si eso detiene su avance.

VII. Un defensor que corre hacia el corredor se resbala y cae justo frente al corredor. El corredor salta sobre el defensor para evitar el contacto. El defensor intenta quitar la bandera pero falla, y el corredor continúa su carrera.

FALLO: Salto por parte del corredor. Se penaliza al corredor por evitar contacto, incluso si eso significa correr alrededor de un jugador en el suelo para evitar cometer otra falta.

VIII. Un receptor atrapa el balón de pie con la espalda hacia el defensor, quien se acerca para intentar quitar la bandera y se detiene, estableciendo su derecho de lugar (ROP) al estar ahora estacionario. Después de la captura, el receptor se da la vuelta en su posición y, al girar, contacta con el defensor. El receptor luego corre alejándose del defensor y después de ganar algunas yardas adicionales es desbanderado.

FALLO: No hay falta por contacto ilegal. El receptor no pierde el ROP al girar (R 2-13-1).

NOTA: Un movimiento extra por parte del receptor (o del defensor) que cause el contacto resultaría en una falta por contacto ilegal.

AR 9-1-1-B / Blitzzer

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

FALLO: No hay falta. Un receptor debe ceder el derecho de paso (ROW) al *blitzer*, que lo tiene de forma predominante. Si otro defensor que no hizo una señal válida para obtener el ROW estuviera atacando, sería falta del defensor por interferencia (*shielding*).

II. Un *blitzer* corre rápidamente hacia el *quarterback* y un receptor que corre una ruta interfiere o contacta al *blitzer*.

FALLO: Penalización por *shielding* o contacto ilegal contra la ofensiva. Todos los receptores deben evitar las rutas de ataque de los *blitzers*.

III. Un *blitzer* corre lentamente hacia el *quarterback* y un receptor en una ruta es obstruido.

FALLO: Penalización por *shielding* contra el defensor. Un *blitzer* solo tiene derecho de paso (ROW) si está corriendo rápidamente (R 2-2-6), y los receptores tienen la oportunidad de calcular las rutas de ataque de los *blitzers*.

IV. Un *blitzer* está atacando al *quarterback* y, cuando el *quarterback* comienza a rodar, el *blitzer* cambia de dirección.

FALLO: El *blitzer* pierde el ROW cuando cambia de dirección y debe tener cuidado de no obstruir a un receptor después.

V. Un *blitzer* contacta al *snapper*, quien ha permanecido estacionario desde el *snap*.

FALLO: Penalización por *aiming* contra el defensor. El ROP del *snapper* tiene más valor que el ROW del *blitzer* (R 2-13-2).

VI. Un *blitzer* se alinea directamente frente al *snapper* y, después del *snap*, corre directamente hacia el *quarterback*. El *snapper* permanece estacionario usando el derecho de lugar (ROP), y el *blitzer* cambia de dirección para evitar el contacto. Inmediatamente después, el *snapper* comienza a correr una ruta de pase justo frente al *blitzer* y ambos colisionan.

FALLO: Penalización por *aiming* de la ofensiva contra la ofensiva. El *blitzer* pierde el derecho de paso (ROW) al cambiar de dirección, pero esto no le otorga al *snapper* el derecho a provocar una colisión.

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

FALLO: No hay falta. El *blitzer* no está obligado a cruzar la línea de *scrimmage*,

pero pierde el derecho de paso (ROW) al detenerse y deberá evitar a los jugadores ofensivos a partir de entonces.

VIII. Un receptor cruza el carril del *blitzer*. El *blitzer* intenta evitar el contacto, pero aún así choca con el receptor.

FALLO: Penalización por contacto ilegal contra la ofensiva.

IX. Un receptor cruza el carril del *blitzer*. El *blitzer* no intenta evitar el contacto y choca con el receptor.

FALLO: Penalización por *shielding* contra la ofensiva y penalización por *aiming* contra la defensa. Las faltas se compensan y la jugada se repetirá.

X. Un receptor cruza el carril del *blitzer* sin obstruir. El *blitzer* golpea al receptor con el brazo extendido mientras pasa.

FALLO: *Aiming* por parte del *blitzer*. Incluso con el derecho de paso (ROW), el *blitzer* no puede iniciar contacto.

XI. El *blitzer* se detiene frente al *quarterback* después de que el balón ha sido lanzado y toca al *quarterback* con las manos en la cadera.

FALLO: No hay falta por el toque, ya que el contacto no tiene impacto.

XII. El *blitzer* se detiene frente al *quarterback* después de que el balón ha sido lanzado y empuja al *quarterback* con las manos en la cadera, lo que provoca que el *quarterback* tenga que dar 2 pasos para recuperar el equilibrio.

FALLO: Penalización por contacto ilegal de la defensa.

XIII. El *blitzer* se detiene frente al *quarterback* mientras se lanza el balón. El movimiento natural de lanzamiento con un paso hacia adelante provoca que el *quarterback* haga contacto con el *blitzer*.

FALLO: No hay faltas por el contacto, ya que ambos jugadores están de pie y tienen derecho de lugar (ROP) según lo dispuesto en R 2-13-1.

XIV. El *blitzer* salta verticalmente mientras el *quarterback* lanza el balón. El *quarterback* da 3 pasos hacia adelante después de lanzar el balón y contacta con el *blitzer*.

FALLO: Penalización por contacto ilegal de la ofensiva. El *blitzer* tiene el derecho de lugar (ROP) a pesar del salto, y las acciones del *quarterback* son responsables del contacto. Si el impulso del salto hubiera llevado al *blitzer* a chocar con el *quarterback*, la falta sería contra la defensa.

XV. Cuando el *quarterback* comienza a lanzar el balón, el *blitzer* salta hacia adelante en un intento de desviarlo y golpea el balón o el brazo antes de

que el balón salga de la mano del *quarterback*.

FALLO: Penalización por *aiming*, ya que el punto de ataque fue un balón en posesión de un corredor (R 9-1-1).

AR 9-2-1 / Actos Antideportivos

I. El *quarterback* lanza una intercepción y un defensor corre de regreso para un fácil touchdown. Antes de cruzar la línea de gol, el defensor provoca al *quarterback* utilizando palabras o gestos.

FALLO: *Touchdown*. Penalización por conducta antideportiva. La penalización se aplicará en la jugada de intento. La siguiente jugada será un intento de 1 punto desde la línea de 15 yardas o un intento de 2 puntos desde la línea de 20 yardas.

AR 9-2-2 / Tirar la Bandera

I. Un corredor está agitando sus manos cerca de sus caderas mientras un defensor cercano intenta quitarle la bandera. No hay contacto, pero el defensor falla en quitar la bandera.

FALLO: Penalización por protección de la bandera. Una mano (o el balón) frente a la bandera restringe el acceso y crea una desventaja, incluso sin contacto.

NOTA: La aplicación (5 yardas más pérdida de down, *LOD*) será desde el lugar de la falta (*SF*). Ejemplo: 2° & *goal* en la línea de 18 yardas del equipo defensor, protección de la bandera en la línea de 10 yardas del equipo defensor. Siguiendo jugada: 3° & *goal* en la línea de 15 yardas del equipo defensor.

II. A runner is waving their hands near their hips as a far off defender dives towards them in a desperate attempt to make a flag pull. There is no contact and the defender misses the flag by a distance. **ULING:** No foul. There has to be a serious attempt at a flag pull to make the action of the runner to a foul. Diving and jumping by a defender are legal.

III. Un corredor corre directamente hacia un defensor y, antes de encontrarse, el corredor inclina la parte superior del cuerpo hacia adelante.

FALLO: Penalización para la ofensiva por *diving* (R 2-12-2). El defensor debe evitar la cabeza y el cuerpo del corredor, y las acciones del corredor en este caso restringen el acceso a las banderas del corredor y crean una desventaja, independientemente de que haya contacto.

Un corredor corre directamente hacia un defensor y extiende el balón hacia adelante para ganar yardas adicionales antes de que le quiten la bandera.

FALLO: Penalización por protección de la bandera. El defensor debe evitar el contacto con el balón en posesión del jugador, y las acciones del corredor en

este caso restringen el acceso a las banderas y crean una desventaja, independientemente del contacto.

Un corredor es perseguido por un defensor y, antes de ser alcanzado, el corredor extiende el balón hacia adelante para ganar yardas adicionales antes de que le quiten la bandera.

FALLO: No hay falta. Como la acción de quitar la bandera viene desde atrás, la extensión del balón no obstruye al defensor.

VI. Un corredor gira para evitar que le quiten la bandera de un defensor. Durante el giro, el corredor golpea al defensor con el codo.

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

NOTA: La misma regla se aplica si un corredor causa contacto al agacharse (*dipping*).

VII. Un corredor se agacha (*dipping*) para evitar que un defensor le quite la bandera mientras sostiene el balón con ambas manos frente al pecho y los codos extendidos hacia los lados. El defensor intenta quitar la bandera, pero golpea el brazo del corredor, que está frente a la bandera debido al agachamiento.

FALLO: Protección de la bandera por parte del corredor. El agachamiento, aunque no es ilegal en sí mismo, significa que el corredor es responsable de restringir el acceso a la bandera.

VIII. Un corredor se detiene y salta hacia arriba con un giro para evitar que un defensor le quite la bandera.

FALLO: *Jumping* (salto) por parte del corredor.

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

FALLO: No hay falta. Un salto en cualquier dirección sin cambiar significativamente el nivel de las banderas es legal.

NOTA: Agacharse para bajar las banderas (*dipping*) también es legal.

X. Un corredor se mueve a lo largo de la línea lateral hacia la esquina de la zona de anotación. El defensor intenta presionar al corredor hacia fuera de los límites cerrando la brecha rápidamente, pero sin intentar quitar la bandera. El corredor salta hacia la línea de gol y, tras el contacto con el defensor en la línea de 1 yarda, logra tocar el pylon con el balón antes de tocar el suelo fuera de los límites.

FALLO: Sería un touchdown, pero la penalización por contacto ilegal (apuntar) del corredor se aplicará desde la línea de scrimmage (SL), por lo que no se

marcará. Mientras el defensor actúe de manera predecible, el corredor debe anticipar la acción del defensor. No hay falta por *dive/jump* ya que no hubo intento de quitar la bandera.

NOTA: Sería una segunda falta por saltar, si el defensor hace un intento de quitar la bandera. La defensa podría elegir cualquiera de las dos penalizaciones (misma pena, misma aplicación).

XI. Un corredor se mueve a lo largo de la línea lateral hacia la esquina de la zona de anotación. El defensor se aproxima lentamente al corredor paralelo a la línea lateral con una distancia de 2 yardas de ésta. El corredor intenta pasar por la brecha cerca del defensor. En el último momento, el defensor da un paso hacia el carril del corredor y ambos colisionan.

FALLO: Penalización por apuntar por parte del defensor. El corredor no puede anticipar el último movimiento del defensor y no tiene oportunidad de evitar el contacto; el defensor debe jugar de manera predecible.

NOTA: Si hay acciones de ambos jugadores y hay dudas sobre quién es responsable, es una falta de la ofensiva.

XII. Un blitzer quita la bandera del quarterback un segundo después de que el balón ha sido lanzado. El blitzer se queda con la bandera y comienza a moverse hacia el receptor para ayudar a detener la jugada.

FALLO: No hay falta por quitar la bandera de forma ilegal, ya que la defensa tiene derecho a hacer un intento serio. Sin embargo, hay penalización por acto antideportivo al quedarse con la bandera. El blitzer debe entregar la bandera de inmediato o dejarla en el suelo antes de empezar a correr hacia el receptor.

XIII. Después de que el quarterback lanza el balón hacia atrás a un compañero de equipo, el blitzer continúa su carrera y quita la bandera del quarterback.

FALLO: Penalización por quitar la bandera de forma ilegal. Esto evita que el quarterback corra con el balón si este es lanzado nuevamente en una jugada de truco.

NOTA: Si el pase cruza la línea de scrimmage, no habría manera legal de que el quarterback recupere la posesión, por lo tanto, no se debe cobrar la falta por quitar la bandera de manera ilegal. Sin embargo, podría ser un acto antideportivo si el blitzer provoca al quarterback con la tardía retirada de la bandera.

XIV. El defensor quita la bandera justo en el momento en que el receptor toca el balón. El receptor falla en atrapar el balón inicialmente y completa la jugada en el segundo intento.

FALLO: No hay falta por quitar la bandera de manera ilegal. El defensor puede

anticipar la finalización de la captura, lo que convertiría al receptor en un corredor, y no necesita esperar a que la captura esté completa.

NOTA: En este caso, el corredor no puede avanzar el balón, ya que está muerto si el corredor tiene menos de 2 banderas (R 4-1-2-g). Incluso si hubo una retirada ilegal de la bandera (antes de tocar el balón), el corredor no puede avanzar el balón después de la captura, pero ganará yardas adicionales por la penalización.

XV. Después del centro, el mariscal de campo finge entregar el balón a otro jugador ofensivo que simula tener posesión del balón. El blitzer cambia de dirección y tira la bandera del jugador que simula ser corredor. El mariscal de campo luego lanza un pase al corredor simulado. El pase es atrapado y el corredor avanza hasta la zona de anotación.

FALLO: No hay falta por tirón de bandera ilegal, ya que el blitzer tiene derecho a desbanderar a un corredor simulado (R 9-2-2-d). El balón se declara muerto donde se atrapa el pase, ya que el corredor tiene menos de 2 banderas (R 4-1-2-g).

AR 9-3-1 / Sustituciones

I. El balón está listo para jugarse y la ofensiva está en una formación legal cuando el jugador que usualmente juega como mariscal de campo se mueve hacia la línea lateral, aparentemente para consultar con su entrenador, pero se detiene en el campo de juego mirando hacia su línea lateral. El centro toca el balón y lo pasa a un jugador que usualmente juega como corredor, quien lanza un pase hacia el jugador cerca de la línea lateral, quien se ha desplazado campo abajo para un touchdown.

FALLO: El balón permanece muerto. Penalización por tácticas desleales asociadas al proceso de sustitución. Penalización de 5 o 10 yardas desde la línea de golpeo (SL) y se repite la jugada. Una vez que el jugador se dirige hacia la línea lateral, es legítimo que la defensa espere que el proceso de sustitución haya comenzado y que el balón no se centre de manera inminente.

NOTA: Si el jugador demuestra claramente que el proceso de sustitución ha terminado (colocándose como receptor y quedándose quieto por un segundo), no habría falta. Tampoco habría falta si la acción ocurre después de que el centro haya tocado el balón, ya que no se permiten sustituciones después de ese momento (R 7-1-3-a), y la defensa no debería esperar una sustitución.

II. El balón está listo para jugarse y la ofensiva está en una formación legal cuando un jugador sale del campo hacia la zona del equipo. Después de un tiempo, otro jugador entra al campo mientras parece estar hablando con un entrenador, de manera que la defensa no reconoce la sustitución. El centro

toca el balón y lo pasa rápidamente. El mariscal de campo lanza un pase profundo al jugador no reconocido.

FALLO: Penalización por tácticas desleales. 10 yardas desde la línea de golpeo y se repite la jugada. La ofensiva no puede usar el proceso de sustitución para "esconder" a un jugador, lo que legitima que el árbitro lo vea como una táctica desleal.

AR 10-1-2 / Tácticas desleales

I. Un corredor está corriendo a lo largo de la línea lateral para anotar el touchdown ganador, y los defensores están lejos. Un jugador sustituto sale hacia la línea lateral y tira la bandera del corredor.

FALLO: La jugada se declara muerta donde el corredor es desbanderado, pero el árbitro debería otorgar el touchdown que solo fue impedido por el acto desleal. La siguiente jugada será el intento de punto extra tras aplicar la penalización. El jugador será descalificado.

NOTA: Si esto ocurre cerca del medio campo, el fallo adecuado podría ser otorgar un primer down más allá del medio campo, pero también podría resultar en una anotación.

II. La defensa comete repetidas faltas de fuera de lugar antes del centro para consumir tiempo y acercarse a la advertencia de los 2 minutos del árbitro, con el fin de mantener su ventaja en el juego.

FALLO: El árbitro debería detener el reloj e informar al equipo que considerará esto como una táctica desleal y solo reiniciará el reloj en un centro legal.

NOTA: Lo mismo aplica si la ofensiva comete faltas repetidamente para consumir tiempo. Si no dejan de hacerlo, el árbitro puede ordenar la pérdida de un down o otorgar un primer down a la defensa también.

III. La defensa comete repetidamente blitzes ilegales desde 1 yarda de la línea de golpeo (SL) para capturar al mariscal de campo (QB) de inmediato o interceptar el centro.

FALLO: Penalización por blitz ilegal, pero no por táctica desleal. La ofensiva puede avanzar declinando la penalización en una jugada exitosa o, al menos, aplicar la penalización de 5 yardas.

NOTA: Si esto ocurre cerca de la línea de gol y las penalizaciones se aplican a mitad de distancia, se considerará una táctica desleal.

IV. 2 & medio en la línea de 21 yardas del equipo ofensivo (Os) (menos de 5 yardas al medio). Un jugador defensivo se adelanta fuera de lugar inmediatamente después de que el centro toca el balón para forzar a la ofensiva a una situación de 1 & gol desde la línea de 24 yardas del equipo

defensivo (Bs).

FALLO: Táctica desleal por parte de la defensa, penalización de 10 yardas. No hay posibilidad de error del jugador, por lo que se debe asumir una falta intencional para ganar ventaja. La ofensiva puede declinar la penalización. Los jugadores y entrenadores de la defensa serán advertidos de que cualquier infracción adicional resultará en una penalización de 10 yardas por táctica desleal y una penalización adicional de 10 yardas por conducta antideportiva, además de la descalificación del jugador infractor.

V. Un entrenador del equipo defensivo entra al campo y agarra a un receptor obviamente abierto antes de que llegue a la zona de anotación. El QB tiene que esperar y no lanzar el pase fácil para anotar, pero luego lanza el balón a otro receptor en la zona de anotación para un touchdown.

FALLO: Falta de balón vivo por interferencia en el juego, sin embargo, el árbitro debería declararlo como una falta de balón muerto y aplicar la penalización en la jugada posterior. El entrenador será descalificado.

VI. La ofensiva anota un touchdown en la última jugada para empatar el marcador, extendiendo el juego para el intento. En el intento, el QB lanza un pase que es interceptado por un defensor, quien lo devuelve. El QB es el único jugador en posición para intentar un tirón de bandera.

FALLO: Falta por contacto ilegal (IC) del QB. No hay anotación y el intento se da por terminado.

Un juego no puede terminar con una penalización aceptada (R 3-2-2), por lo que se otorgará a la defensa un 1 & gol en su línea de 15 yardas sin tiempo en el reloj.

NOTA: Si el QB no intenta tirar la bandera y en su lugar empuja al defensor al suelo, se aplicará la misma decisión, pero el QB deberá ser descalificado, no solo por la falta, sino también por evitar intencionalmente una anotación.

AR 10-2-4 / Faltas compensatorias

I. 2 & medio en la línea de 7 yardas del equipo ofensivo (Os). El QB lanza un pase completo o una intercepción en la línea de 15 yardas de Os. Antes de la recepción, el centro cubre al blitzter en la línea de 10 yardas de Os, y un defensor contacta a un receptor en la línea de 20 yardas de Os.

FALLO: Faltas compensatorias. Se repetirá el down.

II. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El QB lanza un pase que es interceptado en la línea de 15 yardas de Os y devuelto a la línea de 6 yardas de Os. Antes de la intercepción, el centro cubre al blitzter en la línea

de 10 yardas de Os, y durante la devolución, el blitzer cubre al centro en la línea de 12 yardas de Os.

FALLO: La defensa puede declinar las faltas compensatorias y quedarse con el balón después de aplicar la penalización. (R 10-2-4-a) El lugar de la falta (BS) es el lugar de la falta (SF). Próxima jugada: 1 & gol para la defensa anterior en la línea de 17 yardas.

III. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El QB lanza un pase que es interceptado en la línea de 15 yardas de Os y devuelto a la línea de 6 yardas de Os. Antes de la interceptación, un defensor contacta a un receptor en la línea de 10 yardas de Os y, durante la devolución, el centro sostiene (contacto ilegal) al corredor en la línea de 12 yardas de Os.

FALLO: Faltas compensatorias. Se repetirá el down.

IV. 3 & medio en la línea de 23 yardas de Os. El corredor comete protección de banderas en la línea de 17 yardas de Os y el defensor agarra al corredor para intentar llegar a la bandera. La jugada finalmente se detiene en la línea de 12 yardas de Os. El entrenador de la ofensiva quiere declinar la penalización de la defensa y obtener un primer down después de aplicar la penalización por protección de banderas desde el lugar de la falta (SF).

FALLO: La única opción son faltas compensatorias y se repetirá el down. Las faltas —no las penalizaciones— se compensan. No se le dará la opción al entrenador de declinar una penalización.

AR 10-2-5 / Faltas de balón muerto

I. Después de que el balón queda muerto, 2 oponentes tienen un intercambio verbal y comienzan a empujarse.

FALLO: Los árbitros separarán a los 2 jugadores y lanzarán una bandera por contacto ilegal para ambos. Aunque las penalizaciones se compensen (R 10-2-5), mostrará que los oficiales no tolerarán tal comportamiento. Si los jugadores inician una pelea, ambos serán descalificados.

NOTA: Si un jugador golpea al oponente primero y luego el segundo jugador responde con un golpe, las faltas no se compensarán y deben ser administradas en orden, incluyendo la aplicación de la penalización a mitad de distancia.

AR 10-3-1-a / Aplicación del lugar básico (BS) en faltas ofensivas

I. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El receptor comete interferencia de pase (PI) en la línea de 22 yardas de Os y el balón cae incompleto.

FALLO: El lugar muerto (DB) es la línea de golpeo (SL) (R 7-2-3), por lo que el BS es la SL. La penalización se aplicará desde la línea de 7 yardas de Os. Próxima jugada: 3 & medio en la línea de 3.5 yardas de Os.

NOTA: Mismo BS y fallo si el receptor, después de la PI, atrapa el balón y lo avanza.

II. 4 & gol en la línea de 4 yardas de Ds. El pase del QB se acerca al receptor, quien empuja a un defensor para ganar separación y atrapa el pase en la zona de anotación.

FALLO: Penalización por interferencia de pase ofensivo, no hay anotación. La serie termina por la pérdida de down. Próxima jugada: 1 & medio para el equipo defensivo en su línea de 5 yardas.

III. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El QB retrocede y es capturado en la zona de anotación. El centro cubre al blitzter en la línea de 10 yardas de Os.

FALLO: El BS es la SL. La penalización se aplicará desde la línea de 7 yardas de Os. Próxima jugada: 2 & medio en la línea de 3.5 yardas de Os. Si se declina, resultará en un safety.

IV. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El QB retrocede y es capturado en la línea de 1 yarda de Os. El centro cubre al blitzter en la zona de anotación.

FALLO: El BS está en el SF. La penalización se aplicará en la zona de anotación, lo que resultará en un safety. Si se declina, será 3 & medio en la línea de 1 yarda de Os.

V. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El QB retrocede y es capturado en la línea de 1 yarda de Os. El centro cubre al blitzter en la línea de 5 yardas de Os.

FALLO: El BS es el SF. La penalización se aplicará desde la línea de 5 yardas. Próxima jugada: 2 & medio en la línea de 2.5 yardas de Os. Si se declina, será 3 & medio en la línea de 1 yarda de Os.

VI. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El QB retrocede y completa un pase en la línea de 15 yardas de Os. El centro cubre al blitzter en la línea de 5 yardas de Os.

FALLO: El BS es el SF. La penalización se aplicará desde la línea de 5 yardas de Os. Próxima jugada: 2 & medio en la línea de 2.5 yardas de Os. Si se declina, será 3 & medio en la línea de 15 yardas de Os.

VII. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El QB retrocede y completa un pase en la línea de 15 yardas de Os. El centro cubre a un defensor en la línea de 20 yardas de Os.

FALLO: El BS es la SL. La penalización se aplicará desde la línea de 7 yardas de Os. Próxima jugada: 2 & medio en la línea de 3.5 yardas de Os. Si se declina,

será 3 & medio en la línea de 15 yardas de Os.

NOTA: La misma aplicación se hará en un pase incompleto, pero en este caso, declinar resultará en 3 & medio en la línea de 7 yardas de Os.

VIII. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El mariscal de campo retrocede y completa un pase que es avanzado para un touchdown. El centro cubre a un defensor en la zona de anotación del oponente durante la carrera y antes de que se realice la anotación.

FALLO: El lugar básico (BS) es la línea de golpeo (SL). La penalización se aplicará desde la línea de 7 yardas de Os. Próxima jugada: 2 & medio en la línea de 3.5 yardas de Os.

AR 10-3-1-b / Aplicación del lugar básico en faltas defensivas

I. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El defensor comete interferencia de pase (PI) en la línea de 22 yardas de Os y el balón cae incompleto.

FALLO: El lugar muerto (DB) es la línea de golpeo (SL) (R 7-2-3), por lo que el BS es la SL. La penalización se aplicará desde la línea de 7 yardas de Os. Próxima jugada: 1 & medio en la línea de 17 yardas de Os.

II. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El defensor comete interferencia de pase (PI) en la línea de 22 yardas de Os, pero el receptor aún así atrapa el balón y lo avanza hasta la línea de 24 yardas de Os.

FALLO: El lugar muerto (DB) es el final de la carrera, por lo que el BS es el DB. La penalización se aplicará desde la línea de 24 yardas de Os. Próxima jugada: 1 & gol en la línea de 16 yardas de Os.

III. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El mariscal de campo retrocede y es capturado en la zona de anotación. Un defensor cubre al centro en la línea de 10 yardas de Os.

FALLO: El BS es la SL. La penalización se aplicará desde la línea de 7 yardas de Os. Próxima jugada: 2 & medio en la línea de 12 yardas de Os.

NOTA: La misma aplicación se hará cuando el mariscal de campo lance un pase incompleto para evitar la captura.

IV. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El mariscal de campo retrocede y es capturado en la línea de 1 yarda de Os. Un defensor cubre al centro en la línea de 5 yardas de Os.

FALLO: El BS es la SL. La penalización se aplicará desde la línea de 7 yardas de Os. Próxima jugada: 2 & medio en la línea de 12 yardas de Os.

V. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El mariscal de campo retrocede y completa un pase en la línea de 15 yardas de Os. Un defensor cubre al

centro en una ruta de pantalla en la zona de anotación.

FALLO: El BS es el DB. La penalización se aplicará desde la línea de 15 yardas de Os. Próxima jugada: 2 & medio en la línea de 20 yardas de Os.

VI. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El mariscal de campo retrocede y completa un pase en la línea de 15 yardas de Os. Un defensor cubre a otro receptor en la línea de 20 yardas de Os.

FALLO: El BS es el DB. La penalización se aplicará desde la línea de 15 yardas de Os. Próxima jugada: 2 & medio en la línea de 20 yardas de Os.

VII. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El mariscal de campo retrocede y completa un pase que es avanzado para un touchdown. Antes del pase, un defensor cubre al centro en la línea de 10 yardas de Os.

FALLO: El BS es el DB (línea de gol del oponente). La penalización se declina por regla (R 10-3-2-1) y la anotación cuenta.

NOTA: Si en su lugar la falta es contacto ilegal, la penalización se aplicará en la conversión.

VIII. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. Un blitz agarra los pantalones del mariscal de campo detrás de la línea de golpeo, pero a pesar de esto, el mariscal de campo aún lanza un pase completo en la línea de 12 yardas de Os.

FALLO: Penalización por contacto ilegal (sujeción). El BS es el DB. La penalización se aplicará desde la línea de 12 yardas de Os más la obtención automática de un primer down (AFD). Próxima jugada: 1 & medio en la línea de 22 yardas de Os.

IX. 4 & medio en la línea de 9 yardas de Os. El mariscal de campo lanza un pase y un defensor pateo el balón en el aire para evitar una recepción. El pase cae incompleto.

FALLO: Penalización por patear un pase ilegalmente. El BS es la SL. La penalización se aplicará desde la línea de 9 yardas de Os. Próxima jugada: 4 & medio en la línea de 14 yardas de Os.

X. 4 & medio en la línea de 9 yardas de Os. El mariscal de campo lanza un pase y un defensor pateo el balón en el aire para evitar una recepción. El balón es atrapado por la ofensiva y avanzado hasta la línea de 22 yardas de Os.

FALLO: Penalización por patear ilegalmente un pase. El lugar básico (BS) es el lugar muerto (DB). La penalización se aplicará desde la línea de 22 yardas de Os. Próxima jugada: 1 & gol en la línea de 23 yardas de Os.

AR 10-3-1-c / Aplicación del lugar básico en cambios de posesión de equipo

I. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El mariscal de campo lanza una intercepción en la línea de 21 yardas de Os y el retorno termina en la línea de 12 yardas de Os. Después del cambio de posesión, el centro sujeta (contacto ilegal) al corredor en la línea de 18 yardas de Os.

FALLO: El BS es el DB. La penalización se aplicará desde la línea de 12 yardas de Os. Próxima jugada: 1 & gol para la defensa en la línea de 6 yardas de Os.

II. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El mariscal de campo lanza una intercepción en la línea de 21 yardas de Os y el retorno termina en la línea de 12 yardas de Os. Después del cambio de posesión, un compañero del retornador cubre al centro en la línea de 18 yardas de Os.

FALLO: El BS es el punto de la falta (SF). La penalización se aplicará desde la línea de 18 yardas de Os. Próxima jugada: 1 & gol para la defensa en la línea de 23 yardas de Os.

III. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El mariscal de campo lanza una intercepción en la línea de 21 yardas de Os y el retorno termina en la línea de 12 yardas de Os. Después del cambio de posesión, un compañero del retornador cubre al centro en la línea de 10 yardas de Os.

FALLO: El BS es el DB. La penalización se aplicará desde la línea de 12 yardas de Os. Próxima jugada: 1 & gol para la defensa en la línea de 17 yardas de Os.

IV. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El mariscal de campo lanza una intercepción en la línea de 21 yardas de Os y el retornador pierde el balón en la línea de 12 yardas de Os. El centro atrapa el balón y corre hasta la línea de 20 yardas de Os. Después del primer cambio de posesión, un compañero del centro sujeta al retornador en la línea de 18 yardas de Os.

FALLO: Penalización por contacto ilegal (sujeción). La defensa retendrá el balón (R 5-2-2), el BS es el DB. (R 10-3-1-c) Próxima jugada: 1 & gol para la defensa en la línea de 10 yardas de Os.

V. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El mariscal de campo lanza una intercepción en la línea de 21 yardas de Os y el retornador pierde el balón en la línea de 12 yardas de Os. El centro atrapa el balón en el aire y corre hasta la línea de 20 yardas de Os. Después del segundo cambio de posesión, un compañero del centro cubre a un oponente en la línea de 18 yardas de Os.

FALLO: Penalización por cubrir. La ofensiva mantendrá el balón, el BS es el SF

(R 10-3-1-c última carrera relacionada). Próxima jugada: 1 & medio en la línea de 13 yardas de Os.

VI. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. El mariscal de campo lanza una intercepción en la línea de 21 yardas de Os y el retornador pierde el balón en la línea de 12 yardas de Os. El centro atrapa el balón en el aire y corre hasta la línea de 20 yardas de Os. Después del primer cambio de posesión, un compañero del retornador cubre a un oponente en la línea de 18 yardas de Os. Después del segundo cambio de posesión, un compañero del centro golpea a un oponente en la línea de 15 yardas de Os.

FALLO: La ofensiva declinará las faltas compensadas y retendrá la posesión después de la aplicación de la falta por contacto ilegal (R 10-2-4-a). El BS es el SF (R 10-3-1-c última carrera relacionada). Próxima jugada: 1 & medio en la línea de 7.5 yardas de Os.

AR 10-3-1-d / Aplicación del lugar básico en touchback

I. 2 & gol en la línea de 12 yardas de Ds. Un defensor intercepta el balón en la zona de anotación y comete flag guarding mientras aún está en la zona de anotación antes de avanzar hasta la línea de 15 yardas, donde es desbanderado.

FALLO: La falta ocurre antes de que el balón sea sacado de la zona de anotación, por lo que el lugar de aplicación es el punto de touchback (R 10-3-1-d). La serie para la ofensiva termina, próxima jugada: 1 & medio en la línea de 2.5 yardas.

NOTA: El mismo fallo aplica si el balón se queda en la zona de anotación.

II. 2 & goal en la línea de 12 yardas de Ds. Un defensor intercepta el balón en la zona de anotación y comete flag guarding mientras aún está en la zona de anotación antes de avanzar hasta la línea de 15 yardas de Ds, donde es desbanderado. En el desbanderado, el centro sujeta al corredor para intentar llegar a la bandera.

FALLO: Faltas compensadas, se repite el down.

NOTA: Por regla, la defensa puede elegir declinar las faltas compensadas (R 10-2-4-a) y aceptar una penalización aplicada desde el punto de touchback.

III. 2 & goal en la línea de 21 yardas de Ds. Un defensor intercepta el balón en la línea de 3 yardas de Ds y su impulso lo lleva a su propia zona de anotación. Después de evitar que le quiten la bandera cubriéndola con el balón, otro jugador ofensivo lo desbandera en la zona de anotación.

FALLO: El resultado de la jugada es un touchback, el punto de aplicación es el

punto de touchback.

NOTA: El mismo fallo aplica si otro defensor comete una falta.

IV. 2 & goal en la línea de 21 yardas de Ds. Un defensor intercepta el balón en la línea de 3 yardas de Ds y avanza hasta la línea de 14 yardas de Ds. Otro defensor en su zona de anotación comete contacto ilegal con un jugador ofensivo durante el retorno.

FALLO: Safety al aceptar la penalización. El lugar de aplicación de la falta (contacto ilegal) es el SF en la zona de anotación (R 10-3-1-c).

NOTA: El mismo fallo se aplica si el balón fue interceptado en la zona de anotación y la falta ocurre después de que el corredor salió de la zona de anotación.

AR 10-3-2 / Procedimientos

I. 3 & goal en la línea de 19 yardas de Ds. Tres blitzers están dando simultáneamente una señal de blitzer.

FALLO: El balón permanece muerto. Falta por señal de blitzer ilegal. La penalización se aplicará desde la línea de 19 yardas de Ds. Próxima jugada: 3 & goal en la línea de 14 yardas de Ds.

II. 2 & medio en la línea de 15 yardas de Os. El corredor comete una falta de flag guarding en la línea de 22 yardas de Ds.

FALLO: La penalización se aplicará desde el SF, lo que devuelve el balón detrás de la mitad del campo. La penalización por una falta de balón vivo se aplicará antes de que se declare el siguiente down. Próxima jugada: 3 & medio en la línea de 23 yardas de Os.

III. 2 & medio en la línea de 15 yardas de Os. El corredor comete una falta de flag guarding en la línea de 18 yardas de Ds.

FALLO: La penalización se aplicará desde el SF, lo que deja el balón más allá de la mitad del campo, y se otorgará una nueva serie. Próxima jugada: 1 & goal en la línea de 23 yardas de Ds.

IV. 4 & medio en la línea de 9 yardas de Os. Un pase hacia adelante golpea a un defensor en la pierna y el pase cae incompleto.

FALLO: No hay falta por patear ilegalmente ya que el contacto es involuntario. Pérdida de la posesión (la serie termina). Próxima jugada: 1 & medio para el oponente en la línea de 5 yardas.

V. 2 & goal en la línea de 10 yardas de Ds. El pase es completado para un touchdown. La defensa comete interferencia de pase.

FALLO: Touchdown. La penalización se aplicará en la jugada del try. (R 10-3-2-1)

VI. Try en la línea de 5 yardas. El pase es completado en la zona de anotación. La defensa comete una falta de contacto ilegal durante la jugada en la zona de anotación.

FALLO: El try es válido (touchdown por 1 punto). La penalización se aplicará en la próxima nueva serie con 1 & medio en la línea de 2.5 yardas.

VII. Try en la línea de 5 yardas. El pase es completado en la zona de anotación. La ofensiva comete una falta de contacto ilegal en la zona de anotación antes de que el pase esté en el aire.

FALLO: No hay anotación. El try termina por pérdida de down.

VIII. Try en la línea de 5 yardas. El pase es interceptado en la zona de anotación. La ofensiva comete una falta de contacto ilegal durante el regreso en la línea de 18 yardas de Ds.

FALLO: No hay anotación. El try termina y la penalización se trasladará a la próxima serie. Próxima jugada: 1 & medio desde la línea de 15 yardas.

NOTA: Si hubiera sido una falta de contacto por parte del retornador, el try también terminaría sin anotación y la penalización se trasladaría a la siguiente serie. Próxima jugada: 1 & medio desde la línea de 2.5 yardas.

IX. En tiempo extra durante el primer período adicional, el equipo 1 (primera ofensiva) anota un touchdown y realiza un try de 1 punto. El pase es completado para un touchdown. El equipo 2 (primera defensa) comete una falta de contacto ilegal durante el try.

FALLO: El try es válido (1 punto). La penalización se aplicará en el siguiente snap. (R 10-2-6) Próxima jugada: 1 & goal para el equipo 2 desde su propia línea de 15 yardas.

NOTA: En tiempo extra no se otorgará un nuevo primer down en la mitad del campo, solo una penalización puede otorgar un nuevo AFD. Además, el equipo 1 no puede aceptar la penalización y repetir el try desde la línea de 5 yardas para intentar 2 puntos. (R 8-3-2-e)

X. En tiempo extra durante el primer período adicional, el equipo 1 ha anotado un touchdown y un try de 1 punto, el equipo 2 también ha anotado un touchdown e intenta un try de 1 punto. El pase es completado para un touchdown y la defensa (equipo 1) comete una falta de contacto ilegal durante la jugada.

FALLO: El try es válido (1 punto). El juego está empatado y se jugará un segundo período de tiempo extra. La penalización se aplicará en el siguiente

snap. (R 10-3-2-3) Próxima jugada: Try de 1 punto para el equipo 1 desde la línea de 15 yardas.

AR 10-3-3 / Aplicación a Media Distancia

I. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. La ofensiva comete una salida en falso.

FALLO: El balón permanece muerto. Penalización aplicada desde la línea de 7 yardas de Os. Próxima jugada: 2 & medio en la línea de 3.5 yardas de Os.

II. 4 & goal en la línea de 13 yardas de Ds. La defensa comete interferencia de pase en la zona de anotación. El pase es incompleto.

FALLO: Penalización aplicada desde la línea de 13 yardas de Ds más un AFD. Próxima jugada: 1 & goal en la línea de 6.5 yardas.

AR 12-1-1 / Desafío

I. 2 & medio en la línea de 7 yardas de Os. La ofensiva comete una salida en falso. La penalización se aplica desde la línea de 7 yardas de Os con 5 yardas. Próxima jugada: 2 & medio en la línea de 2 yardas de Os. El entrenador o capitán de la ofensiva señala que se debe aplicar la regla de media distancia.

FALLO: Si el árbitro reconoce que ha hecho mal la aplicación, corregirá el error e informará al entrenador. Si el árbitro mantiene la decisión, el entrenador puede solicitar un desafío y comenzará el procedimiento. El árbitro tomará un tiempo fuera, el desafío será permitido porque se trata de una aplicación de la regla y tendrá éxito.

II. Durante un try exitoso, la defensa comete un blitz ilegal. El árbitro coloca el balón para la nueva serie en la línea de 5 yardas. El entrenador de la ofensiva señala que el balón debería colocarse en la línea de 2.5 yardas después de aplicar la penalización. El árbitro informa al entrenador que solo las penalizaciones de 10 yardas se trasladarán. El entrenador no está de acuerdo y solicita un desafío.

FALLO: El árbitro toma un tiempo fuera, el desafío será permitido porque se trata de una aplicación de la regla, pero no será exitoso. El árbitro puede mostrarle al entrenador la regla correspondiente (R 10-3-2) en papel o en un dispositivo electrónico. Próximo snap: 1 & medio desde la línea de 5 yardas.

NOTA: Si la ofensiva no tiene más tiempos fuera, el desafío no será concedido.

III. Un equipo ha hecho un desafío y fue exitoso. Más tarde en la mitad, el entrenador quiere hacer un segundo desafío sobre una decisión. El árbitro

informa al entrenador que ya tuvieron un desafío en esta mitad y no pueden tener un segundo. El entrenador sigue insistiendo en obtener un desafío.

FALLO: El árbitro ignora la solicitud del entrenador y el juego continúa.

NOTA: Si el entrenador sigue discutiendo en voz alta desde la banda, el árbitro puede sancionarlo por conducta antideportiva.

IV. Después de 2 & goal desde la línea de 16 yardas de Ds, la jugada termina con un pase incompleto, el DJ anuncia 4 & goal y todos los demás oficiales están de acuerdo. La jugada empieza, un pase se completa en la línea de 5 yardas de Ds y la jugada se detiene en la línea de 2 yardas de Ds. El árbitro anuncia una nueva serie para la defensa. El entrenador de la ofensiva desafía la decisión sobre el siguiente down.

FALLO: El árbitro toma un tiempo fuera, el desafío será permitido, ya que se trata de una decisión sobre el siguiente down. No haber desafiado el primer error sobre el 4º down no significa que se pierda el derecho a desafiar el siguiente down (nueva serie).

El entrenador de la ofensiva explica que no han jugado un 3º down en esta serie y quiere tener otro down para jugar 4 downs completos.

El desafío no será exitoso, ya que los equipos no pueden solicitar un cambio sobre una decisión antes de la última jugada. Para que el desafío sea permitido y exitoso, el entrenador de la ofensiva tendría que haber desafiado el error sobre el 4º down antes de que se hubiera jugado.

V. Después de 2 & goal desde la línea de 16 yardas de Ds, la jugada termina con un pase incompleto, el DJ anuncia 4 & goal y todos los demás oficiales están de acuerdo. La jugada empieza, un pase se completa en la línea de 5 yardas de Ds y la jugada se detiene en la línea de 2 yardas de Ds. Ambos equipos comienzan a intercambiar personal cuando el DJ anuncia que cometieron un error y que el siguiente down será el 4º para la ofensiva en la línea de 2 yardas de Ds, el árbitro está de acuerdo. El entrenador de la defensa desafía la decisión.

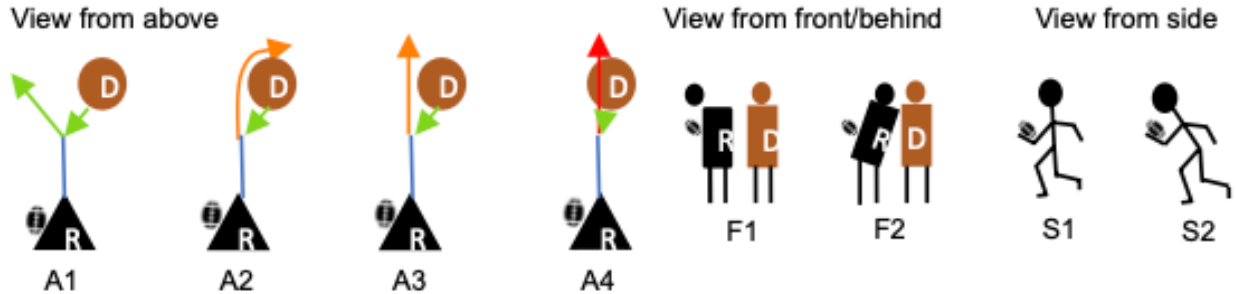
FALLO: El árbitro toma un tiempo fuera, el desafío será permitido, ya que se trata de una decisión sobre el siguiente down. No desafiar el primer error sobre el 4º down (¿por qué lo harían?) no significa que se pierda el derecho a desafiar el segundo 4º down.

El entrenador de la defensa explica que ya han jugado un 4º down indiscutido y quiere recibir el balón por un cambio de posesión en downs.

El desafío será exitoso. Después de que el 4º down anunciado erróneamente

haya comenzado con el snap, se juega como anunciado y el siguiente down (nueva serie) debe establecerse.

Contacto entre corredor y defensor



Fouls by O	A1	A2	A3	A4
F1+S1	No flag	check for IC	check for IC	Aiming
F1+S2	No flag	check for IC	check for IC	Aiming
F2+S1	check for IC	IC/Aiming	IC	Aiming (+DSQ)
F2+S2	check for IC	IC/Aiming	IC	Aiming (+DSQ)

Revisar el "Aiming" por la defensa si el objetivo es el jugador en lugar de las banderas.