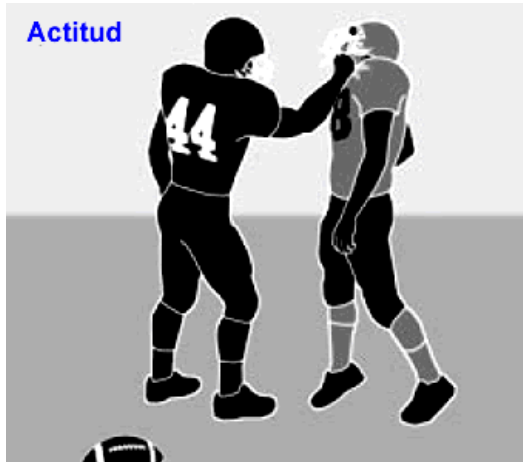


Actitudes que no son compatibles con el fútbol americano.



Libro de Reglas Ilustrado 2011 Más vale una figura que 1000 palabras.

ACTITUDES QUE NO SON COMPATIBLES CON EL FÚTBOL AMERICANO.

Las actitudes que denigran u ofenden al oponente, han amenazado grandemente el espíritu de trabajo en equipo, y sobre todo, el principio de competencia limpia y leal en el cual esta fincado la enseñanza y practica de este deporte.

Los grandes jugadores, los que realmente son grandes jugadores, los vemos semana a semana haciendo grandes jugadas, grandes bloqueadas, fenomenales atrapadas, no dando saltos cerca de la yarda 5 antes de una anotación o danzando después de haber hecho una buena jugada, o demostrándole al publico o al cielo que son lo máximo.

Existe un patrón común con lo que se han distinguido la gran mayoría de los mejores jugadores y couches durante los 125 años que se tiene practicando este deporte, "Es que todos estos jugadores y couches han comprendido el valor y significado que tiene el trabajo en equipo", y no intentan o piensan que una sola persona pueda vencer a los 11 jugadores oponentes.

El juego se presta para que existan individualidades y que la participación individual de un jugador pueda ser la diferencia en un juego y que por este motivo pueda destacar o ser el héroe en una sola jugada, por este hecho no se puede permitir que un jugador llame la atención hacia el mismo, ya que es todo un equipo el que esta participando.

Por esta causa no podemos justificar que algún tipo de actitudes antideportivas, el ofender a un oponente, llamar la atención hacia si mismo, actitudes prefabricadas (de coreógrafos), que existan actos prolongados que retrasen el juego, que se atenté de alguna forma en contra de la integridad del oponente, o que alguna acción vaya en contra del limpio deportivismo. (Ver la regla 9-2-1 en el libro de Reglas)

El comité que revisa las reglas y las cambia año con año para definir claramente que es parte del juego y que no lo es, el comité no quiere ni intenta eliminar las manifestaciones de júbilo o de alegría, ya que el fútbol americano es emocionante y explosivo, cualquier manifestación por el resultado de una magnifica jugada puede ser expresada con un entusiasmo espontáneo, honesto y que de ninguna forma denigre al oponente, y si lo hace de una manera natural, espontánea, que no sea una coreografía, le será por ello otorgado el beneficio de la duda.

Queremos dejar muy claro a couches, jugadores, administradores, y oficiales, que es lo que es legal y que es lo que es ilegal, sin dejar una duda por eso las Reglas con figuras ilustradas y videos para que se pueda visualizar mediante una ilustración la interpretación de la Regla.

Actitudes que no son compatibles con el fútbol americano.

Haciendo un gran énfasis a todos los jugadores cuando ellos realicen una gran jugada y quieran celebrar busquen a sus compañeros de equipo y que les hagan saber que fueron parte de la jugada y que sin ellos no fuera posible haberla realizado.

VINCENT J. DOOLEY

Director atlético de la Universidad de Georgia.

Jefe y Miembro del consejo del comité de reglas de la N.C.A.A.

Tomado de la película en vídeo de lo que está permitido en los festejos y lo que NO está permitido dentro del campo.

Este manual es hecho con el propósito que todos los participantes del fútbol americano tengan el mismo punto de vista de lo que trata de explicar la regla y no deja ningún resquicio de duda a una interpretación diferente o rebuscada.

Las figuras tomadas del libro de Reglas ilustradas titulado en inglés:

COLLEGIATE "FOOTBALL RULES" SIMPLIFIED AND ILLUSTRATED FOR COACHES, PLAYERS, OFFICIAL'S & FANS

Las reglas están tomadas del libro titulado en Español.

Reglas de Fútbol Americano e Interpretaciones de la NATIONAL COLLEGIATE ATHLETIC ASSOCIATION

N.C.A.A. Traducido desde

1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011.

Traducido y Preparado por: Daniel y Francisco Reyes

El presente trabajo se encuentra lejos de ser una traducción y adaptación perfecta del Inglés al Español ya que se intercalan modismos utilizados tanto en los dos idiomas. El verdadero objetivo que se persigue es el de hacer disponible para los participantes sin distinción (oficiales, coaches, jugadores, y público en general) un documento en nuestro idioma que pueda servir como una norma a las reglas del Fútbol Americano.

Si usted, encuentra alguno (s) de los muchos errores de sintáctica y semántica, podrá usted no estar de acuerdo con algunas palabras en su significado en la traducción, o en su interpretación, recordando que es difícil concordar en muchos de los modismos que se usan en el fútbol americano, esperamos nos los haga saber las diferencias para que pronto se imprima una nueva edición con menos errores y nuevas ideas. ¡Trabajemos juntos por el Fútbol Americano!. Para él, para los niños, para los coaches, para los papás y mamás, y por qué no, para todos aquellos que les gusta éste deporte, están dedicadas las siguientes páginas.

Atentamente.

Daniel Reyes López (Vikingo)

Francisco Jesús Reyes Ruiz ("Vikingo")

www.oficiales.org

Prohibida su venta, este es un trabajo didáctico dirigido a los jóvenes que empiezan a conocer el maravilloso mundo del Fútbol Americano.

Como se cree que comenzó el fútbol americano.



COMO SE CREE QUE COMENZÓ EL FÚTBOL AMERICANO.

Haciendo un bosquejo de la historia del origen del fútbol Americano, nos tenemos que remontar al año de 1823, hace 183 años, a una escuela de Rugby en Inglaterra, donde tuvo lugar los cambios en ese deporte que originaron la aparición del fútbol americano (que no era como nosotros lo conocemos ahora). Fue en esa época cuando se adicionó al juego lo que hoy todos conocemos como la jugada de carrera, ya que aunque parezca increíble, en aquel entonces solo se movía el balón por medio de la patada, debido a que las reglas vigentes en ese momento no permitían acarrearlo, desde ese comienzo se sabe que la jugada de patada es uno de los fundamentos que prevalecen inalterables desde los principios del juego.

Investigaciones efectuadas por Herbert O. "Fritz" Crisler de la Universidad de Michigan, viejo miembro del comité de reglas de la N.C.A.A., trajo a la luz la primera jugada de carrera de la cual se tenga memoria. Esta fue ilegal y tuvieron que pasar mas de 50 años para que una carrera fuera introducida dentro de la versión actual del fútbol Americano. El incidente tuvo lugar en el año 1823 en la escuela de Rugby de Inglaterra donde William Webb Ellis, el original hombre olvidado en los anales del fútbol, hizo la primera carrera. Cerca del final de un juego, cachó una bola y en lugar de patearla de regreso como requerían las reglas (en aquel entonces), la corrió hacia de la línea de gol, y con esta acción dejó asombrados a todos los oponentes. Hoy en día, en una pared de la escuela de Rugby se encuentra una placa cubierta con hiedra que conmemora ese gran momento para la historia de Fútbol y ésta dice:

“Ésta placa conmemora la hazaña de un Señor llamado William Webb Ellis, quien en fino desprecio por las Reglas del Fútbol, tomó el balón entre sus manos y corrió con él, originando de esta manera un futuro distinto para el juego del Rugby año de 1823”.

De este modo, fue sembrada la semilla de la carrera, que ahora con el pase, comparten un mayor énfasis que la patada. Pero patear la bola (que es expuesto en la Regla 6), que no obstante su menor uso en el juego actual, nunca ha cesado de ser una parte básica dentro del fútbol Americano.

Tomado del libro condensado que se titula:

“READ-EASY FOOTBALL RULES”

A todos los integrantes de la familia que practica.



Libro de Reglas Ilustrado > Más vale una figura que 1000 palabras.

A TODOS LOS INTEGRANTES DE LA FAMILIA QUE PRACTICA.

EL FÚTBOL AMERICANO.

Para todos los participantes. Es primordial el recalcar y hacer oficial en especial a los que tenemos alguna injerencia dentro del buen manejo de los Reglamentos, en éste documento se ven ilustradas algunas de las muchas jugadas que de alguna forma siempre son controversiales, ya que por desconocimiento o confusión con lo que se ve y se oye en la televisión, provocan frecuentemente que existan fricciones entre los participantes.

El objetivo que perseguimos al presentar a su consideración este manual, se concentra que en la participación de todos y cada uno de los involucrados en los juegos (Couches, jugadores, Árbitros, Administradores de la organización o del equipo, papás, ayudantes de entrenadores, porristas, bandas de música, mascotas, doctores, narradores, cadeneros, fotógrafos, personal de estadísticas, cualesquiera de las personas afiliadas con los equipos o instituciones, y publico en general), para que ésta sea de un carácter altamente deportivo, colocando a todo el participante en igualdad de circunstancias, con la mira de mejorar cada día el espíritu de las "REGLAS" que rigen a este deporte del "Fútbol Americano". Que en conjunto deberán ser rigurosamente observados sin excusa ni pretexto por cada uno de los participantes, que deberán cumplir y ver que todos los demás lo cumplan:

PUNTOS DE ÉNFASIS.

El comité de reglas de fútbol de la NCAA tiene un extraordinario orgullo en el Código de fútbol americano, el cual fue introducido en 1916 siendo revisado y actualizado en algunas ocasiones. Estos lineamientos crean una armonía de concordancia entre coaches, jugadores, oficiales del juego y administradores, los cuales sitúan cada encuentro en un ambiente de deportivismo y juego limpio. Se hace notar en los puntos de énfasis lo siguiente, las prácticas inmorales: "Del uso del casco como un arma. El casco es para protección del jugador..." o/y "jugadores y los coaches deben dar un especial énfasis a la eliminación de usar el casco como un arpón." Cada participante en la escena del football colegial comparte una responsabilidad de conducta ética que mejora el futuro de esta tradición deportiva. El comité del 2005 expresa sus preocupaciones en las siguientes áreas:

A todos los integrantes de la familia que practica.

REGLAS DE SUBSTITUCIONES – El principio básico del fútbol americano colegial consiste en que todos los jugadores tengan el derecho de competir en igualdad de circunstancias. Con esto en mente, es obvio que los equipos ofensivos y defensivos deben mantener un balance de manera que ninguno de ellos tenga una ventaja cuando la bola es centrada. El Comité de Reglas de la NCAA ha recibido muchos comentarios con respecto a que la sustitución de jugadores ofensivos importantes se lleva a cabo demasiado cercano al centro provocando que la defensiva tenga poca o ninguna oportunidad de colocar a sus jugadores en las posiciones adecuadas.

La regla anterior titulada “sustituciones tardías y centrado de la bola con un intento obvio de crear una desventaja defensiva” ha sido cambiada para el 2004 a manera de permitir tiempo a la defensiva para colocar a su personal sin tener que requerir un tiempo fuera o ser castigada por tener más de 11 hombres en el campo de juego.

CONTROL EN LAS LÍNEAS de banda para todos los miembros e instituciones y ligas de la NCAA y son fuertemente animadas a desarrollar los planes de imponer las reglas dentro del área de equipo y caja de coucho (Reglas 1-2-4-a, atrás de las líneas del límite y entre las líneas de la yarda 25) y el espacio entre las líneas límite (Regla 1-2-3-a y b, a 12 pies por fuera de las líneas de banda y la zona final) y las líneas de banda. Estos planes deben concentrarse en mantener de personas alejados de esta área del campo de personas que no tienen ninguna responsabilidad en el partido.

Cada equipo es limitado a 60 personas en el área de su equipo, no incluyendo a miembros del equipo en uniforme de juego, que deberán llevar una credencial del "Equipo". Estas personas deben ser aquellos que están directamente involucrados directamente en el JUEGO.

Las credenciales deberán estar numeradas del 1 al 60. Ningún otra credencial debe ser válida para esta área del equipo.

Personas que están directamente involucrado en el partido incluyen, pero pueden no estar limitado a: entrenadores, managers del equipo, médicos y miembros del personal de entrenamiento atlético, miembros del personal de comunicaciones de atletismo, y miembros del personal de operaciones del partido (por ejemplo. Cadeneros, baloneros, personal de los medios de comunicación de funcionarios, técnicos responsables del manejo de las comunicaciones dentro de la caja de prensa).

El área de los límites en las líneas hacia fuera a los asientos de estadio, fuera de la área de equipo, deben estar restringidos mientras que el partido esta en proceso, para operadores de cámara con credencial de los medios de comunicación y personal al aire, miembros de equipo de porristas uniformadas, y personal de seguridad del estadio con uniforme.

Estas pautas son requeridas para reducir el número creciente de los incidentes preocupantes, y potencialmente peligrosos que ocurren a nivel del campo, entre personas que tienen que estar en el nivel de campo y aquellos que no lo tienen nada que hacer.

El nivel de campo es para aquellos quienes que tiene que prestar un servicio relacionado con las acciones sobre el campo de juego y para la administración del partido; no son para los espectadores.

Por favor considere los siguientes puntos cuando desarrollar un plan respecto al acceso al nivel de campo:

Las violaciones en la área restringida animan a las personas a unirse con los espectadores en el área de los asientos;

Las personas afuera están sujetas a una lesión al término de las jugadas cuando los jugadores fuera de control entran en el área restringida. O la inversa, podrían ser responsables de una lesión para los jugadores y Oficiales del partido en circunstancias similares;

Los espectadores sobre la línea de banda pueden abusar verbalmente o físicamente de los jugadores u Oficiales del partido;

A todos los integrantes de la familia que practica.

Los espectadores en el nivel de campo están en primera posición para precipitarse en el campo de juego al terminar el partido;

Personas en grupos con el propósito de hacer daño pueden estar en línea de banda; y

La visión de los espectadores en las primeras hileras de asientos que han pagado la admisión para ver el partido podría estar restringida. Además, la vista de la televisión y vídeo cámaras de los equipo del juego cerca de las líneas de banda puede ser dificultada.

Es responsabilidad de los miembro de las instituciones y conferencias de la NCAA proveer un ambiente libre para ambos sobre el campo de juego y en las áreas inmediatamente alrededor de los equipos, para que los Oficiales y personas arriba mencionadas para que puedan trabajar sin distracciones.

LA OPORTUNIDAD LIBRE DE OBSTÁCULOS DE ATRAPAR UNA PATADA - Jugadores del equipo B que se encuentran en posición de recibir una patada mientras están concentrándose en el vuelo descendente de la pelota y está sobre el campo en esa posición indefensa y sin protección. Estos jugadores son protegidos por las Reglas de ser contactados y no deben ser golpeados mientras ellos esperan cazar la patada.

Debido a la supresión de la área restringida (halo) de dos yardas, la oportunidad libre de obstáculos de cazar una patada prevista por la Regla 6-4-1 debe ser cuidadosamente y ágilmente observada. Esto les da la protección a los jugadores de un contacto peligroso antes de la atrapada, y la oportunidad de convertirse en un corredor.

En cuanto el regresador han hecho una seña solicitando una atrapada libre (Regla 6-5), usando una señal valida, ningún equipo puede avanzar la bola. El receptor no puede correr con la pelota después de una atrapada, y ningún equipo puede correr con la pelota después de un mof o una recuperación.

Por consiguiente, los miembros de equipo pateador no tienen razón de cometer una infracción de la Regla, permitiendo la oportunidad libre de obstáculos de cazar una patada, en cuanto un miembro de equipo receptor ha hecho una señal valida de atrapada libre.

La falta para cualquier interferencia con la oportunidad de captar una patada es 15 yardas desde el punto del foul. Por supuesto, hay un castigo adicional de la expulsión para los infractores flagrantes de negar una oportunidad libre de obstáculos a un jugador cazar una patada que todavía existe.

LA PROTECCIÓN DE JUGADORES INDEFENSOS – Los jugadores de fútbol americano son atletas con buena condición, involucrados y bien experimentados en la lucha agresiva, y en la competición. Los jugadores también tienen la responsabilidad con sus equipos y sus adversarios para jugar dentro de las Reglas.

Debido a la naturaleza combativa del partido, generalmente los jugadores deben de estar alerta y conscientes de los contactos legales por sus adversarios. Por lo tanto, las lesiones son minimizadas.

Sin embargo, ciertos aspectos en la jugada requieren uno más alto nivel de la concentración. La vulnerabilidad da como resultado pone a jugadores involucrado en estos aspectos en un estado (indefenso) sin protección.

Las lo siguientes son situaciones en las que los jugadores indefensos son propensos a una lesión seria:

- El Quarterback que se esta moviendo abajo en la línea de scrimmage que se encuentra manejando la bola o dando una pichada a un compañero, y no intenta participar más en la jugada.
- El Pateador que se encuentra en la acción de patear una pelota o no tiene el suficiente tiempo para recuperar su balance después de haber efectuado la patada.

A todos los integrantes de la familia que practica.

- El pasador que se encuentra en la acción de lanzar un pase o que no ha tenido un tiempo razonable de participar en la jugada después de soltar la pelota;
- El receptor que se encuentra concentrado en la bola;
- El receptor del pase que se encuentra realmente relajado cuando el pase no es cachable.
- El receptor de una patada que centra su atención en el vuelo descendente de la pelota;
- El receptor de una patada que ha tocado el balón.
- El jugador que se encuentra distraído una vez que la bola se ha declarado muerta.
- El jugador que obviamente se encuentra fuera de la jugada.

Estos jugadores son protegidos por las Reglas que han estado en este lugar por años. Es de mayor importancia que los participantes, entrenadores y los Oficiales observen estas reglas de seguridad cuidadosa y diligentemente.

El contacto intencional con el casco nunca es legal, o cualquier otro golpe dirigido hacia la cabeza de un adversario. Los infractores flagrantes deberán ser descalificados.

LA DEPORTIVIDAD Y LA APLICACIÓN DEL CASTIGO POR ACTOS DE CONDUCTA ANTIDeportiva.

Por más de 50 años después de la introducción del código del fútbol americano, en la que la única regla en relación con la conducta de conducta antideportiva estaba dirigida penalizando el abuso "Los insultos para los Oficiales y para adversarios." Esta declaración fue reemplazada hace casi 20 años por "Lenguaje obsceno o vulgar o ademanes, o actos que provocaban la mala voluntad o una reacción o que son degradante a los adversarios o a los Oficiales del partido."

Ha sido con la gran renuencia que las siguientes Reglas que los comités tienen que añadir las infracciones más específicas y los castigos más severos a estas Reglas, pero han dado como resultado el cambiar las actitudes de los jugadores y sus acciones negativas sobre el campo de juego. El comité de Reglas mantiene constantemente su objetivo de mantener la integridad como una de las tradiciones maravillosas en los partidos de los equipos más grandes de nuestra nación.

El comité no tiene ningún intento para descorazonar las celebraciones espontáneas o entusiastas con los compañeros de equipo, cuando se ha hecho una jugada buena. El entusiasmo es uno de los más grandes atractivos del fútbol americano.

EQUIPO—Los participantes tienen el acceso al más fino equipo disponible

En lo que se refiere a la seguridad y diseño. Antes de cada juego el head couch tiene que certificar que todos los jugadores:

- a.- ha sido informados qué equipo es obligatorio por la regla y lo que constituye el equipo ilegal.
- b.- se les ha proporcionado el equipo obligatorio por la regla.
- c.-. se ha instruido como usar, y cómo llevar, el equipo obligatorio,

Durante el juego.

- d. se les ha dicho que tienen que notificar al personal encargado cuando el equipo

A todos los integrantes de la familia que practica.

Se hace ilegal durante el juego.

Los jugadores tienen una responsabilidad importante en usar apropiadamente las cubiertas protectoras almohadillas desgastadas y adhiriendo para uncir los códigos de vestuario mientras representando su universidad o universidad.

Aquéllos que lo encuentran necesario escribir al editor para las interpretaciones de reglas o situaciones de juego, recibirán las contestaciones puntuales si ellos envían sus demandas por duplicado, numeradas sus preguntas y dejar un espacio entre preguntas para poner su contestación e incluir un sobre con estampillas y membretado con su dirección a donde ser remitido, este deberá mandarse:

Rogers Reading.

Editor de la Secretaria de Reglas

NCAA Fútbol de Reglas Comité

a/c la Conferencia Atlética Western

9250 Avenida de Costilla Oriental, Colección 300,

Englewood, Colorado 80112,



El Código de Fútbol Americano.

El fútbol americano es un juego y de contacto, por esto los más altos niveles de deportivismo y conducta se esperan de todos los jugadores, coaches y además a todas las personas asociadas o que intervengan en este deporte. Por eso no hay lugar para tácticas desleales, conducta antideportiva o tratar de lastimar deliberadamente a un oponente.

El Código de la Asociación Americana de Coaches de Fútbol Americano (A.F.C.A.) establece:

- a).- El código del fútbol Americano, es parte integral del código de ética y deberá ser cuidadosamente leído y observado.
- b).- El querer sacar ventaja por ignorancia o evasión de las reglas, por un jugador o un coach lo hace inaceptable para estar asociado al fútbol.

Al pasar de los años, el Comité de Reglas ha previsto y cambiado reglas buscando un castigo apropiado para prohibir la rudeza innecesaria, tácticas desleales y conducta antideportiva. Pero las reglas por si solas no pueden llegar a este fin, únicamente esfuerzos continuos y conjuntos de coaches, jugadores, oficiales y de todos los que intervienen en este deporte, podrá preservar la mas alta ética a la que el público tiene derecho a esperar de un deporte estudiantil formativo. Por eso como guía para coaches, oficiales y otros responsables del desarrollo correcto de los juegos, el Comité publica el siguiente código:

ÉTICA DE COUCHEO.

Enseñar deliberadamente, a los jugadores a violar las reglas, no tiene justificación.

Enseñar intencionalmente el mal uso de manos o brazos (agarrar), ganarle a la bola, cambios ilegales (shifts), fingirse lastimados, interferencias o pase ilegal adelantado, así como el fumble hacia adelante, es maniar la ayuda que da el deporte para formar el carácter de los jugadores. Estas enseñanzas no son sólo desleales contra los oponentes, sino que desmoralizan a los jóvenes confiados al cuidado de los coaches.

No hay lugar para estas acciones, dentro de un deporte que es parte esencial de un Programa Educativo.

Las siguientes son unas prácticas (enseñanzas) NO éticas:

- a). Cambiarse los números para confundir a los oponentes.
- b). El uso del casco o barra como primer contacto como un arma, el casco debe usarse como protección del jugador.
- c). No se debe usar en la enseñanza del bloqueo o tackleo con aparatos mecánicos autopropulsados.
- d). El uso del casco. Enfatizar enérgicamente a jugadores, coaches y oficiales que debe eliminarse el cascazo
- e). El uso de drogas, que no sean para usos curativos está prohibido, ya que va en contra del espíritu y propósitos de los atletas aficionados.

El código de fútbol americano.

- f). El ganarle a la bola es una táctica desleal, usando una señal para iniciar la jugada antes de que la bola sea centrada, con la esperanza de que la falta no sea detectada por los oficiales, no es más que un robo para sacar ventaja de los oponentes.

Una señal honesta para iniciar una jugada es un buen fútbol, pero una señal que lleva el propósito de que el equipo inicie su movimiento una fracción de segundo antes de que la bola sea puesta en juego, esperando que la falta no sea detectada por los oficiales es una pequeña ratería. Esto es lo mismo que si un corredor de los 100 metros se pusiera de acuerdo con el oficial de salida, para que le advirtiera una fracción de segundo, antes de hacer el disparo de salida.

- g). Un cambio, SHIFT, honesto es buen fútbol, pero hacer un cambio en tal forma que simule el inicio de una jugada o emplear cualquier táctica desleal para que el oponente caiga fuera de lugar o procedimiento ilegal, es un intento deliberado para conseguir una ventaja inmerecida.
- h). Fingirse lastimado. Un jugador lastimado tiene toda la protección de las reglas. Por eso fingirse lastimado para ganar un tiempo fuera adicional para su equipo, es deshonesto, antideportivo y contrario al espíritu de las reglas. Estas tácticas NO deben ser toleradas por los deportistas íntegros.

NT.– Cualquiera de estos procedimientos o prácticas NO son permitidos bajo ninguna justificación en el Fútbol Americano.

HABLAR CON LOS Oponentes.

Hablar con los oponentes, no está prohibido por las reglas, pero usar un lenguaje abusivo o insultante NO lo hace un buen deportista.

HABLAR CON LOS OFICIALES.

Cuando un oficial aplica un castigo o toma una decisión, está cumpliendo con su deber al señalar lo que vio; él está en el campo para cuidar la integridad del juego y sus decisiones son finales y concluyentes, de los oficiales, comete una violación a las reglas del juego y por lo mismo se consideran indignas de un miembro de la profesión de COUCH.

El código de ética de la AFCA establece que:

- a). Criticar a los oficiales durante o después del juego, por los jugadores o por el público debe ser considerado NO ético.
- b). Un couch que se dirige o permite que cualquiera persona de su banca se dirija, en forma desfavorable con observaciones a un oficial durante el progreso del juego o que permita cualquier otra conducta que incite a jugadores o espectadores en contra de los oficiales, comete una violación a las reglas del juego y por lo mismo se consideran indignas de un miembro de la profesión de COUCH.

USO ILEGAL DE MANOS O BRAZOS.

El uso ilegal de manos o brazos es jugar sucio, limita la destreza del jugador y no es parte del juego. El objeto del juego es avanzar la bola por medio de estrategia, habilidad y rapidez sin usar tácticas desleales. Todos los couches y jugadores deben saber que existen reglas apropiadas para el uso de las manos a la ofensiva como a la defensiva. Agarrar es un castigo frecuente y es muy importante el hacer notar la severidad del castigo.

DEPORTIVISMO.

El jugador de fútbol que viola intencionalmente las reglas, es culpable de jugar sucio y conducta antideportiva, puede escapar de ser castigado, pero desacredita al deporte que como jugador debe proteger.



Libro de Reglas Ilustrado > Más vale una figura que 1000 palabras.

INTRODUCCIÓN DEL TRADUCTOR.

Es primordial en el juego de fútbol americano el entendimiento de las Reglas, que deben ser conocidas e interpretadas de igual manera por todos los participantes para así evitar confusiones y controversias en, durante y después de haber finalizado un encuentro.

Es frecuente encontrar entre los que practican este deporte a personas que interpretan de una manera diferente las Reglas por la manera que se traducen del Inglés. El problema se agudiza aún más por la gran difusión que tiene el Fútbol Americano Profesional (N.F.L.) en nuestro país.

Los cronistas de televisión, en el buen desempeño de su labor, hacen énfasis para resaltar los castigos y las buenas jugadas que suceden durante un encuentro, de acuerdo a las Reglas de la N.F.L. y nosotros como auditorio creemos que las Reglas son y se aplican igual en el Fútbol Americano que se juega en el ámbito amateur en nuestro país. Así que domingo tras domingo durante la temporada se escucha lo siguiente:

Cronista:

- ¡Pase Incompleto, sólo tuvo un pie dentro del campo!.
- ¡El Quarterback se sale de su bolsa de protección y lanza un pase al suelo atrás de su línea de scrimmage para evitar ser detenido ¡Qué jugada tan inteligente!
- Hay un pañuelo en el campo porque el ofensivo salió a cubrir antes de que el pateador efectuara la patada.
- Atrapó atrás al Quarterback antes de lanzar un pase y ahora realiza un baile tipo africano, desenfunda sus pistolas imaginarias y le dispara al jugador caído. La multitud enloquece.
- Después de efectuar una excelente jugada (o haber anotado un touchdown) azota la bola con mucho estilo y efectúa un baile muy personal por toda la zona de anotación.
- Al final de un intercambio de golpes después de la jugada, ambos jugadores se retiran a sus respectivas bancas en espera de verse las caras en la siguiente serie ofensiva.
- Hay un conato de bronca, los oficiales se apresuran a separarlos, y no pasó nada, no hay castigos.

- El pase es incompleto, el reloj de juego se para automáticamente cuando el balón toca el suelo.
- ¡Eso es una interferencia de pase!, el balón quedará en el punto donde el oficial señaló el castigo, es decir, treinta y cinco yardas adelante de donde se inició la jugada de pase.
- El jugador le reclama al árbitro acaloradamente la decisión de una jugada, hace gestos, brinca y pide la clemencia del público, este último profesionalmente lo ignora.
- El árbitro marca pase completo ya que a su criterio, si el defensivo no hubiera empujado al receptor fuera del campo, éste hubiera tenido los dos pies dentro.
- ¡Qué jugada! Cuando la bola iba en el aire dentro de la zona final, el jugador del equipo que pateó brinca desde afuera y regresa el balón para encajonar a los contrarios en la yarda uno ¡qué maravillosa jugada! Cuando la veremos otra vez.
- ¡El jugador ofensivo No. 65 se coloca en el extremo de la línea como receptor, claro ya se reportó con el oficial más cercano!
- El jugador antes de anotar un Touchdown voltea a ver insistentemente a un jugador contrario, y le muestra la bola, que lo persigue a más de 5 yardas y entra a la anotación dando pasos de valet y dando una voltereta.
- El jugador después del Touchdown corre y brinca sobre las gradas para que el público lo felicite, regalando el balón a un admirador.

Aunque los comentarios de las jugadas anteriores son de lo más común, y la Regla que se aplica en cada una de ellas es legal en la N.F.L., TODAS hubieran tenido un resultado diferente bajo las Reglas de la N.C.A.A. Todas las jugadas relatadas son merecedoras de un castigo, o son ilegales. Con esto se comprueba que la N.F.L. ha creado un mal hábito en nosotros los espectadores. El remedio a esta "enfermedad" consiste en dedicar un poco más de tiempo al estudio de las Reglas.

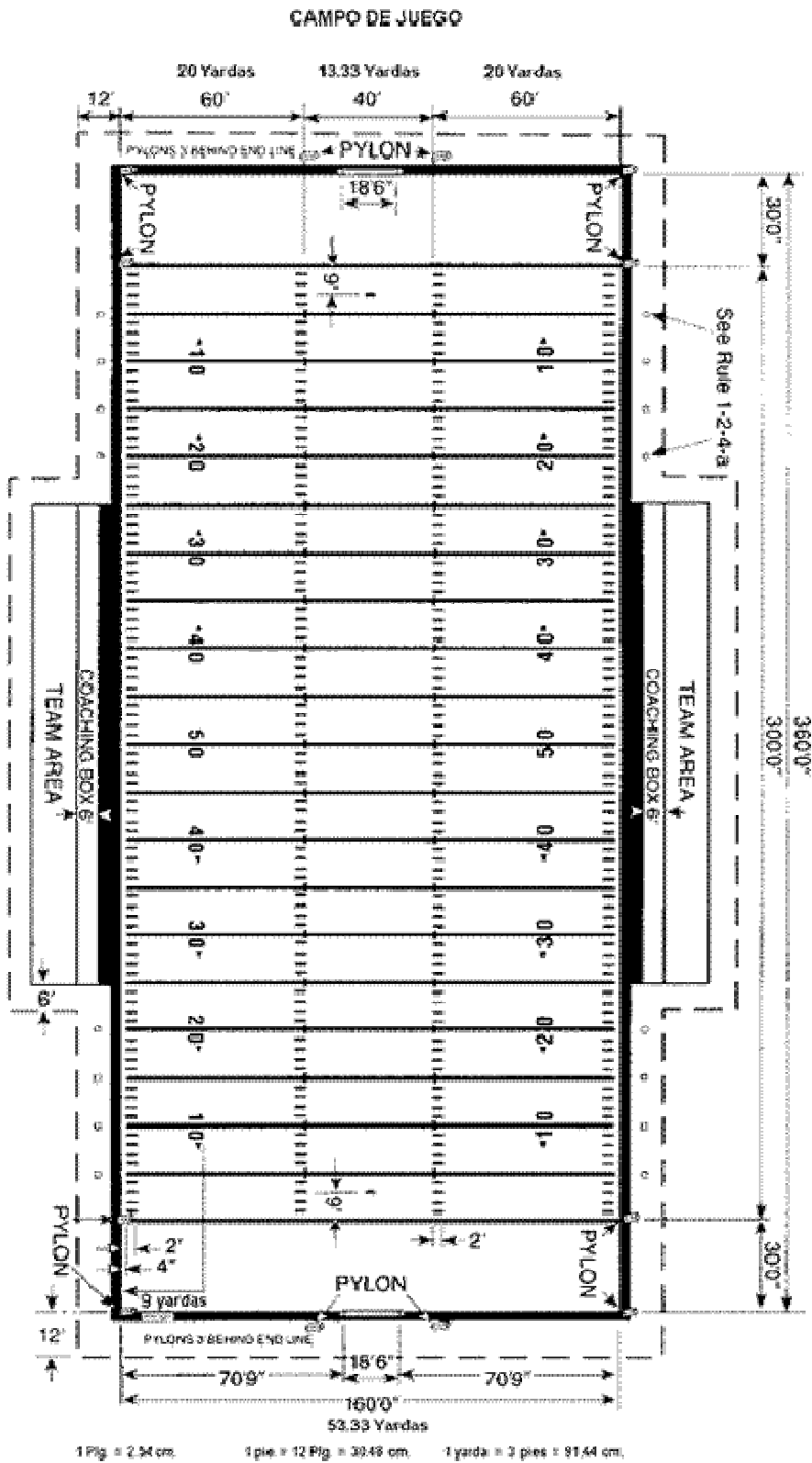
NOTA: En los últimos dos años la NFL, preocupada por las celebraciones, que han motivado severas venganzas, y que se han transformado en burla y ataques verbales a jugadores contrarios y elevado el deseo de venganza, la NFL a implantado multas muy severas, \$35,000 USD al jugador que simulo hablar por teléfono o usar el pilón como palo de golf, o agarrar a golpes el logo del equipo contrario, siendo esto no suficiente para parar los festejos innecesarios, introduce para 2005 y 2006 reglas similares a la NCAA en la cual se cataloga un festejo particular (llamado coreográfico) como una actitud antideportiva. Castigo de 15 yardas y qué esto podría traer al jugador severas, multas, castigos, y problemas con su Couch, Equipo y Directiva.

Todas aquellas personas que intervienen en este deporte (ya sean jugadores, couches y público en general), y que tienen la curiosidad de saber más sobre las Reglas básicas, así como una necesidad por profundizar un poco sobre la normatividad del Fútbol Americano amateur, se encontrarán en la difícil situación que estas Reglas sufren cambios y alteraciones año con año en su contenido.

El presente trabajo se encuentra lejos de ser una traducción y adaptación perfecta del Inglés al Español. El verdadero objetivo que se persigue es el de hacer disponible para los oficiales, couches y aficionados un documento en Español que pueda servir como una forma de interpretación a las Reglas del Fútbol Americano. Si usted, estimado lector, encuentra alguno (s) de los muchos errores de sintáctica y semántica, podrá usted no estar de acuerdo con algunas palabras en su significado en la traducción, o en su interpretación, recordando que es un poco difícil concordar en muchos de los modismos que se usan en el Fútbol Americano; esperamos nos los haga saber las diferencias para que pronto se imprima una nueva edición con menos errores y nuevas ideas. ¡Trabajemos juntos por el Fútbol Americano!. Para él, para los couches, para todos aquellos que tengan interés en conocer más y aplicar las Reglas correctamente del fútbol Americano están dedicadas las siguientes páginas.

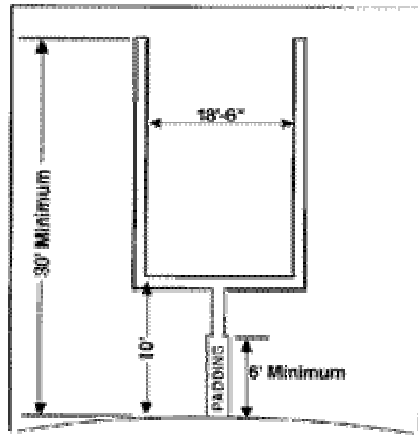
Libro de Reglas Ilustrado > Más vale una figura que 1000 palabras.

CAMPO DE JUEGO:

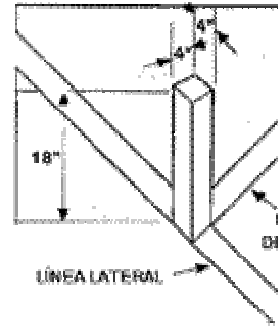


DETALLES DEL CAMPO.

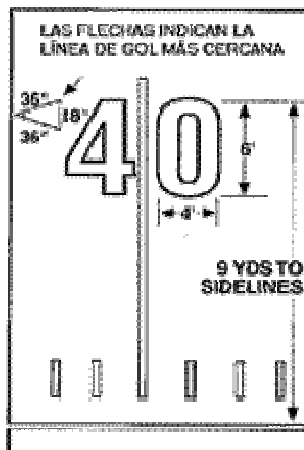
DETALLES DEL CAMPO



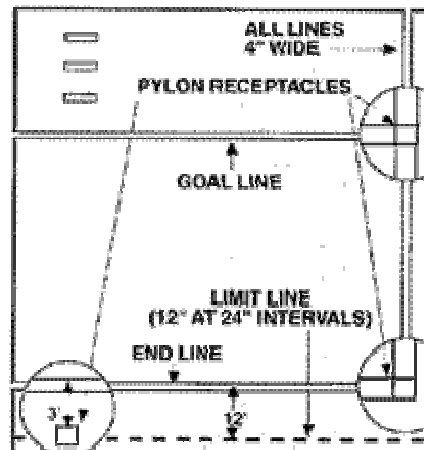
DETALLES DEL POSTE



DETALLES DEL PILON

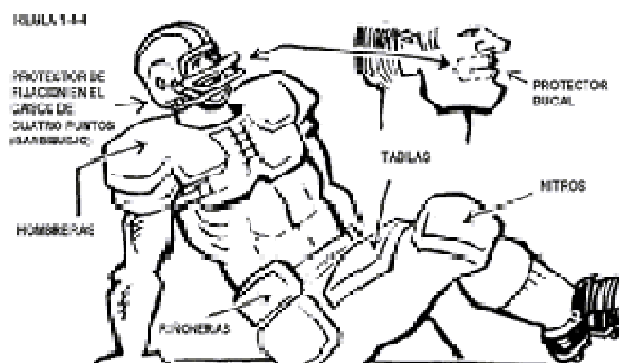


RECOMENDACIONES PARA LOS NUMEROS



DETALLES DE LA ZONA FINAL

Equipo obligatorio.



Libro de Reglas Ilustrado > Más vale una figura que 1000 palabras.

EQUIPO OBLIGATORIO.

Las Reglas la N.C.A.A. colocan dentro de los puntos de Énfasis un marcado interés en el uso del equipo obligatorio. Tomando en cuenta las necesidades económicas de los equipos al sugerir eliminar en los jerseys todos los costos extra por adiciones de adornos, franjas extras, números con ribetes, mangas con dos colores, cuellos con ribetes de diferentes colores, o de cualquier otro aditamento extra que solo va a encarecer los equipos que requieren para la práctica de este deporte, se intenta con esto que los uniformes en un futuro sean lo más baratos posible.

Ahora los uniformes son más representativos de las escuadras y de las Universidades con la inclusión en el reglamento de la obligatoriedad de las especificaciones en los cascos, jerseys, fundas y calcetas que deberán ser iguales para todo el equipo.

A partir de 1 de Agosto de 2000, el jersey debe ser lo suficientemente largo para que esté siempre fajado dentro de las fundas. Ésta es una regla de seguridad que permitirá que toda la utilería se encuentre cubierta y en su lugar. También se hace la mención en la regla en una forma muy especial que requiere que los jugadores utilicen en sus rodillas las protecciones de material plástico blando ("nitros"), de cuando menos media pulgada de ancho, que estos se encuentren obviamente cubiertos por las fundas y que las fundas cubran perfectamente las rodillas.

También se ha tomando muy en cuenta y se le da un especial enfoque al trabajo en equipo, castigando severamente cualquier actitud de un jugador por sobresalir del resto de sus compañeros en su manera de vestir o en su actitud individualista dentro del terreno juego.

Lo que intenta la regla al obligar a todos los integrantes de un equipo a vestir de igual manera en todos sus jerseys, fundas, cascos y calcetas, es fomentar el trabajo en equipo y castiga al jugador que intenta vestir diferente con no permitirle participar en el juego.

EQUIPO OBLIGATORIO Y EQUIPO ILEGAL.

Regla 1-4-4.

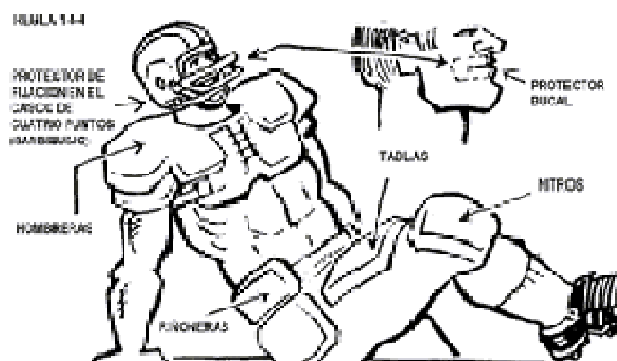
EQUIPO OBLIGATORIO.

Artículo.- 4.

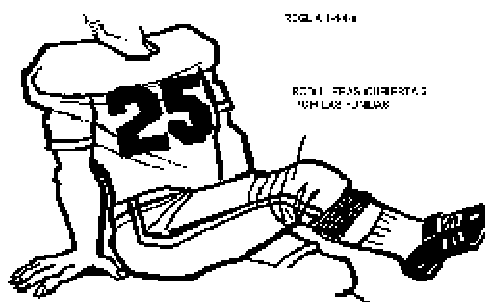
Todos los jugadores deben usar el equipo obligatorio de protección siguiente, misma que debe ser manufacturado profesionalmente y sin alteraciones que disminuyan su protección:

- a). Rodilleras suaves y cuando menos de media pulgada de grueso, llevadas sobre las rodillas y cubiertas por las fundas.

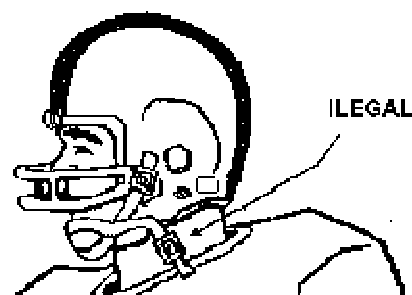
Equipo obligatorio.



Ningún acolchonado o equipo protector podrá ser usado fuera de las fundas (c.p.e. rodilleras). Jugadores de un mismo equipo deberán vestir fundas del mismo color y diseño.

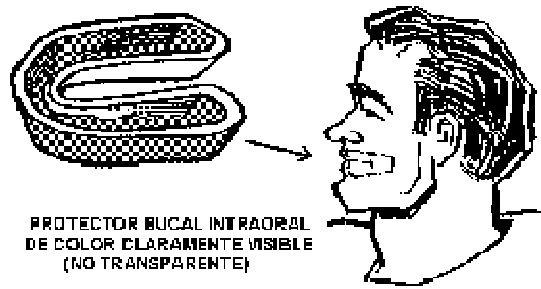


- b). Caretas (máscaras) y cascos asegurados con un barbiqueo de cuatro correas con sus respectivos broches. Si uno de los broches no está asegurado es una violación. Los oficiales deben informar a los jugadores cuando alguno de los broches no esté asegurado sin cargarles un tiempo fuera, a menos que el jugador ignore la advertencia. Jugadores del mismo equipo deben utilizar cascos del mismo color y diseño.
- c). Hombreras, protectores de caderas, coxis y tablas protectoras del muslo.
- d). Un protector bucal, intraoral, que cubra los dientes de la mandíbula superior, amarillos o de otro color claramente visible (NO DE COLOR BLANCO O TRANSPARENTE) y de material aprobado por la FDA. (FDCS) que cubra los dientes superiores. (Regla 1-4-4).



- e). Un jersey. Las mangas deben cubrir completamente las hombreras, sin estar alterados o diseñados para rasgarse y que cumplan con los requisitos de la Regla 1-4-4-f.

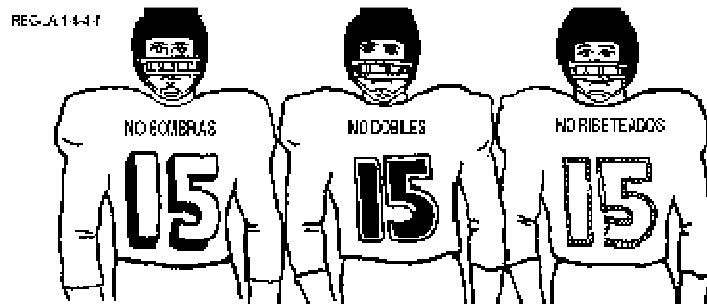
Equipo obligatorio.



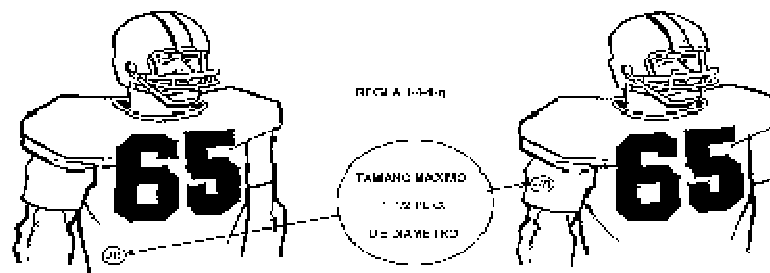
Los jerseys deberán ser lo suficientemente largos para estar metidos dentro de las fundas (fajados). Los chalecos y/o un segundo jersey utilizado alternativamente



f). Números claramente visibles y permanentes, de tipo árabe, y de al menos 8 pulgadas en el frente y 10 pulgadas en la parte posterior respectivamente, de un color que contraste con el jersey. Todos los jugadores de un mismo equipo deberán tener el mismo color y estilo de números en el frente y en la parte posterior. El ancho de las barras de los números debe ser de aproximadamente pulgada y media (al especificar en la regla el ancho de los números están limitando los números con sombras, dobles, ribeteados, con fillos de color parecido al jersey).

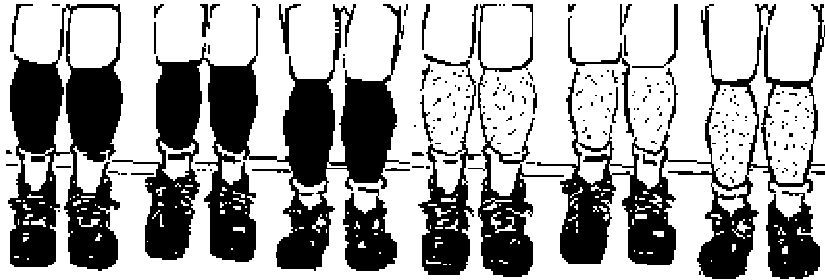


g). Los números que se utilicen en cualquier parte del uniforme, deben corresponder a los obligatorios en el frente y la espalda del jersey. En caso de que se quiera recordar o conmemorar una muerte o un acto catastrófico de un jugador o una celebridad, con un parche conmemorativo, éste no deberá de exceder de 1 1/2 pl. de diámetro (3.8 cm.) para el nombre, numero, o iniciales del personaje, pegados en el uniforme o casco.



Equipo obligatorio.

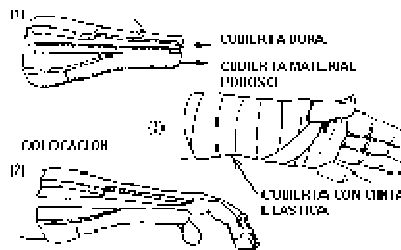
h).- Todos los miembros del equipo deberán vestir medias visibles, calcetas u otras prendas para cubrir las piernas, que sean idénticas en color, longitud y diseño (Excepción: A los pateadores descalzos se les permite usar protectores o abrazaderas de rodilla sin modificaciones, vendajes, o cinta adhesiva con el propósito de prevenir lesiones;). (A.R. 1-4-4-1).



Nota.- Todos los jugadores deberán portar el mismo estilo de calcetas o no usar calcetas. Si un jugador no usase su equipo obligatorio en cumplimiento de la REGLA 1-4-4, El equipo será acreedor a un tiempo fuera y al jugador no se le permite participar en la jugada hasta que cumpla con esta REGLA. Violación a las Reglas 3-3-6 y 3-4-2-b-2 (S23, S3 o S21).

Ejemplo.- 1

En una jugada de scrimmage se descubre a un jugador con una cobertura en su muñeca de una sustancia dura, cubierta solo por una venda y cinta protectora.



Regla.- No se permite participar al jugador, se le carga un tiempo fuera a su equipo, no podrá entrar al terreno de juego hasta que cumpla con lo que marca la regla.

Regla .- 1-4-5-b

EQUIPO ILEGAL.

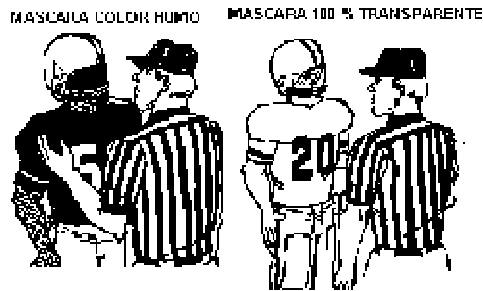
Artículo.- 5. A ningún jugador que use equipo ilegal se le debe permitir jugar. Cualquier duda sobre la legalidad del equipo de los jugadores debe ser decidida por el Umpire, el equipo ilegal incluye los siguientes: (A.R. 1-4-5-1).

b. Substancias duras, firmes o abrasivas, en la mano muñeca, antebrazo o codo en cualquier jugador, a no ser que estén cubiertas por ambos lados con material de poro cerrado de hule espuma, de recuperación lenta, de no menos de media pulgada de grueso o con material alterno, que tenga propiedades similares. Las substancias duras o firmes se permiten sólo para proteger una lastimadura y los protectores de brazo (yeso o férula) se permiten, sólo para proteger una fractura o dislocación.

Ejemplo.- 2

Antes del juego o durante en una jugada de scrimmage se descubre a un jugador con una mascara de cualquier color que no sea transparente.

Equipo obligatorio.



Regla.- No se permite participar al jugador, se le carga un tiempo fuera a su equipo, no podrá entrar al terreno de juego hasta que cumpla con lo que marca las reglas.

Regla 1-4-5-j

j. Cualquier máscara, excepto las construidas con materia irrompible con los bordes redondeados y cubiertos con material elástico diseñado para evitar astilladas o rebabas abrasivas que puedan poner en peligro a los jugadores.

Regla 1-4-5-s

s. Cualquier máscara que no sea clara (transparente), manufacturadas de material moldeable o rígido. Las excepciones deberán ser por medio de un certificado expedido por un oftalmólogo el certificado deberá presentar la firma del entrenador en jefe del jugador, del director atlético, del los padres o tutores, si el jugador es menor de 21 años de edad. La solicitud deberá ser enviada al doctor designado por la NCAA para su revisión.

Ejemplo.- 3

Antes del juego o durante en una jugada de scrimmage se descubre a un couch, directivo, jugador con cualesquiera de los siguientes artículos de comunicación: cámara polaroid, cámara digital de cualquier tipo, cámara de video, cualquier implemento para aumentar la voz, cualquier artículo electrónico que pueda establecer una comunicación con un jugador.



Regla Cualquiera de estos aditamentos está prohibido dentro del campo y es considerado como una táctica desleal, el réferi podrá aplicar cualquier castigo que considere equitativo.

Regla 1-4-9-a, b, c, d, e

a. El equipo de televisión, para repetición o monitor, están prohibidos en el palco de prensa o cualquier lugar cercano al campo de juego o en las líneas laterales durante el juego para propósitos de coucheo o arbitraje.

b. Películas o cualquier tipo de filmación, facxes, vídeo grabadoras, fotografías transmisoras de escritura y computadoras están prohibidos para propósitos de coucheo en cualquier momento durante el juego y

Equipo obligatorio.

entre cuartos. Sólo comunicación por medio de voz entre el palco de prensa y la banca es permitida. Cuando el palco de prensa no es el adecuado, solamente comunicación por voz podrá ser originada desde cualquier área de las gradas entre las líneas de restricción de 25 yardas extendida a lo más alto de las gradas. Ningún otro tipo de comunicación es permitido como propósito de coucheo, fuera cual fuera.

- c. Equipo de los medios informativos, incluyendo cámaras, equipos de sonido y micrófonos, están prohibidos en el campo de juego o en el área del equipo.
- d. Micrófonos, provistos por el equipo de casa, se recomiendan para el Réferi. Estos deben ser usados únicamente para anunciar castigos u otros anuncios y serán controlados por el Réferi, no deben estar abiertos en otras circunstancias. Micrófonos en los otros oficiales están prohibidos.
- e. Micrófonos para que los couches transmitan a los medios de comunicación, están prohibidos durante el juego.

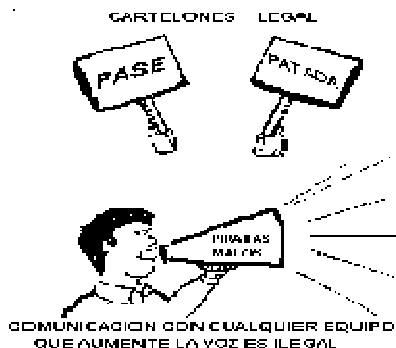
Regla 9-2-3-c

- c). Si ocurre cualquier acto desleal, no cubierto específicamente por las REGLAS, durante el juego. (A.R. 4-2-1-2).

Castigo: El Réferi podrá, tomar cualquier acción que él considere justa, incluyendo evaluando el castigo, conceder una anotación, declarar el juego perdido o suspenderlo o declararlo forfiet.

Ejemplo.- 4

Antes del juego o durante en una jugada de scrimmage se descubre a un couch, directivo, jugador con cualesquiera de los siguientes artículos de comunicación cartelones, un cono para aumentar la voz.



Regla Cualquiera de estos aditamentos que aumente la voz está prohibido dentro del campo sea electrónico o no sea y será considerado como una táctica desleal, el réferi podrá aplicar cualquier castigo que considere equitativo. Los cartelones con mensajes o colores están permitidos.

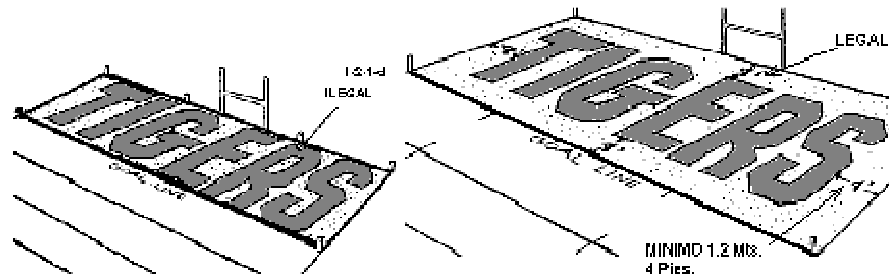
Regla 1-4-9-f

- f. Ninguno que se encuentre dentro del área del equipo o caja de coucheo podrá usar cualquier equipo que produzca un aumento de voz, con el propósito de comunicarse con cualquier jugador en el campo.

Ejemplo.- 5

La zona de anotación se encuentra con un letrero de TIGERS pintado como se muestra en la figura con los bordes de las letras pegados a la línea de gol.

Equipo obligatorio.



Regla: Se recomienda que las letras tengan un mínimo de 1.20 Mts despegado de cualquier parte de las líneas que limitan la zona de anotación como se muestra en la figura.

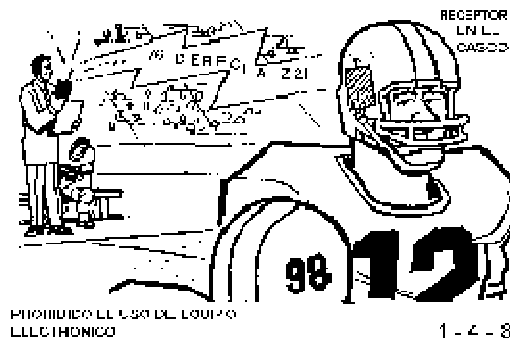
Regla: 1-2-1-d

d. Se permite material decorativo contrastantes en las zonas finales (nombres de instituciones emblemas eventos etc.), pero se recomienda que no queden a menos de 4 pies de cualquiera de las líneas de gol, laterales o finales.

EQUIPO PARA TRANSMITIR SEÑALES

Ejemplo.-6

Cualquiera de los jugadores de los equipos durante el juego ó al inicio de éste, intenta participar en el terreno de juego con un equipo receptor dentro del casco o cualquier equipo que le permita recibir señales de su banca.



Regla. Faul en bola muerta. Castigo de 15 yardas desde el punto siguiente. El jugador deberá ser expulsado.

Artículo 8.

Los jugadores tienen prohibido usar cualquier tipo de equipo electrónico, mecánico o cualquier sistema o dispositivo con el propósito de comunicarse con alguna otra persona. (Excepción: Podrá usarse un aparato para sordera prescrito médicamente, de tipo amplificador de sonido para jugadores de audición defectuosa).

CASTIGO - 15 yardas y expulsión del jugador. Castíguese en el punto siguiente como faul en bola muerta (S7 ,S27 y S47).

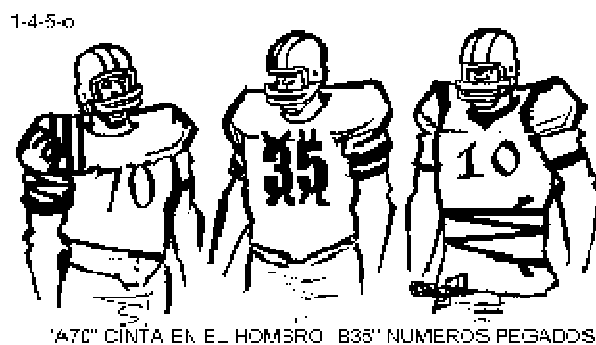
Libro de Reglas Ilustrado > Más vale una figura que 1000 palabras.

EQUIPO OBLIGATORIO 2ª. PARTE

Las Reglas la N.C.A.A. colocan dentro de los puntos de Énfasis un marcado interés en el uso del equipo obligatorio. Tomando en cuenta las necesidades económicas de los equipos al sugerir eliminar en los jerseys todos los costos extra por adiciones de adornos, franjas extras, números con ribetes, mangas con dos colores, cuellos con ribetes de diferentes colores, o de cualquier otro aditamento extra que solo va a encarecer los equipos que requieren para la práctica de este deporte, se intenta con esto que los uniformes en un futuro sean lo más baratos posible.

Ejemplo.-1

Antes del inicio del juego varios jugadores se presentan al terreno con los jerseys amarrados, anudados, o números sujetándolos con cintas de tela adhesiva



Regla: Equipo ilegal. Los jugadores portando jerseys amarrados o sujetos con cualquier material no podrán jugar.

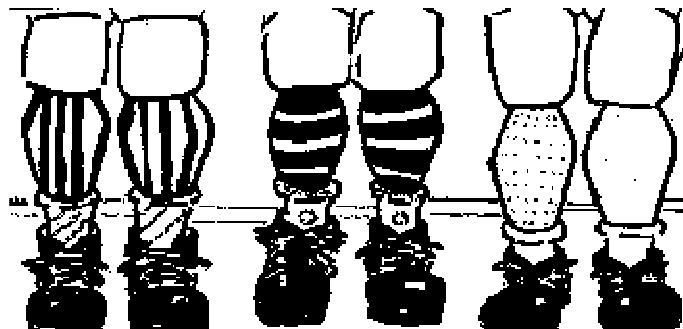
Regla 1-4-5-o.

A ningún jugador que use equipo ilegal debe permitírsele jugar. Cualquier duda sobre la legalidad del equipo de los jugadores debe ser decidida por el Umpire. El equipo ilegal incluye los siguientes. (A.R. 1-4-5-1)

o). Los jerseys no pueden ser amarrados o llevar tela adhesiva en ninguna forma.

Ejemplo.-2

Antes del inicio del juego varios jugadores se presentan al terreno con las calcetas o tobilleras de diferente color y estilo de diseño al resto de su equipo.



Regla: Equipo ilegal. Los jugadores portando calcetas, tobilleras diferentes al resto de su equipo no podrán jugar.

Regla 1-4-4-h

h).- Todos los miembros del equipo deberán vestir medias visibles, calcetas u otras prendas para cubrir las piernas, que sean idénticas en color, longitud y diseño (Excepciones: Protectores o abrazaderas de rodilla sin modificaciones, vendajes, o cinta adhesiva con el propósito de prevenir lesiones, y a los pateadores descalzos). (A.R. 1-4-4-1).

EL CAMBIARSE LOS JERSEYS

Ejemplo.-3

Antes del inicio del juego, de la segunda mitad, o durante el encuentro, A21 y A50 se intercambian los jerseys y cualquier oficial los descubre en el proceso de intercambiar los jerseys con la intención de engañar a los oponentes.



Regla: Si el oficial considera que el cambio se realiza para confundir a los oponentes, Faul de actitud antideportiva.

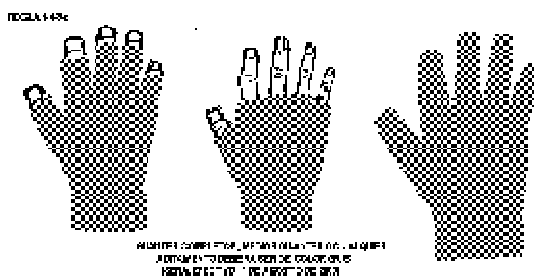
Regla: 1-4-2-e

e). Los números no deben cambiarse durante el juego, para tratar de confundir a los oponentes. (S27).

GUANTES O PROTECTORES DE MANOS

Ejemplo.-4

Antes del inicio del juego varios jugadores del equipo local o visitante se presentan al terreno con guantes de color blanco o de un color muy llamativo, o con las manos cubiertas de tela adhesiva de cualquier color blanco simulando vendajes.



Regla: Equipo ilegal. Los jugadores portando guantes blancos o cualquiera de las combinaciones antes mencionadas no podrán jugar. Solo se le permitirá participar si los guantes son de color gris según la figura anterior

Regla 1-4-5-m.

Equipo obligatorio II.

A ningún jugador que use equipo ilegal debe permitírsele jugar. Cualquier duda sobre la legalidad del equipo de los jugadores debe ser decidida por el Umpire, el equipo ilegal incluye los siguientes.

m). Usar, intencionalmente, guantes de cualquier tipo, de un color parecido al de los jerseys de los oponentes y que no cumplan con la Regla 1-4-5-b.

Regla 1-4-3-d.

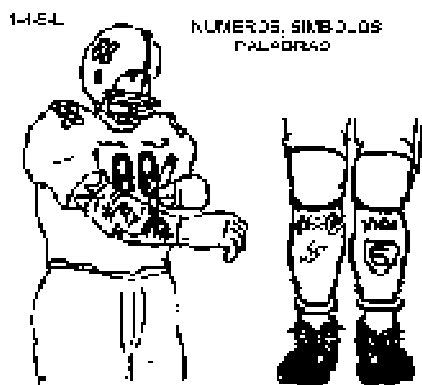
d. De usarse guantes o cualquier protección en las manos deberán ser de color gris. Los colores recomendados de gris son Pantone Cool Gray 8C, Cool Gray 9C, 423C y 430C.

CASTIGO. Si un jugador no usase su equipo obligatorio en cumplimiento de la Regla 1-4-4, El equipo será acreedor a un tiempo fuera y al jugador no se le permite participar en la jugada hasta que cumpla con esta Regla. Violación a las Reglas 3-3-6 y 3-4-2-b-2 (S23, S3 o S21).

DIBUJOS O LETREROS SIMULANDO TATUAJES

Ejemplo.-5

Antes del inicio del juego varios jugadores del equipo local o del equipo visitante se presentan al terreno de juego con palabras, números, símbolos pintados en sus brazos o piernas (pintas con el propósito de destacar de sus otros compañeros).



Regla: Equipo ilegal. Los jugadores portando dibujos, nombres pintados, símbolos, números, cintas, no podrán jugar. Regla: 1-4-5-L.

Regla: 1-4-5-L

I. Cualquier cosa en el uniforme que no sea el número del jugador, nombre, reconocimiento de festividades Logos "N.C.A.A. Football U.S.A", identificación del juego, el símbolo de la bandera, la conferencia o la institución. Ninguna palabra, números, o símbolos, serán permitida en la persona del jugador o en una cinta adhesiva. (Excepción: De brazaletes con la información de jugadas en las muñecas o brazos).

Castigo. A ningún jugador que lleve equipo ilegal se le permitirá jugar. Si el equipo ilegal es descubierto por un oficial, se le cargará a su equipo un tiempo fuera.

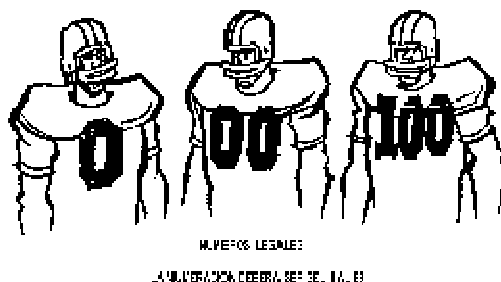
VIOLACIÓN - Regla 3-3-6 y 3-4-2-b-2 (S23, S3 ó S21).

NUMERACIÓN OBLIGATORIA

Ejemplo.-6

Equipo obligatorio II.

Antes del inicio del juego varios jugadores del equipo local o del equipo visitante se presentan al terreno de juego con jerseys, portando números cero, doble cero, o de tres cifras.



Regla: Numeración ilegal. Los jugadores portando numeración que sea diferente a la comprendida entre el 1 al 99 no podrán jugar, castigo foul en bola viva.

Regla 1-4-2-a

a). Todos los jugadores deberán estar numerados de 1 al 99. (Cualquier número precedido por un cero ("0") es ilegal (S23).

CASTIGO. Foul en bola viva. 5 yardas desde el punto anterior. (S19 o S23).

PALACATES O BANDAS

Ejemplo.-7

Durante el calentamiento preliminar, o en el transcurso del juego se denota que A65 usa un paliacate, pañuelo, o cinta y una o ambas puntas sobresalen y son visibles por abajo del casco.



REGLA: Equipo ilegal. Los aditamentos para cubrir el cabello pueden ser usados debajo del casco, pero ninguna parte de estos aditamentos deben ser visibles o sobresalir cuando el casco está en su lugar. La parte visible de la banda o paliacate se considera como adorno del uniforme, por lo tanto es ilegal.

Regla.- 1-4-5-r

r). Paliacates (pañuelos) que sean visibles usados dentro del campo de juego y en las zonas finales. (A.R. 1-4-5-2).

Castigo. A ningún jugador que lleve equipo ilegal se le permitirá jugar. Si el equipo ilegal es descubierto por un oficial, se le cargará a su equipo un tiempo fuera.

VIOLACIÓN - Regla 3-3-6 y 3-4-2-b-2 (S23, S3 ó S21).

A.R. 1-4-5-2

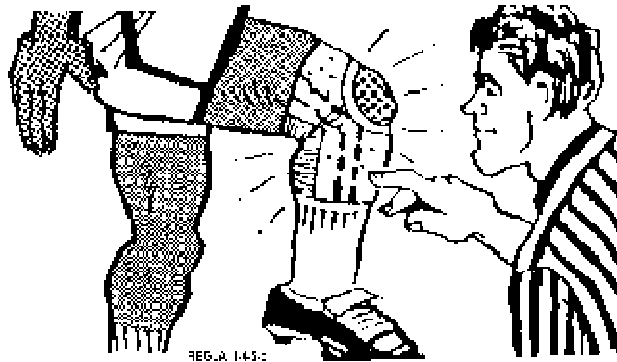
2.- Durante un tiempo fuera del equipo B, un jugador B33 se quita el casco, el oficial descubre que está usando un paliacate o pañuelo.

REGLA: Al equipo B se le carga un tiempo fuera adicional. Si ya no tiene tiempos fuera el equipo B se le castigará con 5 yardas desde el punto siguiente.

EQUIPOS ORTOPÉDICOS ESPECIALES

Ejemplo.-8

Durante el calentamiento preliminar se denota que B18 usa un aditamento mecánico para soportar la rodilla.



REGLA: legal. Los aditamentos para cubrir o proteger la rodilla pueden ser usados siempre y cuando no esté expuestas ninguna de sus partes mecánicas, éstas deberán estar cubiertas y por debajo de la media.

Regla.- 1-4-5-c y d

- c) Suela u otra sustancia dura o firme en las musleras o espinilleras son ilegales, a no ser que estén cubiertas por ambos lados y todos sus bordes traslapados con material de poro cerrado, de hule espuma de recuperación lenta y de no menos de una y media pulgadas de grueso o con material que tenga similares propiedades físicas. Las musleras, de cualquier sustancia dura, serán ilegales a no ser que estén cubiertas con material de poro cerrado de hule espuma, de cuando menos por su lado externo de una capa de una pulgada un cuarto y en la parte interna de cuando menos de una capa de tres octavos de pulgada y bordes cubiertos. Rodilleras preventivas o curativas, a no ser estén cubiertas por las fundas y cubiertas para evitar exposición externa directa.
- d). Cualquier protección de metal u otra sustancia dura, que sobresalga de la persona o uniforme del jugador.

PROTECTOR PARA LOS OJOS

Ejemplo.-9

Durante el calentamiento preliminar antes del inicio del juego o durante el juego se denota que B28 usa un aditamento protector adicionado en el casco en el área de los ojos de visible manufactura casera, o de un material de plástico color humo.

Equipo obligatorio II.



Regla. Equipo ilegal.

Regla. 1-4-5-j.

- j). Cualquier máscara, excepto las construidas con materia irrompible con los bordes redondeados y cubiertos con material elástico diseñado para evitar astillas o rebabas abrasivas que puedan poner en peligro a los jugadores.

Regla. 1-4-5-s.

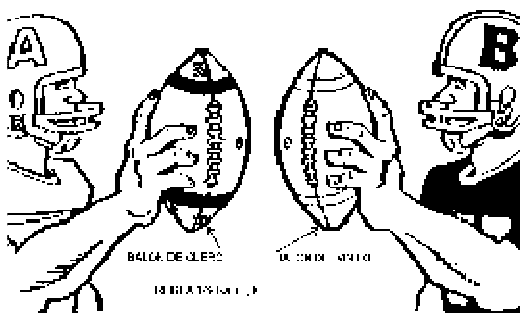
- s). Cualquier máscara que no sea clara (transparente), manufacturadas de material moldeable o rígido. Las excepciones deberán ser por medio de un certificado expedido por un oftalmólogo. El certificado deberá presentar la firma del entrenador en jefe del jugador, del director atlético, y de los padres o tutores, si el jugador es menor de 21 años de edad. La solicitud deberá ser enviada al doctor designado por la NCAA para su revisión.

NOTA: A ningún jugador que lleve equipo ilegal se le permitirá jugar. Si el equipo ilegal es descubierto por un oficial, se le cargará a su equipo un tiempo fuera.

BALÓN DE JUEGO

Ejemplo.-10

En la ceremonia del volado, o antes del inicio del juego, al Réferi se le proporcionan dos balones para su aprobación; Uno es de cuero y el otro de vinilo, estos no cumplen con alguna de las especificaciones de tamaño, presión, color, o presentan logos profesionales diferentes a la marca del fabricante, o tienen en su superficie alguna adhesión de una sustancia rara no determinada.



Regla: Los balones tendrán que ser de cuero con las características especificadas en la regla, se convierten en ilegales y no se podrá jugar con ellos, si por alguna razón los balones no cumplen con lo mencionado en la regla. El Réferi designará con que balón se realiza el encuentro, no podrá jugarse con uno de vinilo y el otro de cuero alternativamente.

Equipo obligatorio II.

Nota: Para categorías infantiles las ligas dispondrán de un reglamento donde se especifique el tamaño, peso del balón

Regla 1-3-1-a, i, j, k.

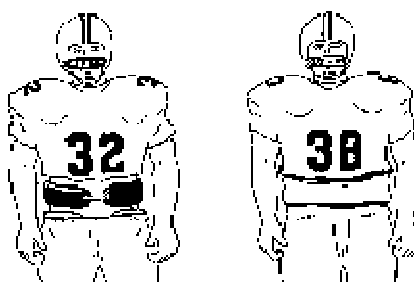
La pelota debe tener las especificaciones siguientes:

- a). Nueva o casi nueva. (Una pelota casi nueva, es una bola que no ha sido alterada y retiene las propiedades y cualidades de una bola nueva).
- i). La pelota no puede ser alterada. Esto incluye la adhesión de alguna sustancia que ayude al secado. Los aparatos para secar balones quedan prohibidos en las cercanías de las líneas laterales o en las áreas de equipo.
- j). Logotipo de equipos profesionales están prohibidos.
- k). Se prohíbe el uso de propaganda comercial en la bola. (Excepción: (1) Nombre o Logotipo del fabricante). (2) AFCA.)

CUANDO SE CONVIERTE UN EQUIPO EN ILEGAL

Ejemplo.-11

Cualquiera de los jugadores de los equipos al inicio de éste o durante el juego, intenta participar con un jersey recortado, amarrado o fuera de las fundas (no fajado), o sobresaliendo el equipo de protección o simplemente diferente al resto de sus compañeros.



Regla: Los jerseys se convierten en ilegales, los jugadores no podrán jugar con ellos.

Regla 1-4-3-a

- a). Los equipos contendientes deberán usar jerseys de colores contrastantes, y el equipo visitante deberá utilizar jerseys de color blanco. El equipo de casa puede utilizar jerseys blancos si existe el acuerdo entre los equipos antes de que inicie la temporada. Jugadores del mismo equipo deberán usar jerseys del mismo color y diseño.

Regla 1-4-4-e

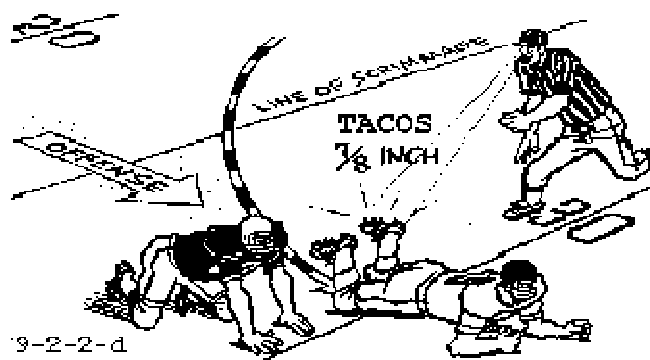
- e). Un jersey, que las mangas cubran completamente las hombros, sin estar alterados o diseñados para rasgarse y cumplan los requisitos de la Regla 1-4-4-f. Los jerseys deberán ser lo suficientemente largos para estar metidos dentro de las fundas (fajados). Los chalecos y/o un segundo jersey utilizado alternativamente están prohibidos durante el juego

Castigo. Si un jugador no usase su equipo obligatorio en cumplimiento de la REGLA 1-4-4, El equipo será acreedor a un tiempo fuera y al jugador no se le permite participar en la jugada hasta que cumpla con esta REGLA. Violación a las Reglas 3-3-6 y 3-4-2-b-2 (S23, S3 o S21).

ZAPATOS CON TACOS DE MÁS DE ½ PULGADA DE LARGO

Ejemplo.-12

Cualquiera de los jugadores de los equipos al inicio de éste o durante el juego, intenta participar con zapatos portando tacos de más de ½ pulgada (1.27 cm). El oficial lo descubre.



Regla. El jugador deberá ser expulsado por el resto del juego y también por el juego siguiente (S27, S47).

Regla. 9-2-2-d y e

d). Ningún jugador podrá usar tacos de mas de 1/2 pulgada de largo. (Regla: 1-4-5-e y f)

CASTIGO – El jugador deberá ser expulsado por el resto del juego y también por el juego siguiente (S27, S47), es un foul en bola muerta y se castiga en el punto siguiente, los faules del equipo B, no necesariamente son primero y diez, se le cargará un tiempo fuera al infractor. Violación - Regla: 3-3-6 y 3-4-2-b (S23 o S21), Si la expulsión ocurre durante el último partido de la temporada el castigo prevalecerá para el primer juego de la temporada siguiente si todavía el jugador es elegible.

Nota. Éste castigo no implica yardaje.

e). El Réferi deberá notificar (por escrito) a la liga o a la persona encargada de hacer cumplir los castigos, toda expulsión por el uso ilegal de tacos. Éstas ligas o personas se convierten en responsables de la aplicación del castigo.

USO DEL TEE

Ejemplo.-13

El equipo “A” intenta un gol de campo en cuarto down, y el sostenedor recibe el centro entra y coloca en el suelo una base de plástico que se conoce como “tee” (o cualquier otro aditamento que pueda elevar la altura del balón), para que sirva como base para colocar el balón y poder realizar la patada: (a) Se realiza la patada y el gol de campo es bueno. (b) el gol de campo es malo.



Equipo obligatorio II.

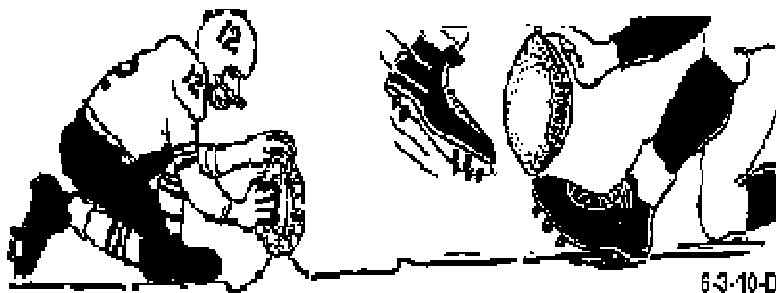
Regla. (a) Patada ilegal foul en bola viva, el gol de campo no cuenta. Castigo 5 yardas desde el punto anterior. (b) El castigo por utilización de un aditamento ilegal se declina, punto siguiente.

REGLA. 6-3-10-d.

PATADAS ILEGALES.

Artículo.- 10.

d). El uso de cualquier aparato o material para elevar la bola o para marcar el punto de una patada de scrimmage o de lugar, hace ilegal esa patada.



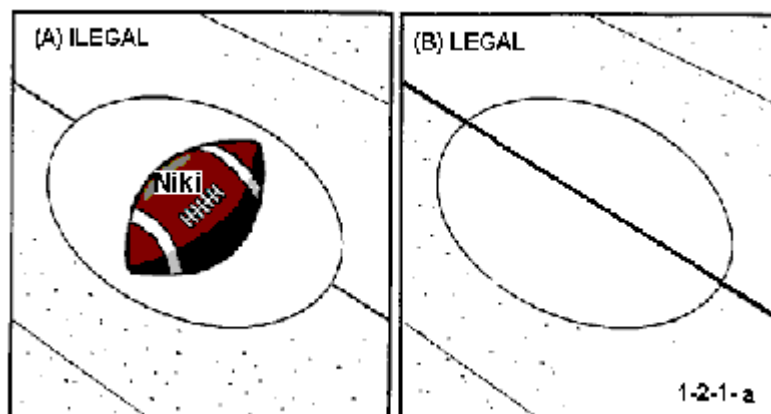
EN GOL DE CAMPO CUALQUIER FORMA DE ELEVAR EL BALON ES ILEGAL

CASTIGO - Por patada ilegal (foul en bola viva), 5 yardas desde el punto anterior (S31).

Nota.- El objetivo principal que persiguen las reglas es hacer la práctica de éste deporte lo más seguro posible, y es la obligación de todos los participantes ver que se cumplan al pie de la letra todos y cada uno de los requerimientos en lo que respecta a los equipos de seguridad, se hace una mención muy especial al uso de los tacos de más de ½ pulgada, esto es debido a la estadística de la gran cantidad de lesiones en las rodillas y tobillos que han provocado la utilización de los zapatos con tacos de más de ½ pulgada de alto. También se hace notar que el uso del paliacate no esta permitido por el nudo que se produce al amarrar el pañuelo en la cabeza y como consecuencia del nudo se han encontrado severas lesiones en la cabeza. Como se puede apreciar el uso adecuado de los equipos de protección que se mencionan en el libro de reglas trata de evitar lo más posible las lesiones en los participantes.

Ejemplo.-14

El campo de juego se encuentra pintado en la yarda 50 como se muestra en la figura A o B.



Regla: En la figura es ilegal ya que no cumple con las especificaciones de la regla 1-2-1-a. En la figura B legal.

Equipo obligatorio II.

Regla 1-2-1-a

- a. Todas las líneas del campo deben estar marcadas con líneas de 4 pulgadas de ancho y con material blanco no tóxico para ojos o piel.

Regla 1-2-1-h

- h. Prohibida la propaganda comercial en el campo (Excepción: (1) Es permitido para cualquier juego no jugado dentro de la temporada regular, cuando el patrocinador es asociado con el nombre del tazón o del juego y (2) "N.C.A.A Football logo"

Al inicio del juego.

Libro de Reglas Ilustrado > Más vale una figura que 1000 palabras.

AL INICIO DEL JUEGO.

La interpretación de la regla, se llama en Inglés Approved Ruling y abreviada A.R., es una decisión oficial y sirve para poder ilustrar con una jugada específica el espíritu de la aplicación de la REGLA.

Las Approved Ruling (Ejemplo de cómo se debe aplicar una Regla) son decisiones sobre hechos que pasan en una jugada determinada o ejemplificada y sirven para ilustrar el espíritu y aplicación de las Reglas. La relación que existe entre las Reglas y una Approved Ruling es parecido a lo que se presenta entre una Ley y una decisión de la Suprema Corte. Por consiguiente si llegase a existir un conflicto o diferencia entre las Reglas y una Approved Ruling con la ilustración de su ejemplo, las Reglas tienen siempre la prioridad.

CERTIFICACIÓN DE LOS COUCHES.

Ejemplo.-1

Antes del inicio de un juego, aproximadamente una hora quince minutos, el Umpire tiene la obligación de preguntarle al head couch si todos sus jugadores han sido instruidos en el uso del equipo obligatorio. Es obligación del couch enseñar a todos sus jugadores la razón y la importancia del equipo protector obligatorio, y es él el responsable ante los oficiales que sancionaran su partido el haber verificado que todos sus jugadores utilizan dicho equipo.



REGLA: 1-4-7.

CERTIFICACIÓN DE LOS COUCHES.

Artículo.- 7. El Head couch o su representante designado, debe certificar al Umpire, (antes del juego) que todos sus jugadores:

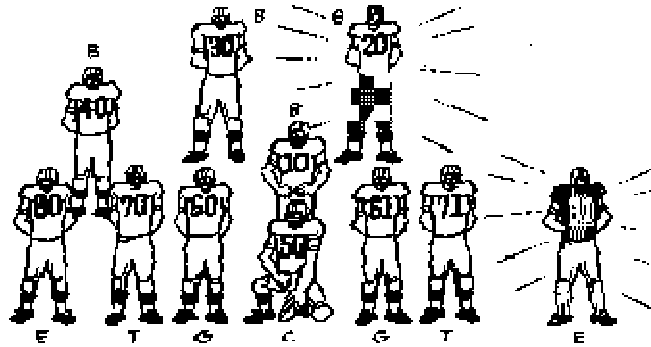
- Han sido informados, cual es el equipo obligatorio por Regla y cual es el equipo ilegal.
- Que han sido provistos con el equipo obligatorio por Regla.
- Han sido adiestrados para usar y como usar el equipo obligatorio durante el juego.
- Han sido instruidos para notificar al cuerpo de coucheo cuando su equipo, durante el juego, se convierte en ilegal durante una jugada.

EQUIPO DIFERENTE

Al inicio del juego.

Ejemplo.-2

Al inicio de un juego o al iniciar el segundo medio o un periodo extra cualquiera de los jugadores ingresa al terreno de juego portando un jerseys, fundas, casco, medias de forma, estilo y color diferente al resto de sus compañeros de equipo. (el jugador No.20 casco y fundas diferentes, el jugador No. 81 jersey y medias diferentes)



REGLA: Al jugador que vista diferente al resto de sus compañeros no podrá participar en la siguiente jugada, a su equipo se le cargara un tiempo fuera, si el equipo no tuviese tiempos fuera será acreedor de un castigo de 5 yardas, es un retraso de juego en bola muerta y se castiga en el punto siguiente

APLICACIÓN DEL CASTIGO POR NO USAR EQUIPO OBLIGATORIO O USAR EQUIPO ILEGAL.

Artículo.- 6. Por falta en usar el equipo obligatorio o por usar equipo ilegal, se aplica lo que sigue:

a. Cada una de las tres primeras infracciones por no usar equipo obligatorio o usar equipo ilegal, requiere el cargo de un tiempo fuera. La cuarta infracción en un medio, requiere un castigo de 5 yardas. El retraso por el cuarto tiempo fuera, puede ser la primera violación por no usar equipo obligatorio o usar equipo ilegal. Los tres primeros tiempos fuera pueden ser usados por el equipo como tiempos fuera cargados:

1. Los tiempos fuera son concedidos.
 2. Si el oponente comete un foul, las tres primeras violaciones no hacen que los faules se anulen.
 3. Cuando los tiempos fuera están agotados, la siguiente violación es un retraso en bola muerta y se castiga en el punto siguiente.
 4. Cuando un tiempo fuera es señalado, el equipo ofensor es indicado por el Réferi y el capitán y los couches avisados por los oficiales más cercanos a las líneas laterales.
- b. Los oficiales deben cerciorarse, antes de la señal de bola lista para jugarse, si los jugadores no están usando el equipo obligatorio o están usando un equipo ilegal.

Únicamente una emergencia puede interrumpir la cuenta de los 25 segundos.

Ejemplos: Un jugador (s) que no traiga colocado su casco o su protector bucal. (A.R. 1-4-6-1) Al equipo se le cargará un tiempo fuera o una penalización de 5 yardas si ya no tuviera tiempos fuera. Violación - Regla 3-3-6 y 3-4-2-b-2 (S23, S3 ó S21)

Al inicio del juego.

NO SE PUEDE INICIAR UN JUEGO, MEDIO TIEMPO, UNA SERIE EXTRA

Ejemplo.-3

Al inicio de un juego o al iniciar el segundo medio o un periodo extra, la banda, las porristas, la mascota, o cualquier persona sujeta a las Reglas, se niega abandonar el terreno de juego, argumentando cualquier pretexto, impidiendo con esto la iniciación o reanudación del juego a tiempo.



REGLA: Faul del equipo de casa.

Regla 3-4-1-b.

b). Las autoridades del equipo de casa, son las responsables de tener el campo de juego limpio de gente, así como las zonas finales, al inicio de cada medio. Bandas, discursos presentaciones, bienvenidas o actividades similares, están bajo la jurisdicción del equipo de casa y la apropiada iniciación de cada medio es obligatoria.

CASTIGO - 10 Yardas desde el punto siguiente (S 7 y S 21).

Excepción: El Réferi puede aplicar el castigo o no, por circunstancias fuera del control de las autoridades de casa.

Ejemplo.-4

Al inicio de un juego o al iniciar un medio, ambos equipos se niegan a entrar al campo argumentando que el otro equipo debe de entrar primero.

REGLA: Faul del equipo de casa 15 yardas desde el punto siguiente (S7 y S21).

Regla 3-4-1-a

a). Ambos equipos deben tener a sus jugadores en el campo de juego, para la jugada inicial en el momento programado par iniciar cada medio.

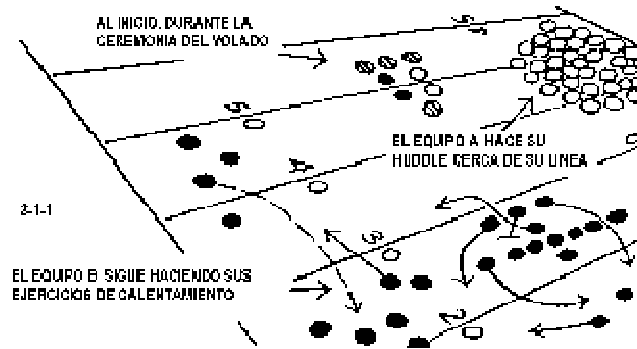
Quando ambos equipos se nieguen a entrar al campo al inicio o al final del medio, el equipo de casa deberá ser el primero en entrar.

CASTIGO - 15 yardas desde el punto siguiente (S7 y S21).

Ejemplo.- 5

Durante el inicio de la ceremonia del volado cualquiera de los equipos o ambos desarrollan jugadas de calentamiento dentro del terreno de juego.

Al inicio del juego.



Regla.- Procedimiento ilegal. Aunque el Réferi tiene la obligación de comenzar la ceremonia del volado sin que los jugadores estén realizando su calentamiento anterior al juego, si algunos jugadores no hacen caso y se mete al campo y reanuda o se rehúsan a finalizar su calentamiento, el Réferi deberá marcar un castigo de 5 yardas desde el punto siguiente.

Nota.- Los jugadores podrán permanecer en la línea de las nueve yardas sin realizar algún ejercicio de calentamiento.

Regla.- 3-1-1

Artículo.- 1.

Cada medio debe iniciarse con una patada de salida. Tres minutos antes del tiempo programado para iniciar el juego, el Referí debe echar un volado, en medio del campo, en presencia de no más de 4 Capitanes de Campo de los equipos oponentes y de otro oficial del juego, donde el Capitán de Campo del equipo visitante designado por el Réferi deberá pedir a la caída de la moneda.

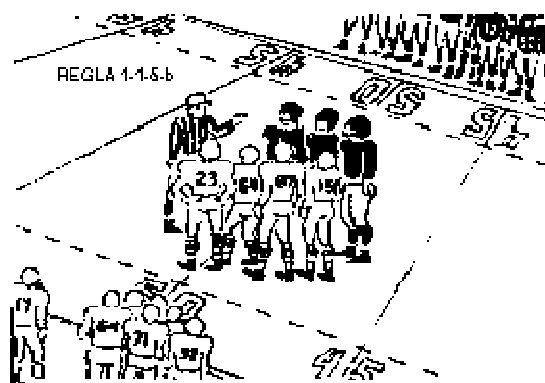
Durante el volado, cada equipo deberá permanecer entre las marcas de las 9 yardas y su línea lateral o en el área de su equipo.

CASTIGO: 5 yardas desde el punto siguiente (S19).

CUANDO EL CAPITÁN ELIGE SU OPCIÓN EN EL VOLADO

Ejemplo.-6

En la ceremonia del volado, el Réferi le proporciona sus opciones al capitán del equipo ganador del volado y le pregunta cuál es su elección, y el capitán contesta que patear, inmediatamente otro jugador de su equipo le dice que se equivocó y que prefieren mejor recibir.



Regla. Cuando el capitán anuncia su elección esa es la que prevalece, no se cambia la decisión.

Al inicio del juego.

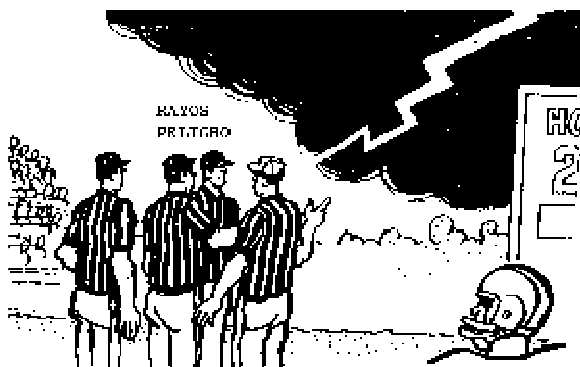
Regla.- 1-1-5-b.

- b). Cuando un capitán de campo anuncia su elección de cualquier opción ofrecida a su equipo, ésta es irrevocable.

CONDICIONES CLIMATOLÓGICAS

Ejemplo.-7

Antes del inicio de cualquier cuarto del juego o durante el juego el tiempo se convierte en peligroso para los jugadores, o la oscuridad debido a las condiciones climatológicas hace peligroso la continuación de un juego.



Regla: El juego puede suspenderse cuando el Réferi así lo decida.

Regla 3-3-3-a y b

- a). El Réferi puede suspender temporalmente el juego cuando amerita tal acción en las condiciones del juego. El Réferi puede cargarse un tiempo fuera por cualquier contingencia no prevista por las REGLAS. (A.R. 3-3-3-1 y 2).
- b). Cuando el juego es detenido por acciones de persona (s) no sujetas a las REGLAS o si por cualquier otra razón que no contemplen las Reglas y no se puede continuar con el juego, el Réferi deberá:
1. Suspender el juego y mandar a los jugadores a las áreas de sus equipos.
 2. Transferir el problema a las autoridades responsables de la administración del juego.
 3. Reanudar el juego cuando las condiciones sean satisfactorias para él.

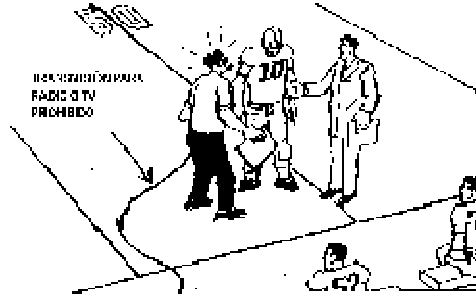
Ver Apéndice C: Guía para oficiales y administradores de un juego en caso de tormentas eléctricas (rayos)

PRENSA, RADIO Y TELEVISIÓN

Ejemplo.-8

Antes del inicio de cualquier cuarto del juego o durante el juego, en tiempo fuera del Réferi, o por cualquier circunstancia, el operador, de cámara, fotógrafo, cronista, o cualquier persona vinculada con transmisión de radio o T.V. se meten al campo para hacer un comentario o una entrevista.

Al inicio del juego.



Regla: El equipo, medios informativos están prohibidos dentro del campo de juego y permanecer en las áreas designadas al equipo.

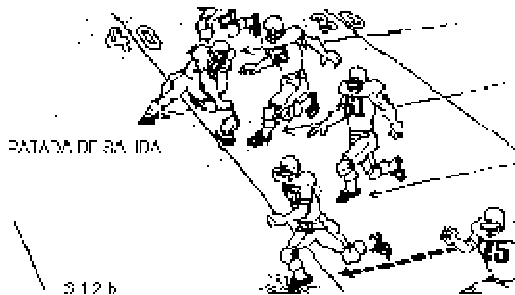
Regla 1-4-9-c.

c. Equipo de los medios informativos, incluyendo cámaras, equipos de sonido y micrófonos, están prohibidos en el campo de juego o en el área del equipo.

AL MOMENTO DE LA PATADA DE SALIDA

Ejemplo.-9

Antes del inicio de una patada de salida, o después de una anotación cualquiera de los jugadores del equipo pateador, se encuentra delante de su línea de restricción instantes antes de que la bola sea pateada.



Regla: Faul del equipo pateador, fuera de lugar (offside). Castigo 5 yardas del punto anterior, la jugada se deja seguir, no se aborta. El único que puede estar adelante en una patada es el sostenedor de la bola.

Regla. 6-1-2-b.

Regla. b). Todos los jugadores del equipo A, excepto el pateador o el sostenedor, deben estar atrás de la bola. Cuando menos cuatro jugadores del equipo A deben estar a cada lado del pateador. Después de un safety, cuando una patada de bote pronto o de despeje sea hecha, la bola deberá ser pateada atrás de la línea de restricción del equipo pateador. Si es aplicado un yardaje por un faul en bola viva, éste deberá ser aplicado desde la línea de la yarda 20, a menos que la línea de restricción del equipo pateador haya cambiado por un castigo previo. (S19).

CASTIGO.- 5 yardas desde el punto anterior (faul en bola viva) (S18 y S19).

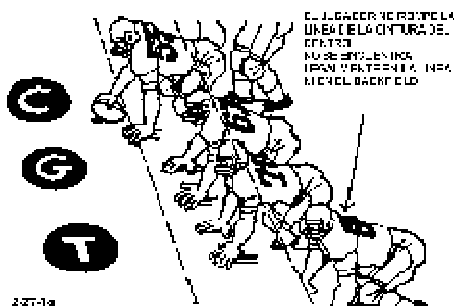
Al inicio del juego.

INSTANTES ANTES DE QUE SE REALICE EL CENTRO

(JUGADOR EN ZONA DE NADIE O ILEGAL)

Ejemplo.-10

Un jugador que se encuentra localizado por fuera del tackle, y que no está rompiendo con su cabeza el plano de la línea trazada a través de la cintura del centrador, pero sí rompe el plano de la línea trazada a través de la parte más atrasada (que no sean las piernas o pies) del hombre de línea adyacente.



REGLA: Formación ilegal. Castigo de cinco yardas desde el punto anterior.

Regla.- 2-27-4-a.

Artículo.- 4.

a). Un hombre de línea, es cualquier jugador del equipo A que está legalmente en su línea de scrimmage cuando la bola es centrada. Un liniero interior es cualquier jugador del equipo A que está legalmente en su línea de scrimmage y posicionado entre los hombres exteriores de la línea de scrimmage, al momento del centro. Un receptor inelegible para pase del equipo A está "en su línea de scrimmage" al momento del centro, cuando da la cara a la línea de gol de sus oponentes con la línea de sus hombros paralelos a ella y rompe con su cabeza el plano de la línea de la cintura del centrador. Un receptor elegible para pase del equipo A, está "en su línea de scrimmage" cuando al momento del centro da la cara a la línea de gol de sus oponentes con la línea de sus hombros aproximadamente paralelos a ella y rompe con su cabeza el plano de la línea de la cintura del centrador. Un jugador del equipo A es también un hombre de línea cuando, después de que la bola está lista para jugarse y el centrador toca o simula tocar la bola, con su cabeza rompe el plano de la línea de la cintura del centrador (Excepción: Regla 7-1-3-b-1).

Ejemplo.-11

Un jugador que se encuentra entre el guardia y el ala como tackle con numeración de hombre inelegible para pase y que no están sus hombros paralelos a la línea de gol de los oponentes y rompiendo con su cabeza el plano de la línea trazada a través de la cintura del centrador al momento del centro.



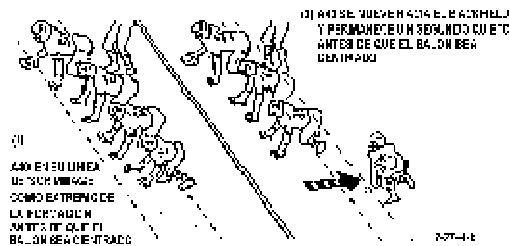
Al inicio del juego.

REGLA: Formación ilegal. Castigo de cinco yardas desde el punto anterior. El jugador toma ventaja de su posición al no tener los hombros paralelos a la línea de scrimmage.

Regla.- 2-27-4-a. misma anterior.

Ejemplo.-12

Un A40 que se encuentra como extremo de su línea con numeración elegible para recibir un pase se mueve hacia el backfield y se mantiene quieto por un segundo antes de que la bola sea centrada.



REGLA: Es una formación legal.

Regla.- 2-27-4-b.

b). Un back es cualquier jugador del equipo A cuya cabeza o cuerpo no rompa el plano de la línea trazada en la parte trasera, que no sean las piernas o pies, del jugador más cercano del equipo A colocado en su línea de scrimmage (excepto el centrador) cuando la bola es centrada. Un hombre de línea se convierte en back antes del centro, cuando se mueve a una posición legal en su backfield y se queda quieto. (por lo menos un segundo antes de que la bola sea centrada).

Ejemplo.-13

Un jugador A81 que se encuentra como el octavo hombre de línea al extremo de esta se mueve hacia el backfield y no se mantiene quieto por un segundo antes de que la bola sea centrada.



REGLA: Es un movimiento ilegal. Se aborta la jugada. Castigo 5 yardas desde el punto anterior.

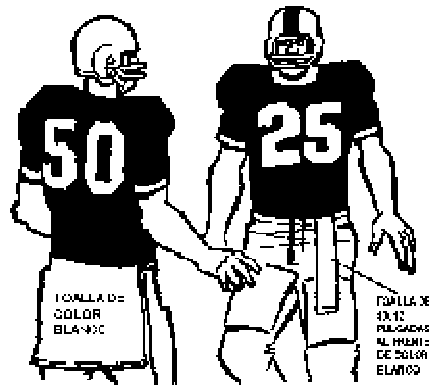
REGLA: Misma anterior

EQUIPO ILEGAL DURANTE UNA JUGADA

Ejemplo.-14

Al inicio del juego.

Cualquiera de los jugadores de los equipos durante el juego, se presenta como jugador o sustituto portando una toalla con marcas o propaganda en su superficie.



Regla: Equipo ilegal. Solo será admitida una toalla blanca portada por un hombre interior ofensivo en la parte posterior (generalmente es el centro), no importando el tamaño, pero no deberá traer marcas, nombres, o propaganda alguna y solo a otro jugador a la ofensiva del backfield se le permitirá portar una toalla que no sea mayor de 4 x 12 pulgadas (10 x 30 cm) con los mismos requerimientos.

Regla 1-4-5-p- Excepción.

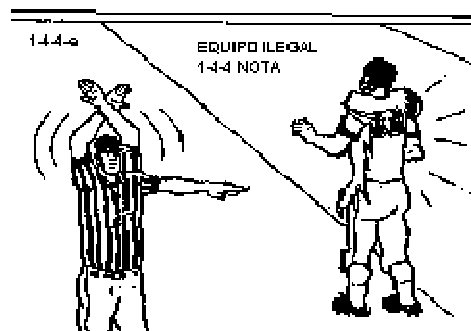
p). Accesorios al uniforme.

Excepción:

- (1) Una toalla blanca sin marcas, usada por un hombre interior de línea ofensivo y una toalla blanca sin marcas de 4 X 12 pulgadas, usada en el frente del cinturón por un hombre ofensivo del backfield.
- 2) Una toalla blanca de 4 x 12 sin marcas, usada en el frente por no más de 2 jugadores defensivos.

Ejemplo.-15

Cualquiera de los oficiales descubre que un jugador no tiene o su equipo se ha convertido en equipo ilegal durante el transcurso de una jugada, o tiene expuesto cualquier equipo protector, o que se pueda considerar peligroso para el equipo contrario.



REGLA: Al jugador se le carga un tiempo fuera, no se le permite seguir participando, si el equipo no tuviera tiempos fuera se le cargará un castigo de cinco yardas por retraso de juego.

Al inicio del juego.

Regla: 1-4-4-e y nota.

QUITÁNDOSE EL CASCO.

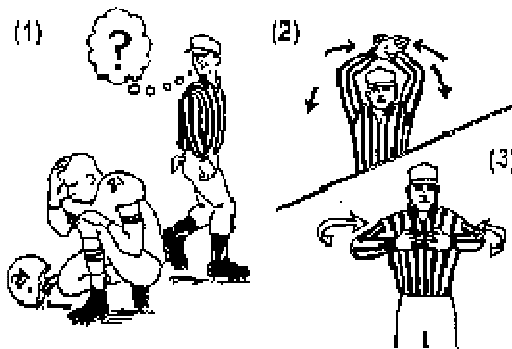
Artículo.- 4. Todos los jugadores deben usar el equipo obligatorio de protección siguiente, que debe ser manufacturado profesionalmente y sin alterarse para disminuir su protección:

- e. Un jersey, que las mangas cubran completamente las hombreras, sin estar alterados o diseñado para rasgarse y cumpla los requisitos de la Regla 1-4-4-f. Los jerseys deberán ser lo suficientemente largos para estar metidos dentro de las fundas (fajados). Los chalecos y/o un segundo jersey utilizado alternativamente están prohibidos durante el juego.

Nota.- Si un jugador no usase su equipo obligatorio en cumplimiento de la Regla 1-4-4, El equipo será acreedor a un tiempo fuera y al jugador no se le permite participar en la jugada hasta que cumpla con esta Regla. Violación a las Reglas 3-3-6 y 3-4-2-b-2 (S23, S3 o S21).

Ejemplo.-16

Cualquiera de los oficiales descubre que un jugador no tiene colocado el casco después de una jugada y no esta haciendo ningún movimiento que indica llamar la atención hacia él mismo.



Regla: Cuando hay duda, el oficial no contempla la acción desde su principio y descubre que un jugador no tiene puesto el casco (1) y éste no está llamando la atención hacia sí mismo, el oficial deberá detener el reloj de juego (2), el oficial se cargará un tiempo fuera (3) y permitirá que las asistencias entren a atender al jugador.

Regla 3-3-5-b

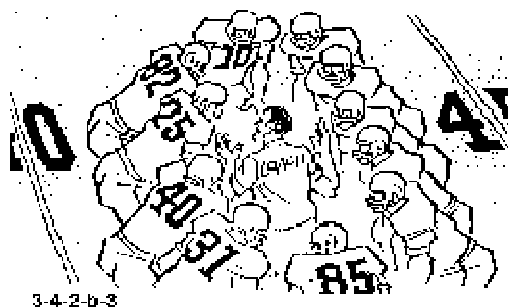
- b). Cualquier oficial puede detener el reloj por un jugador o jugadores lastimados. Cuando hay duda, el reloj debe ser detenido por un jugador lastimado.

EL EQUIPO NO SE ENCUENTRA LISTO DESPUÉS DE UN TIEMPO FUERA

Ejemplo.- 17

Después de un gol de campo, intento de anotación extra, touchdown, un tiempo fuera de los equipos, o de cualquier tiempo fuera del Réferi. Uno de los equipos no se encuentra dentro del campo y el Réferi ordena poner la bola lista para jugarse.

Al inicio del juego.



Regla: Retraso ilegal del juego. El Réferi deberá poner la bola lista para el juego y esperara a que transcurran los 25 seg. Castigo 5 yardas desde el punto siguiente.

Nota.- Un oficial no permitirá que el equipo que se encuentre listo para jugar dentro del campo tome alguna ventaja de esto, al poner la bola lista en juego sin que el otro equipo esté presente. Podrá poner la bola lista para el juego y echara a caminar el reloj de los 25 segundos pero no permitirá que el balón se juegue sin que el otro equipo se encuentre en su posición defensiva.

Regla.- 3-4-2-b-3

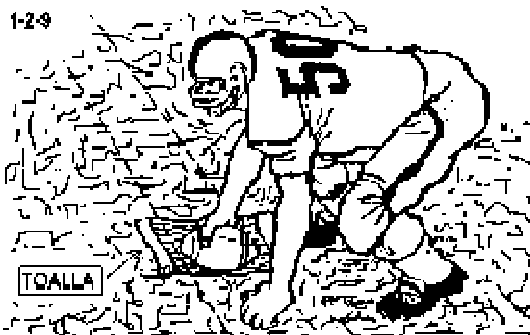
3. Cuando un equipo no está listo para jugar después del intermedio entre cuartos, (que no sean en medio tiempo), después de una anotación, después de un tiempo fuera para radio o TV, o en cualquier momento en que el Réferi ordene que la bola sea puesta en juego. (A.R. 3-4-2-1).

CASTIGO - 5 yardas desde el punto siguiente (S7 y S21).

EL TERRENO DE JUEGO ES ALTERADO

Ejemplo.-18

Antes o durante una jugada de scrimmage, o después de un gol de campo, o intento de anotación extra el centro o cualquiera de los jugadores utilizan cualquier cosa (en la figura una toalla) para mejorar la superficie de juego.



Regla.- El Réferi tendrá que castigar al equipo infractor con cualquier castigo que considere equitativo. Ver Regla 1-2-9, Castigo.

Regla.- 1-2-9

Artículo.- 9.

a). Ningún material o aparato, puede ser usado para mejorar la superficie de juego, o cualquier acondicionamiento para dar ventaja a un jugador o al equipo (Excepción: Regla 2-15-4-b y c).

Al inicio del juego.

CASTIGO.- Castigar bajo la Regla 9-2-3-c. A discreción del Réferi (S 27).

Nota: El Réferi puede aplicar cualquier castigo que considere equitativo, incluyendo conceder una anotación

Ejemplo.-19

Antes del inicio del juego o durante el juego un jugador, un couch o un representante del equipo de casa que esté dentro del campo de juego, se encuentran, mascando tabaco, fumando o utilizando un producto derivado del tabaco, atrás de una de las cabeceras del campo cerca de la H, o en cualquier parte dentro del terreno de juego.



Regla: Es ilegal.

Regla 1-4-11.

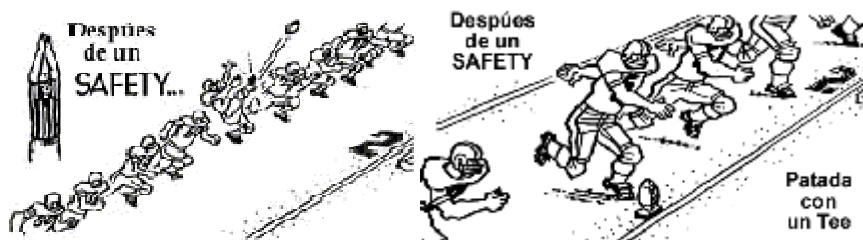
Jugadores miembros del equipo, y personal que de alguna forma intervenga en el juego (ejem. Couches, entrenadores, managers, y oficiales del juego) tienen prohibido el usar productos derivados del tabaco en el campo de juego, desde que los oficiales asumen la responsabilidad de éste y termina ésta responsabilidad, cuando el Réferi declara el juego terminado.

Castigo: expulsión, castigase como foul en bola muerta en el punto siguiente.

Nota.- no implica castigo de yardaje. Esto entra en vigor desde que el Réferi inicia sus responsabilidades y termina cuando declara el final del encuentro.

Ejemplo.-20

Después de un Safety y antes del inicio de una patada de despeje el equipo tendrá que poner en juego el balón en la línea de la yarda 20 y todos los jugadores deberán estar atrás de su línea de restricción. Podrá hacerlo de aire o de lugar.



Regla: 6-1-2-d

d). Después de un safety, cuando una patada de bote pronto o de despeje sea hecha, la bola deberá ser pateada atrás de la línea de restricción del equipo pateador. Si es aplicado un yardaje por un foul en

Al inicio del juego.

bola viva, éste deberá ser aplicado desde la línea de la yarda 20, a menos que la línea de restricción del equipo pateador haya cambiado por un castigo previo. (S19).

Acciones que deben ser observadas al momento del centro.



Libro de Reglas Ilustrado > Más vale una figura que 1000 palabras.

ACCIONES QUE DEBEN SER OBSERVADAS AL MOMENTO DEL CENTRO.

Es necesario conocer un sin número de situaciones que se presentan al momento de realizar el centro, tales como que el centro una vez que se coloca enfrente de la bola no puede cambiarse a otra posición, el balón una vez que el réferi lo declaró listo para jugarse no puede ser levantado del suelo, pero sí puede ser girado contra el suelo para adecuarse las costuras a la mano (s) del centrador, los jugadores ofensivos colocados a una yarda de la posición donde se encuentra el balón para ser centrado no podrán realizar un movimiento que no sea acorde a los movimientos legítimos que se utilizan en el fútbol americano, jugadores del equipo defensivo tienen prohibido con la voz imitar la cadencia de voz que utiliza el Quarterback al momento del centro, los jugadores defensivos que se encuentren en la línea de scrimmage y que tengan sus manos o mano debajo de la rodilla no podrán mover sus manos de ninguna forma, un jugador posesionado antes del centro en la línea de scrimmage no podrá salir en movimiento desde esta línea podrá hacerlo siempre y cuando no sea una acción que sea considerada como una salida en falso y tendrá por obligación hacer un paro (stop) y después de esto podrá hacer lo que guste menos moverse hacia la línea de gol del equipo contrario antes de que se realice el centro.

EL JUGADOR DEFENSIVO GOLPEA EL BALÓN

Ejemplo.- 1

Cualquiera de los jugadores enfrente del centro A51 (a) Al momento que se va a realizar el centro, éste inicia con un movimiento hacia adelante (ilegal) y el defensivo le pega al balón y producto de éste golpe el balón queda suelto y lo recupera el equipo B. (b) Sin que el centro mueva el balón hacia delante, el jugador del equipo defensivo golpea la mano del centro y el balón queda suelto y lo recupera el equipo B.



Regla: En (a) Faul de A51. Centro ilegal. El centrador no puede levantar la bola o moverla hacia adelante de la zona neutral. (la jugada deberá abortarse). Por faul antes de ser centrada la bola: 5 yardas desde el punto siguiente. Por faul cuando es centrada la bola: 5 yardas desde el punto anterior. En (b) Faul personal del equipo B en bola muerta 15 yardas de castigo por golpear la mano del centrador. En ambos casos B no puede quedarse con la bola.

Regla 7-1-3-b.

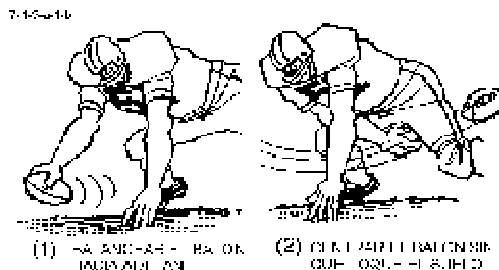
b). El centrador, no puede levantar la bola, moverla adelante de la zona neutral o simular que inicia una jugada.

Acciones que deben ser observadas al momento del centro.

CASTIGO - Por foul antes de ser centrada la bola: 5 yardas desde el punto siguiente. Por foul cuando es centrada la bola: 5 yardas desde el punto anterior (S7, S19 y S20).

Ejemplo.- 2

“A51” Al momento que se va a realizar el centro (generalmente en centros largos) este se inicia con un movimiento hacia adelante (ilegal) y sin que vuelva a tocar el suelo es centrado el balón.

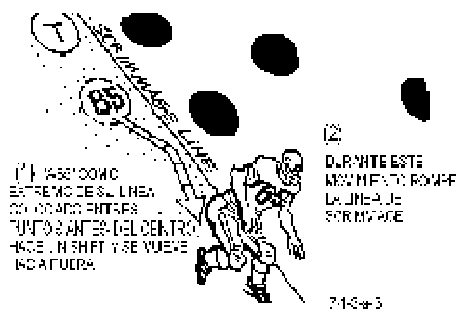


Regla: Foul de A51. Centro ilegal. El centrador no puede levantar la bola o moverla hacia adelante de la zona neutral. (la jugada deberá abortarse).

Regla 7-1-3-b. Misma anterior. CASTIGO - Por foul antes de ser centrada la bola: 5 yardas desde el punto siguiente.

Ejemplo.- 3

“A85” colocado como extremo de su línea y en tres puntos, antes de que se inicie el centro se mueve al lado más alejado del centro cuando: (1) Se coloca en dos puntos y guarda un segundo quieto antes de ser centrado el balón. (2) Rompe con cualquier parte de su cuerpo (brazos, manos, casco, piernas), el plano de la línea de scrimmage después que el centro simula o toca el balón.



Regla: En (1) Legal. El extremo puede moverse a una nueva posición siempre que pare o guarde un segundo quieto antes de ser centrado el balón. En (2) Foul de A85 invasión ofensiva al tener cualquier parte de su cuerpo se encuentra en o delante de la zona neutral. (la jugada deberá abortarse).

Regla 7-1-3-a-3

3. Ningún jugador del equipo ofensivo podrá estar en o adelante de la zona neutral, después de que el centrador toca o simula tocar la bola antes del centro.

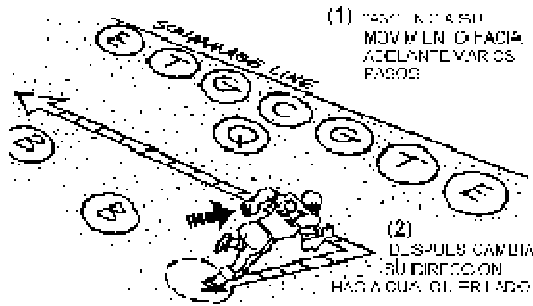
CASTIGO - Por foul antes de ser centrada la bola: 5 yardas desde el punto siguiente. (S7, S19 y S20).

Ejemplo.- 4

“A31” colocado en el backfield como extremo de su línea y en tres puntos, antes de que se inicie el centro se mueve (a) hacia delante simulando el inicio de una jugada y después cambia de dirección. (b) se

Acciones que deben ser observadas al momento del centro.

mueve tranquilo sin simular el inicio de una jugada hacia delante y después cambia de dirección (sin ir hacia la línea de gol del equipo contrario)



Regla: (a) Movimiento ilegal el extremo en el backfield no puede moverse simulando el inicio de una jugada aunque después cambie de dirección. (la jugada deberá abortarse). (b) legal esto se denomina un movimiento rítmico propio del fútbol americano (shift)

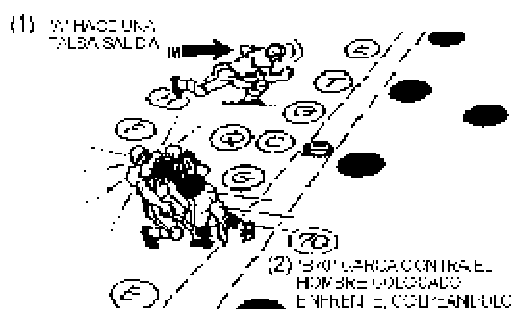
Regla 7-1-5-b

b). No intenta la Regla 7-1-5-a, prohibir los shifts (movimientos), tranquilos y rítmicos, propiamente ejecutados. Un shift suave, cadencioso y sin prisas no es una infracción a la Regla. Sin embargo, es responsabilidad del jugador ofensivo que se mueve antes del centro, hacerlo de tal forma que no simule el inicio de la jugada. Después de que la bola está lista para jugarse y todos los jugadores están en una formación de scrimmage, ningún jugador ofensivo debe hacer un movimiento rápido o respingar antes del centro. (Cualquiera de estos movimientos es una infracción a la REGLA). Aunque no se intenta incluir todos los posibles ejemplos, los siguientes ilustran los tipos de movimientos que están prohibidos antes del centro: (A.R. 7-1-5-2 a la 4):

FALSO INICIO Y RUDEZA

Ejemplo.- 5

El jugador A15 en el backfield inicia con un movimiento brusco no cadencioso y del otro extremo de la línea (no adyacente) el jugador B 70 al ver el movimiento inicia contra el jugador ofensivo que se encuentra enfrente de su posición.



Regla: Faules de ambos jugadores en bola muerta. Faul del jugador del equipo ofensivo al simular un falso arranque y Faul de "B70" por golpear a un jugador del equipo ofensivo los faules deberán ser marcados en el orden que ocurrieron. Castigar 5 yardas para el jugador del equipo A por falsa salida y 15 yardas por el faul de B y primero y diez para el equipo A.

Regla 7-1-3-a-4-a

4. Ningún jugador ofensivo podrá hacer contacto con un oponente o hacer una salida en falso esto incluye: (A.R. 7-1-3-4) (S7 y S19).

a). Fingir una carga.

INVASIÓN DE UN JUGADOR OFENSIVO

Ejemplo.- 6

El jugador A70 en la línea de scrimmage es acosado por un jugador defensivo y reacciona levantándose antes de que la bola sea centrada.

"B" INVADE LA ZONA NEUTRAL



Regla: Faul del jugador del equipo defensivo al penetrar la zona neutral, A70 no simula un falso arranque al ser acosado por "B". (la jugada deberá abortarse).

REGLA:7-1-5-a-2

2. Ningún jugador deberá invadir la zona neutral causando que un hombre de línea ofensivo reaccione inmediatamente [S7 y S18]. Los oficiales deberán sonar su silbato inmediatamente [Regla 2-18-2 y 7-1-3-a-4-(c) Excepción]. (ver A.R. 7-1-3-8 y 9). (S7, S18)

Ejemplo.- 7

El jugador A71 que se encuentra en tres puntos como extremo de su línea en la línea de scrimmage mueve su mano y el jugador defensivo reacciona levantándose e invadiendo la zona neutral antes de que la bola sea centrada.



Regla: Faul del jugador del equipo ofensivo "A71" al levantar su mano se considera esto como una falsa salida, el jugador del equipo defensivo no comete falta al penetrar la zona neutral, A71 simula un falso arranque. (la jugada deberá abortarse).

REGLA:7-1-5-b

b). Cuando se inicia el centro:

Acciones que deben ser observadas al momento del centro.

1. Ningún jugador puede estar adelante o en la zona neutral al ser centrada la bola.

Castigo.- Faul en bola viva: Cinco yardas del punto anterior [S18]

Ejemplo.- 8

El jugador A70 que se encuentra en tres puntos como tacle en la línea de scrimmage mueve su mano, cabeza, o se levanta, justo cuando el jugador defensivo reacciona levantándose o hace cualquier movimiento de amago, pero en ningún momento "B50" invade, toca, o cruza la zona neutral antes de que la bola sea centrada.



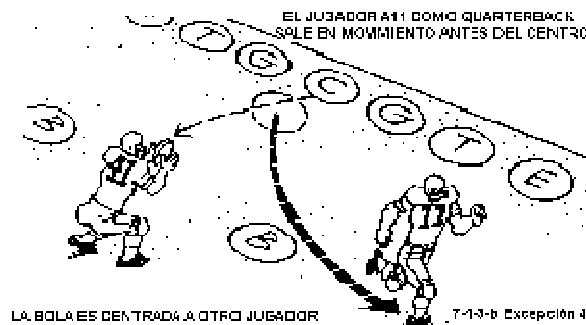
Regla: Faul del jugador del equipo ofensivo "A70" al levantar su mano se considera esto como una falsa salida, el jugador del equipo defensivo "B50" no comete falta al no penetrar la zona neutral, A70 simula un falso arranque, o hacer un movimiento que se considera propio de la jugada. (la jugada deberá abortarse).

Regla: Misma anterior. REGLA:7-1-5

JUGADAS RARAS, POCO VISTAS

Ejemplo.- 9

El jugador A11 que se encuentra en posición de recibir de mano a mano el centro (Quarterback) sale en movimiento antes del centro, sin fingir un inicio de jugada.



Regla: Jugada legal el jugador del equipo ofensivo "A11" puede moverse hacia su línea de gol siempre que sea de una forma cadenciosa sin ser un movimiento brusco que pueda indicar el inicio de una jugada.

REGLA:7-1-3-b Excepción 4.

4. Un jugador puede estar en movimiento, pero no moviéndose hacia la línea de gol de sus oponentes. Un hombre de línea no puede estar en movimiento al ser centrada la bola; Los otros jugadores deben

Acciones que deben ser observadas al momento del centro.

estar quietos en sus posiciones y sin mover pies, cuerpo cabeza o brazos (S20). (A.R. 7-1-3-1, 3, y 12 a la 14).

PROTECCIÓN AL CENTRADOR EN CUARTO DOWN

Ejemplo.-10

Cuarto down y tres yardas para un primero y diez el guardia defensivo del equipo "B" que se encuentra cerca de la línea de scrimmage enfrente del centrador, inmediatamente después de que se inicia el centro (medio segundo) carga contra el centro haciendo contacto bloqueándolo, golpeándolo, sumiéndolo, haciéndolo a un lado: (a) En una formación de las llamadas shot gun, pasar o correr, cuando el posible receptor del centro no se encuentra a más de 7 yardas del la línea de scrimmage. (b) Cuando en una formación obvia de patada el posible receptor se encuentra a 7 yardas o más del la línea de scrimmage y la patada se realiza. (c) Cuando el posible receptor del centro se encuentra a más de 7 yardas del la línea de scrimmage y después que recibe el centro es una jugada de engaño, ya sea que lance un pase, piche o corra el balón.



REGLA: En (a) Legal el centro puede ser cargado, golpeado, desplazado, siempre y cuando esto no se considere como un foul personal. En (b) y (c) ilegal. CASTIGO – 15 yardas desde el punto básico o el punto siguiente.

REGLA: 9-1-2-r

r). Cuando el equipo esta en formación obvia de patada, un jugador defensivo no podrá iniciar el contacto contra el centrador hasta pasado un segundo después de que se realizó el centro (A.R. 9-1-2-22 a la 24).

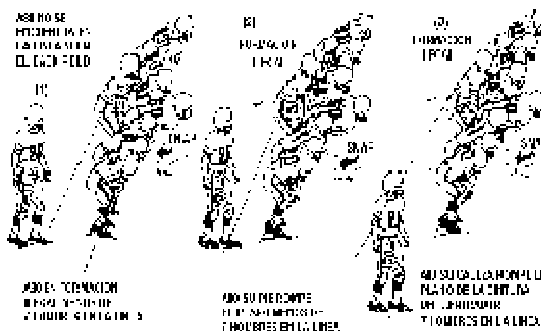
CASTIGO – 15 yardas desde el punto básico o el punto siguiente por faules en bola muerta y primer down por faules del equipo B, si el primer down no está en conflicto con otras Regla (S7, S24, S34, S38, S39, S40, S41 y S46). Ofensores alevosos deben ser expulsado (S47).

Ejemplo.- 11

Antes del centro el jugador A80 se coloca como lo muestra en la figura 1, 2, 3. el es el que define una formación legal siendo el séptimo hombre sobre la línea de scrimmage.

Antes de que se realiza el centro.

Acciones que deben ser observadas al momento del centro.



Regla: En (1) Formación ilegal cuando se realiza el centro, el oficial deberá lanzar su pañuelo, la jugada no se aborta. En (2) Formación ilegal cuando se realiza el centro, el oficial deberá lanzar su pañuelo, la jugada no se aborta. En ambos (a) y (b) 5 yardas de castigo desde el punto anterior si B acepta el castigo. En (3) formación legal.

Regla: 7-1-3-b-1

b).- Cuando la bola es centrada. El equipo ofensivo debe estar en una formación cumpla con los siguientes requerimientos:

1. Por lo menos siete jugadores en su línea de scrimmage y no menos de cinco de ellos llevando números del 50 al 79. Los jugadores restantes deberán estar en su línea de scrimmage o atrás en su línea de backfield. (A.R. 2-27-4-1) (S19).

Ejemplo.- 12

Antes del centro el jugador A73 se coloca como lo muestra en la figura (en la línea de scrimmage) y antes del centro él se mueve hacia el backfield en un shift pausado que no finge ser el inicio de la jugada. (a) él tenía sus manos colocadas arriba de las rodillas. (b) Él se encontraba en tres puntos con una mano debajo de sus rodillas en o cerca del suelo.



Regla: En (a) Legal. En (b) Shift Ilegal no se aborta la jugada

Libro de Reglas Ilustrado > Más vale una figura que 1000 palabras.

CUANDO LA BOLA ES DECLARADA MUERTA.

Existen en el libro de reglas una rara definición “Bola muerta” es una bola muerta que no está en juego. Y tiene un gran número de situaciones por las cuales una bola viva se convierte en muerta y un oficial debe silbar o declararla muerta y son:

- a). Cuando la bola sale del campo, otra que no sea una patada en que se anote un gol de campo después de tocar los postes de gol, cuando el corredor está fuera del campo ó cuando el corredor es detenido en tal forma que su avance hacia adelante termina (máximo avance). Cuando hay duda, la bola es muerta.
- b). Cuando cualquier parte del cuerpo del corredor, excepto sus manos o pies, toca el suelo ó cuando el corredor es tacleado ó de otra forma cae al suelo y pierde la posesión de la bola cuando hace contacto con el suelo con cualquier parte de su cuerpo, exceptuando con sus manos o pies.

(Excepción: La bola permanece viva cuando un jugador ofensivo simula una patada o cuando está en posición de patear una bola sostenida por un compañero. La bola puede ser pateada, pasada o avanzada por REGLA).

- c). Cuando se anota un touchdown, touchback, safety, gol de campo, punto extra bueno o cuando el equipo A completa un pase ilegal adelantado en la zona final del equipo B o el equipo A completa un pase legal adelantado por un jugador inelegible en la zona final del equipo B o cuando un intento de gol de campo que no a sido tocado por el equipo B más allá de la zona neutral, toca o descansa en la zona de anotación del equipo B, o sale fuera del campo.
- d). Cuando en un intento de punto extra, se aplica la REGLA de la bola muerta.
- e). Cuando un jugador del equipo pateador cacha o recupera cualquier patada libre o de scrimmage que ha cruzado la zona neutral.
- f). Cuando una patada libre o de scrimmage o cualquier otra bola suelta descansa en el suelo y ningún jugador intenta poseerla o asegurarla.
- g). Cuando una patada libre o de scrimmage (adelante de la zona neutral) es cachada o recuperada por cualquier jugador después de una señal válida, inválida o ilegal de fair catch, o cuando una señal ilegal de fair catch es hecha después de una cachada o es recuperada por el equipo B.
- h). Cuando es realizada una patada de regreso o de scrimmage, adelante de la zona neutral,
- i). Cuando un pase adelantado toca el suelo.
- j). Cuando en cuarto down y antes de cambio de posesión de equipo A, el fumble del equipo A es recuperado por otro jugador diferente del equipo A que no fue el que fumbleó. (Regla 7-2-2-a y b).
- k). Cuando una bola viva que no está en posesión de un jugador toca cualquier cosa dentro del campo, que no sea un jugador, equipo del jugador, un oficial, equipo del oficial o el suelo, (se aplica lo previsto para silbatazo inadvertido).
- l). Cuando ocurre una cachada o recuperación simultánea de una bola viva dentro del campo.
- m). Cuando la bola se convierte en ilegal durante el juego, (se aplica lo previsto para silbatazo inadvertido).
- n). Cuando la bola está en posesión de un oficial.

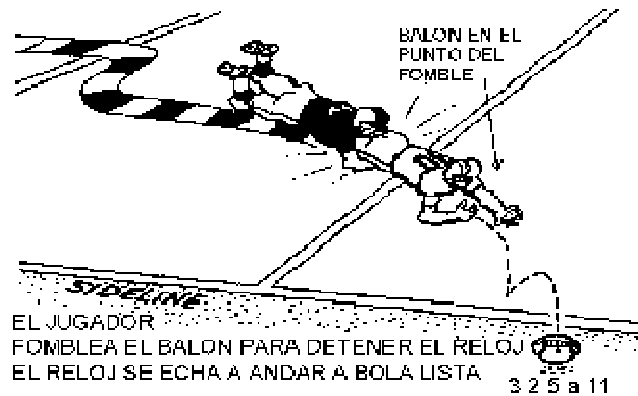
Cuando la bola es declarada muerta.

- o). Cuando el corredor simula poner una rodilla en el suelo.
- p). Cuando un receptor de cualquier equipo que está en el aire es cargado de modo tal que se le impide regresar inmediatamente al suelo
- q). Cuando al corredor se le sale completamente el casco. La bola pertenece al equipo del corredor en ese punto.

BOLA QUE SALE ADELANTE DEL PUNTO DEL FOMBLE

Ejemplo.-1

En una jugada por carrera o por pase el jugador del equipo A fomblea la bola cerca de la línea lateral, el balón abandona el terreno de juego intencional o no intencionalmente adelante del punto del fumble, el oficial detiene el reloj de juego cuando la bola abandona el terreno de juego. El Réferi coloca el balón y declara la bola lista para jugarse y echa andar el reloj.



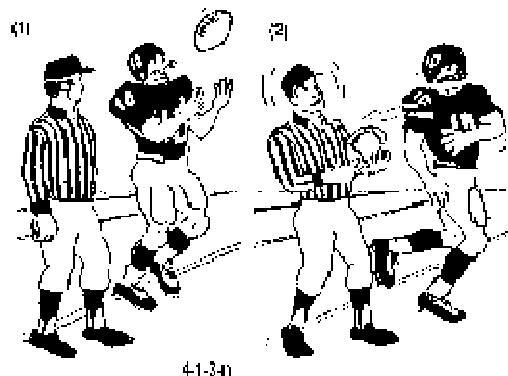
Regla: Legal de acuerdo a la regla 3-2-5-a-11, el reloj se pondrá en marcha a la señal de bola lista.

- a). Cuando el reloj ha sido parado, el Réferi deberá declarar la bola lista para jugarse (Regla 11-2-1-c) y el reloj debe caminar al centro, a no ser que haya sido detenido por regla: (A.R. 7-3-2-1 y 7-3-7-2):

BALÓN EN MANOS DE UN OFICIAL

Ejemplo.- 2

Cualquiera de los jugadores de los equipos durante el juego o después de una jugada de carrera, pase, patada de despeje, el jugador que tiene posesión del balón se lo avienta a uno de los oficiales y el balón toca al oficial y: (a) El oficial la cacha y tiene posesión de ella, (b) El balón le pega al oficial y no tiene control de éste, la bola rueda y permanece dentro del campo sin que nadie haga por ella.



Cuando la bola es declarada muerta.

Regla: En (a) El oficial deberán silbar y declarar la bola muerta inmediatamente cuando el tenga control de esta. En (b) La bola continúa en juego, y si nadie hace por el balón el oficial deberá dejar pasar un tiempo que él considere razonable y después declarara la bola muerta.

Regla 4-1-3-n

Una bola viva se convierte en muerta y un oficial debe silbar para declararla muerta:

n). Cuando la bola está en posesión de un oficial.

JUGADOR QUE TOCA LA LÍNEA DE FUERA DEL CAMPO

Ejemplo.- 3

El jugador A15 va justamente corriendo cerca de la línea lateral y pisa cerca de la línea lateral dentro del campo, el oficial más cercano hace su señal de reloj parado porque cree que el jugador piso fuera.



Regla.- La bola se convierte en muerta porque la señal de tiempo muerto para el reloj e indica que la bola es muerta.

Regla: 4-1-2-a.

Artículo.- 2.

a). Una bola viva se convierte en muerta como está previsto en las REGLAS, cuando un oficial silba (aunque sea inadvertidamente) o cuando de cualquier otra manera, se señala bola muerta. (A.R. 4-2-1-2 y 4-2-4-1).

LA BOLA PEGA CON ALGO EXTRAÑO

Ejemplo.- 4

El jugador A23 o B23, en posición de recibir un pase atrasado o adelantado, una patada de despeje, o de scrimmage durante una jugada. El balón en el aire toca a un perro, pájaro, o cualquier cosa que no sea un oficial o un jugador. Después de este toque, A23 cacha el balón y lo corre.

Cuando la bola es declarada muerta.



REGLA: Bola muerta cuando toca alguna cosa dentro del campo, que no sea un jugador, Un oficial o el suelo, el oficial debe silbar inmediatamente para declararla muerta.

Regla 4-1-3-k

Una bola viva se convierte en muerta y un oficial debe silbar para declararla muerta:

k). Cuando una bola viva, que no está en posesión de un jugador, toca cualquier cosa dentro del campo, que no sea un jugador, Un oficial o el suelo. Se aplica lo previsto para silbatazo inadvertido.

Regla 4-1-2-b

b). Si un oficial silba inadvertidamente o hace cualquier otra señal de bola muerta durante un down:

1. Cuando la bola está en posesión de un jugador, el equipo en posesión puede escoger entre poner la bola en juego, donde fue declarada muerta o repetir el down.
2. Cuando la bola está suelta por un fumble, pase atrasado o pase ilegal, el equipo en posesión puede escoger entre poner la bola en juego donde perdió la posesión o repetir el down.
3. Durante un pase adelantado, patada libre o de scrimmage, la bola se regresa al punto anterior y se repite el down.
4. Después que el equipo B gana la posesión en un punto extra, el punto extra termina.

c). Si un foul ocurre durante un down, cualquiera de los ejemplos arriba indicados, el castigo debe aplicarse como en cualquier otra situación de juego, si no hay conflicto con otras Reglas. (A.R.4-1-2-1 y 2).

EL JUGADOR PIERDE EL CASCO

Ejemplo.- 5

Un jugador A24 que lleva el balón al ser contactado por el jugador B51, A24 del impacto se queda sin casco y continúa con su carrera.

Cuando la bola es declarada muerta.



REGLA: La bola viva se convierte en muerta y un oficial debe silbar para declararla muerta al momento que al corredor se le sale el casco. La bola pertenece al equipo en posesión en ese punto.

REGLA: 4-1-3-q

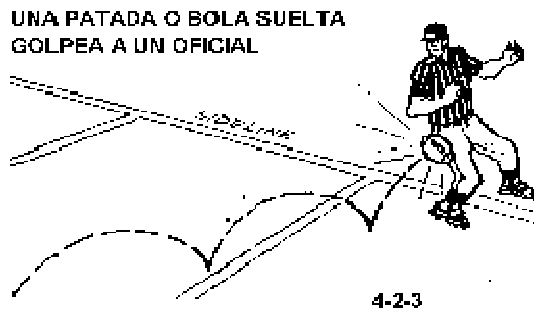
Una bola viva se convierte en muerta y un oficial debe silbar para declararla muerta:

q). Cuando al corredor se le sale completamente el casco. La bola pertenece al equipo del corredor en ese punto.

EL BALÓN LE PEGA A UN OFICIAL

Ejemplo.-6

El corredor del equipo A que se encuentra cerca de la línea lateral fomblea el balón en la línea de la yarda 35 de su propio campo y el balón suelto toca a un oficial que se encuentra: (a) en la línea de la yarda 42 adelante del punto del fumble con un pie fuera del campo. (b) en la línea de la yarda 30 atrás del punto del fumble con un pie fuera del campo. En ambos casos el balón le pega al oficial y bota dentro del campo donde es recuperada por el equipo B.



REGLA: Bola muerta cuando el balón le pega al oficial. En (a) bola para el equipo A en el punto del fumble. En (b) bola del equipo A en la línea de la yarda 30 donde tocó al oficial. Una bola que no está en posesión de un jugador, está fuera del campo cuando toca el suelo, un jugador o cualquier cosa que esté en ó fuera de una línea lateral o final.

Cuando la bola en el mismo caso anterior toca al oficial y éste se encuentra atrás del punto del fumble, entonces la bola pertenece al equipo A en el punto donde tocó al oficial. En ambos casos el balón se declara inmediatamente fuera del campo.

REGLA:4-2-3-a

Una bola viva se convierte en muerta y un oficial debe silbar para declararla muerta:

Artículo.- 3.

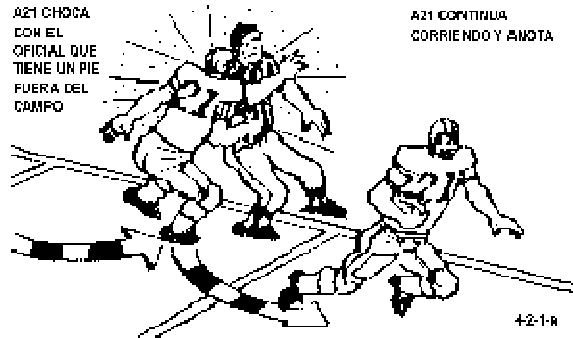
Cuando la bola es declarada muerta.

- a). Una bola que no está en posesión de un jugador y que no es patada que anota un gol de campo, está fuera del campo cuando toca el suelo, un jugador o cualquier cosa que esté en ó fuera de una línea lateral o final.

UN CORREDOR GOLPEA A UN OFICIAL QUE SE ENCUENTRA FUERA DEL CAMPO

Ejemplo.-7

El corredor del equipo A que se encuentra cerca de la línea lateral en posesión del balón, choca con el oficial que se encuentra con un pie fuera del campo, el jugador golpea con el oficial y éste rebota y continua corriendo y anota un touchdown.



REGLA: La anotación cuenta, es legal que un jugador toque a un jugador o un oficial que se encuentre fuera del campo. Mientras él no toque la línea lateral fuera del campo.

REGLA:4-2-1-a

Artículo.- 1.

- a). Un jugador o un jugador en el aire está fuera del campo cuando cualquier parte de su cuerpo toca cualquier cosa que no sea otro jugador o un oficial del juego, en o fuera de la línea lateral ó final. (A.R. 4-2-1-1 y 2).

Libro de Reglas Ilustrado > Más vale una figura que 1000 palabras.

SERIES DE DOWNS Y LÍNEA POR GANAR.

Una serie de cuatro downs consecutivos es ganada por el equipo que pondrá la bola en juego mediante un centro legal, después de que ocurran cualesquiera de las siguientes situaciones de juego: Una patada libre, un touchback, o un cambio de posesión del balón.

Se denomina el equipo "A" al que pone la bola en juego por medio de una patada de salida o un centro legal en una jugada de scrimmage (equipo ofensivo), y se denomina equipo "B" al oponente (equipo defensivo).

El equipo "A" es recompensado con una nueva serie de 4 downs si lleva el balón en posesión en cualquiera de los cuatro downs más allá de la línea por ganar, y el equipo "B" tendrá ganada la posesión del balón si el equipo "A" falla en llevar la bola más allá de la línea por ganar en cuarto down.

Si el equipo "A" pierde la posesión del balón al finalizar cualquier down, el equipo "B" que obtuvo la posesión de la bola se ha ganado una serie de cuatro downs.

La línea por ganar generalmente es de 10 yardas, que será medida desde el punto más avanzado del balón y se utilizan generalmente unas cadenas limitadas con dos postes que mantienen la distancia fija de 10 yardas.

Ejemplo.- 1

Cuarto y 1 yardas por avanzar en la línea de la yarda 44 de B. El oficial considerando que tiene una referencia para establecer claramente que no es un primero y diez, ya sean porque la cadena se encuentra delante o atrás de cualquiera de las líneas de marca de yardaje o porque para el Réferi es obvio que no alcanzó el primero y diez. Después de señalar lo que falta para el primero y diez y declara la bola lista para jugarse, es solicitada una medición por el couch del equipo A.



REGLA: La medición no se concede.

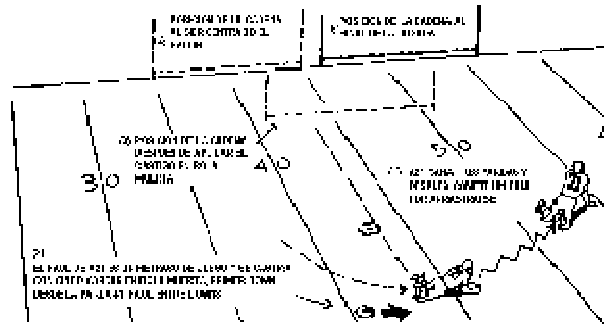
Regla.-5-1-3-b y c.

Series de downs y línea por ganar.

- b). Si existiera cualquier duda sobre la distancia para ver si fue un primer down, debe medirse sin que haya petición. Mediciones innecesarias para determinar si fue un primer down no se deben conceder.
- c). Ninguna petición para medir debe concederse después de que la bola está lista para jugarse.

Ejemplo.- 2

Cuarto y 2 yardas por avanzar en la línea de la yarda 43 de A. El equipo A realiza una jugada de carrera. El corredor A21 es detenido cuando avanza 3 yardas logrando un primero y diez, luego se arrastra cometiendo un faul por retraso de juego.



REGLA: El faul de A21 por ganar yardaje cuando la bola es declarada muerta, se castiga como un retraso de juego, éste se considera que ocurre entre downs. Como la bola fue declarada muerta en la línea de la yarda 46 de A, es un primero y diez para el equipo A, como el faul ocurre después de haber ganado la nueva serie, el castigo de 5 yardas se aplica desde la línea de la yarda 46 porque se considera en bola muerta, y una nueva serie se concede al equipo A quedando en primero y diez desde su línea de la yarda 41.

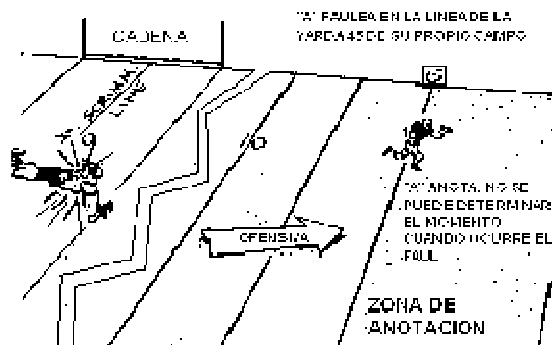
Regla.-5-2-6.

Artículo.- 6.

Después de un castigo de distancia ocurrido entre downs, el número del siguiente down debe ser el mismo que se iba a establecer antes de que el faul ocurriera, a no ser que la aplicación del faul del equipo B deje la bola en o adelante de la línea por ganar o el faul estipule un primer down (Regla 9-1-1 y 9-1-2). (A.R. 5-2-6-1 y 2 y A.R. 10-1-5-1 a la 6).

Ejemplo.- 3

Cuarto y 5 yardas por avanzar en la línea de la yarda 40 de A. El jugador de "A" va enfilándose a una clara anotación, cuando otro jugador ofensivo A55 en la línea de la yarda 44 comete un faul personal (agandalle) contra un jugador del equipo "B" que no tiene en ese momento ninguna intervención en la jugada.



Series de downs y línea por ganar.

REGLA: El foul personal de "A" es fuera de la jugada o no interviene en su resultado, pero tampoco se puede determinar el momento en el cual este foul ocurre (si fue antes o después de la anotación), éste foul personal se aplica desde el punto siguiente como foul en bola muerta.

REGLA: 10-2-2-g-1 y 3

g). Faules durante o después de touchdown, gol de campo y punto extra:

1. Los castigos de foul personal por faules de los oponentes del equipo anotador, durante un down que termina en touchdown, se castigan en el punto extra. (A.R. 10-2-2-43).
3. Cuando ocurren faules después de un touchdown y antes de que la bola esté lista para jugarse el punto extra, o existió un foul en bola viva que se castiga como foul en bola muerta durante una jugada que termino en un touchdown la aplicación del castigo será en el intento de punto extra. (A.R. 3-2-3-6).

Durante el juego en patadas.



Libro de Reglas Ilustrado > Más vale una figura que 1000 palabras.

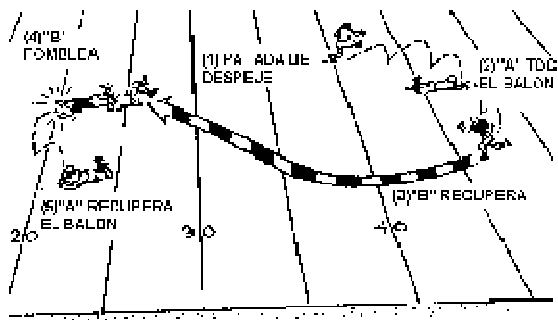
DURANTE EL JUEGO EN PATADAS.

Una de las jugadas más difíciles de observar son las "PATADAS" ya que por ser un tipo de jugadas raras y muy rápidas tienen una diferente forma de aplicar los castigos, por lo cual aquí se tiene que tener mucho cuidado al momento, lugar, y donde se cometió la falta, es muy usual que por el desconocimiento de las reglas que se formen unas discusiones con los coaches después de que no está de acuerdo desde donde se aplicó un determinado castigo, los siguientes son unas cuantas situaciones raras de aplicación de castigos.

TOQUE ILEGAL DE "A" DESPUÉS DE UNA PATADA DE DESPEJE.

Ejemplo.- 1

Cuarto y 8 por avanzar, después de una patada de despeje un jugador del equipo pateador A33 toca ilegalmente la patada en la línea de la yarda 48 de A. Luego un jugador del equipo B toma la bola y la regresa a la línea de la yarda 20 de A cuando es detenido y suelta la bola que es recuperada por el equipo A.



REGLA: La violación por el toque ilegal de A en la línea de la yarda 48 le permite al equipo "B" escoger el balón en el punto del toque ilegal o el resultado de la jugada, en este caso , primero y diez para el equipo receptor "B" en la línea de la yarda 48 de A.

Regla.- 6-3-2-a, b y c

Artículo.- 2.

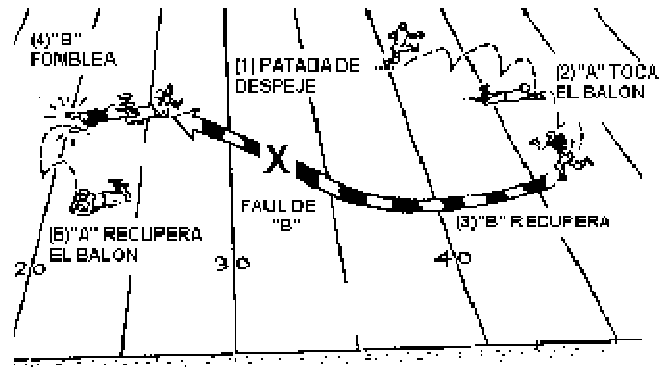
a) Ningún jugador del equipo pateador dentro del campo debe tocar una patada de scrimmage que ha cruzado la zona neutral antes de que toque a un oponente. Dicho toque ilegal es una violación que, cuando la bola se convierte en muerta, da al equipo receptor el privilegio de tomar la bola en el punto de la violación. (Excepción: Regla 6-3-4) (A.R. 2-11-1-1).

Durante el juego en patadas.

- b). Si un castigo incurrido por cualquier equipo antes de que bola se convierta en muerta, es aplicado o hay faules que se anulan, este privilegio se cancela (Excepción: Regla 6-3-11 y 8-4-2-b). (A.R. 6-3-2-1 a la 5 y 6-3-11-1).
- c). El toque ilegal en la zona final del equipo A, es ignorado.

Ejemplo.- 2

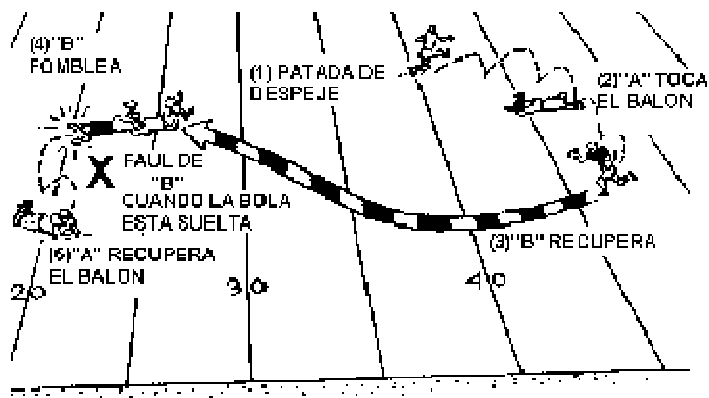
Cuarto y 8 por avanzar, después de una patada de despeje un jugador del equipo A toca ilegalmente la patada en la línea de la yarda 48 de A. Luego un jugador del equipo receptor B toma la bola y la regresa a la línea de la yarda 20 de A cuando es detenido y suelta la bola que es recuperada por el equipo A. En la línea de la yarda 33 de A "B" comete un faul después de tener posesión de la patada durante el regreso.



REGLA: La violación por el toque ilegal de A en la línea de la yarda 48 es cancelado por el faul de "B" en la línea de la yarda 33, pero el faul es cometido cuando "B" tiene posesión del balón, por lo tanto las opciones que se ofrecen al capitán del equipo "A" son: (1) Si "A" deniega el castigo de "B" (castigo rechazado) le permite al equipo "B" de escoger el balón en el punto del toque ilegal. (2) Si acepta el castigo de "B", bola de "B" aplicándole su castigo desde el punto del faul y primero y diez del equipo "B". (aplicar Regla 3 en 1).

Ejemplo.- 3

Cuarto y 8 por avanzar, después de una patada de despeje un jugador del equipo A toca ilegalmente la patada en la línea de la yarda 48 de A. Luego un jugador del equipo B toma la bola y la regresa a la línea de la yarda 20 de A cuando es detenido y suelta la bola que es recuperada por el equipo A. En la línea de la yarda 22 de A "B" comete un faul cuando el balón se encuentra rodando y nadie tiene posesión.

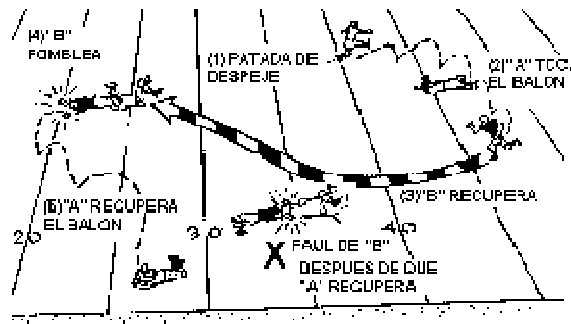


Durante el juego en patadas.

REGLA: La violación por el toque ilegal de A en la línea de la yarda 48 es cancelado por el foul de "B" en la línea de la yarda 22, pero el foul es cometido cuando ninguno de los equipos tiene posesión del balón y el último equipo en tener la bola fue el equipo "B", por lo tanto las opciones que se ofrecen al capitán del equipo "A" son: (1) Si "A" deniega el castigo de "B" (castigo rechazado) le permite al equipo "B" de escoger el balón en el punto del toque ilegal. (2) Si acepta el castigo de "B", bola de "B" aplicándole su castigo desde el punto del foul y primero y diez para "B". (aplicar Regla 3 en 1).

Ejemplo.- 4

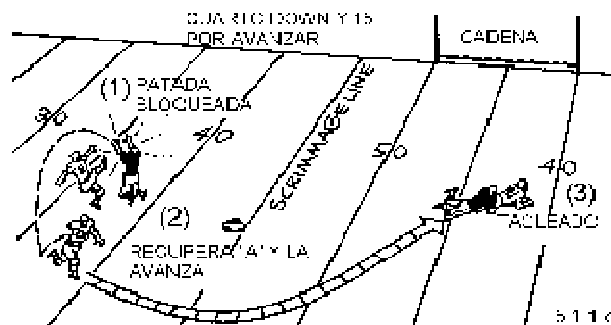
Cuarto y 8 por avanzar, después de una patada de despeje un jugador del equipo A toca ilegalmente la patada en la línea de la yarda 48 de A. Luego un jugador del equipo B toma la bola y la regresa a la línea de la yarda 20 de A cuando es detenido y suelta la bola que es recuperada por el equipo A. Después que es recuperada por el equipo "A", un jugador del equipo "B" comete un foul en la línea de la yarda 34 de A.



REGLA: La violación por el toque ilegal de A en la línea de la yarda 48 es cancelado por el foul de "B" en la línea de la yarda 34, pero el foul que es cometido cuando el equipo "A" tiene posesión del balón y es el último equipo en tener la bola, por lo tanto las opciones que se ofrecen al capitán del equipo "A" son: (1) Si "A" deniega el castigo de "B" (castigo rechazado) le permite al equipo "B" de escoger el balón en el punto del toque ilegal. (2) Si acepta el castigo de "B", bola de "A" aplicándole a "B" su castigo desde el punto donde se recupero el balón y primero y diez para "A". (aplicar Regla 3 en 1).

Ejemplo.- 5

Cuarto y 15 por avanzar. En un intento de patada de despeje un jugador del equipo B bloquea una patada en la línea de la yarda 38 de A, un jugador del equipo A la recupera y la corre y es detenido en la línea de la yarda 42 de B, no llega a rebasar la línea de primero y diez.



REGLA: El toque del equipo B es ignorado porque ocurre atrás de la línea de scrimmage, y el jugador que recupera el balón no llega a la línea por ganar. Primero y diez para B en la línea de la yarda 42 de B.

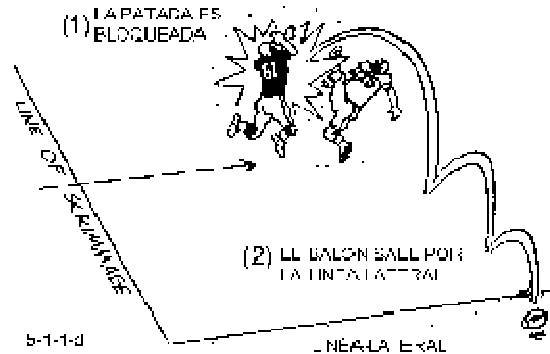
Regla.- 5-1-1-c.

Durante el juego en patadas.

- c). Una nueva serie se concede al equipo B si, después del cuarto down el equipo A no consigue avanzar la bola hasta la línea por ganar.

Ejemplo.- 6

Tercero y 15 por avanzar en la línea de la yarda 15 de A, en una formación escopeta el Quarterback A15 pateo de sorpresa y la patada es bloqueada por B61 y el balón sale del campo por la línea lateral.



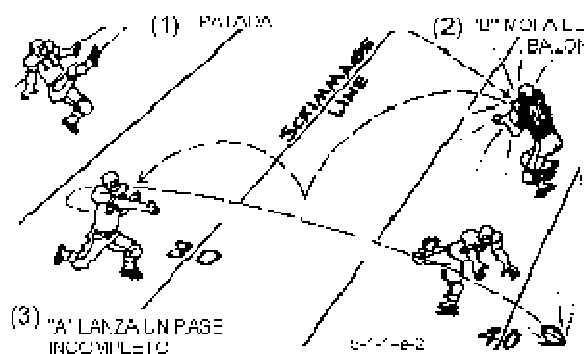
REGLA: Primero y diez para B en la línea donde la bola abandonó el campo. Safety si el balón abandona el campo por cualquiera de las líneas finales.

Regla.- 5-1-1-d.

- d). Una nueva serie se concede al equipo B si una patada de scrimmage del equipo A sale del campo o descansa en el suelo y ningún jugador intenta asegurarla. (Excepción: Regla 8-5-1-a) (A.R. 8-5-1-2)

Ejemplo.- 7

Cuarto y 15 por avanzar un jugador del equipo receptor B24 mofa una patada en la línea de la yarda 38 de A, un jugador del equipo pateador A la toma atrás de la línea de scrimmage en la línea de la yarda 28 y lanza un pase que es incompleto.



REGLA: Primero y diez para el equipo pateador A en la línea de la yarda 28 de A. Ocurre un cambio de posesión. La bola es muerta cuando la recupera el jugador del equipo que pateó lo que ocurra después es intrascendente.

Regla.- 5-1-1-e-2.

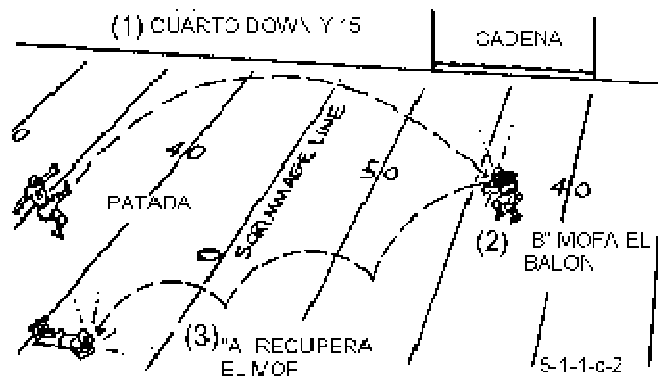
- e). Una nueva serie se concede al equipo en posesión legal:

Durante el juego en patadas.

2. Si un jugador del equipo B toca primero una patada de scrimmage que ha cruzado la zona neutral (Excepción: Cuando un castigo por un foul de cualquier equipo es aceptado y el down se repite o hay faules que se anulan y el down vuelve a jugarse).

Ejemplo.- 8

Cuarto y 15 por avanzar en la yarda 45 de A. El equipo A realiza una patada de despeje, el receptor del equipo B mofa la patada en la línea de la yarda 42 de B. La bola rebota y se regresa hasta la yarda 42 de A, donde un jugador del equipo A la toma y hace down.



REGLA: Primero y diez para A en la línea de la yarda 42 de A. Ocurre un cambio de posesión. La bola es muerta cuando la recupera el jugador del equipo que pateó lo que ocurra después es intrascendente

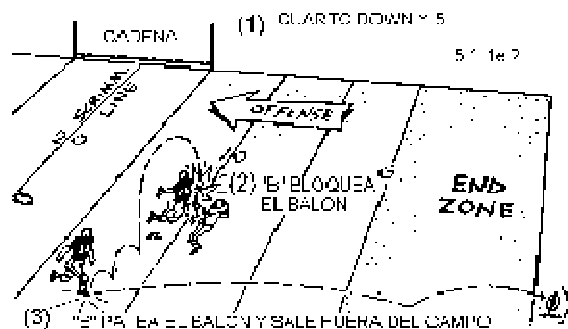
Regla.- 5-1-1-e-2.

e). Una nueva serie se concede al equipo en posesión legal:

2. Si un jugador del equipo B toca primero una patada de scrimmage que ha cruzado la zona neutral (Excepción: Cuando un castigo por un foul de cualquier equipo es aceptado y el down se repite o hay faules que se anulan y el down vuelve a jugarse).

Ejemplo.- 9

Cuarto y 5 yardas por avanzar en su línea de la yarda 20. El equipo A realiza una patada de despeje, un jugador del equipo B bloquea la patada atrás de la línea de scrimmage en la línea de la yarda 10 de A, un jugador del equipo B en su intento por recuperar el balón la pateo en la línea de la yarda 12 (cuando hay duda la patada es accidental 2-15-1) y la bola abandona el campo por la línea final.



Durante el juego en patadas.

REGLA: Preguntar opción al capitán del equipo A. Si acepta el castigo por patada ilegal primero y diez para A en la línea de la yarda 35 de A después de aplicar 15 yardas de castigo por patear la bola ilegalmente. Si declina el castigo es declarado un Touchback, bola de A en la yarda 20.

Regla.- 5-1-1-e-2.

e). Una nueva serie se concede al equipo en posesión legal:

2. Si un jugador del equipo B toca primero una patada de scrimmage que ha cruzado la zona neutral (Excepción: Cuando un castigo por un foul de cualquier equipo es aceptado y el down se repite o hay faules que se anulan y el down vuelve a jugarse).

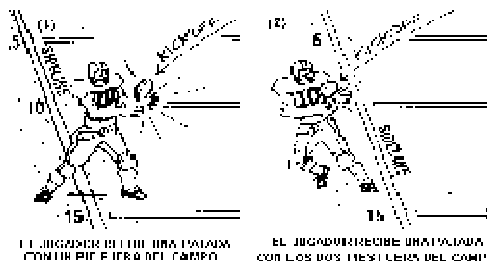
Regla.- 8-6-1-a.

Es un Touchback cuando:

a). La bola se convierte en muerta fuera del campo atrás de una línea de gol (excepto por un pase adelantado incompleto) o se convierte en muerta en posesión de un jugador en, sobre o detrás de su propia línea de gol y el equipo atacante es el responsable de que la bola esté allí. (A.R. 6-3-9-4, A.R. 7-2-4-1, A.R. 8-6-1-1 y 2, y A.R. 10-2-2-39) (Regla 7-2-4-a, b).

Ejemplo.-10

En una jugada de patada de salida (kickoff) el receptor R10 recibe la patada cerca de la línea lateral en la yarda 15: (a) Con un pie fuera del campo. (b) Con los dos pies fuera del campo.



Regla: En (a) Bola del equipo receptor en la línea de la yarda 15. En (b) foul del equipo pateador el equipo receptor podrá elegir que se repita la patada, la bola en la línea de su yarda 35, o la bola en el punto donde salió con la bola.

Regla: 4-2-3-a.

Artículo.- 3.

a). Una bola que no está en posesión de un jugador y que no es patada que anota un gol de campo, está fuera del campo cuando toca el suelo, un jugador o cualquier cosa que esté en ó fuera de una línea lateral o final.

Regla: 6-2-1.

Artículo.- 1.

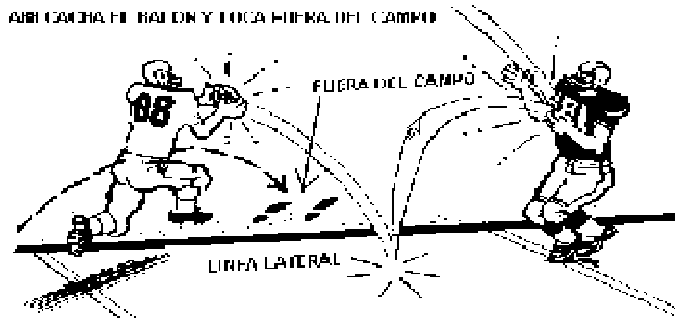
Una patada libre que sale del campo entre las líneas de gol, sin ser tocada dentro del campo por un jugador del equipo B, es un foul. (A.R. 6-2-1-1 a la 4).

Durante el juego en patadas.

CASTIGO - Faul en bola viva, 5 yardas desde el punto anterior o el equipo receptor puede poner la bola en juego, 30 yardas adelante de la línea de restricción del equipo pateador (S19).

Ejemplo.-11

En una jugada de patada de despeje el receptor R86 mofa la bola en la línea de la yarda 45 y esta se encuentra libre dentro del campo cuando un jugador del equipo Pateador P88 la toma en el aire y la controla dentro del campo y su impulso lo lleva a tocar primero fuera del campo.



Regla: Balón fuera del campo. Bola del equipo receptor en la línea donde este abandona el terreno de juego.

Regla: 2-2-7-c-1

Artículo.- 7.

Cachar, es el acto que establece la posesión por un jugador de una bola viva en vuelo.

c). Para cachar, interceptar o recuperar la bola, el jugador que salta para cachar, interceptar o recuperar, debe tener la bola en su posesión cuando toca primero el suelo, dentro del campo, o estar detenido en tal forma que la bola es muerta como lo señala la Regla 4-1-3-p, aplicar (A.R. 2-2-7-1 a la 5 y A.R. 7-3-6-4).

1. Si uno de sus pies toca primero el suelo, dentro del campo y el receptor tiene control y posesión de la bola, es una cachada o intercepción, aunque el siguiente paso o su caída, lleve al receptor fuera del campo.

Regla: 4-2-1-a, y b.

Artículo.- 1.

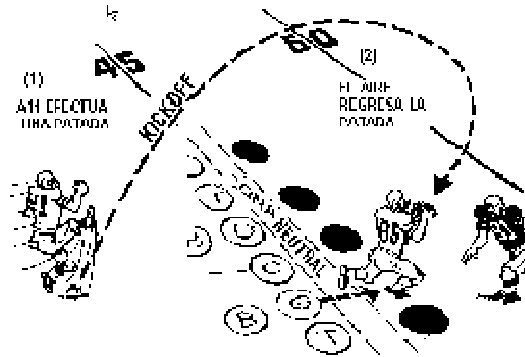
a). Un jugador o un jugador en el aire está fuera del campo cuando cualquier parte de su cuerpo toca cualquier cosa que no sea otro jugador o un oficial del juego, en o fuera de la línea lateral ó final. (A.R. 4-2-1-1 y 2).

b). Un jugador o jugador en el aire que toca un pílón, está fuera del campo atrás de la línea de gol.

Ejemplo.-12

Durante el juego en patadas.

En una jugada de patada de despeje el jugador del equipo pateador P85 recupera una patada de aire delante de la zona neutral cuando: (a) La lleva 5 yardas adelante donde es tacleado. (b) Fomblea la bola y esta es recuperada por R81 que hace down en la línea de la yarda 40. (c) Fomblea la bola y esta es recuperada por R81 que después de correr 15 yardas fomblea la bola y la recupera P44 y la corre para una anotación en la jugada no hay castigos.

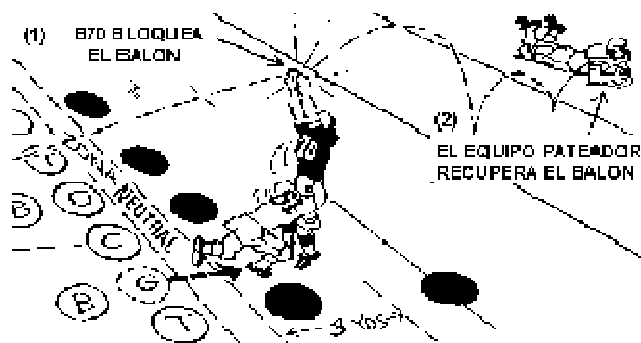


Regla: En (a) Toque ilegal. Bola del equipo B en la línea donde P85 recupera la patada primero y diez para el equipo receptor el oficial deberá silbar bola muerta cuando el jugador del equipo pateador posee y controla la bola. En (b) primero y diez para el equipo receptor en la línea de la yarda 40. En (c) La anotación no cuenta, bola del equipo B en la línea donde toco la bola ilegalmente el jugador del equipo pateador P85, primero y diez para el equipo receptor en la línea de la yarda 45.

Regla: Mismas anteriores.

Ejemplo.-13

En una jugada de patada de despeje el jugador del equipo receptor R70 bloquea una patada 2 ½ delante de la zona neutral, después es recuperada por un jugador del equipo pateador.



Regla: Toque ilegal del equipo pateador. Bola del equipo receptor en la línea de la yarda donde el equipo pateador recupero la bola. Cuando existe un bloqueo de la patada delante de la línea de scrimmage a no más de 3 yardas por el equipo que recibe, la patada bloqueada se considera que ocurrió atrás de la línea de scrimmage por lo tanto el toque de la bola realizado por el equipo pateador se considera un toque ilegal.

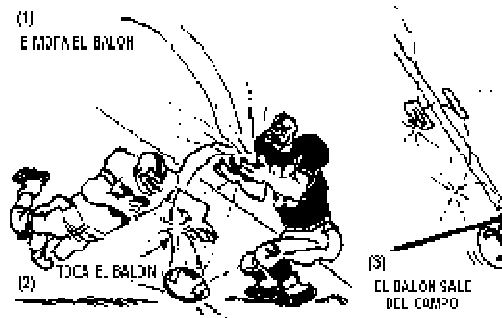
Regla: 6-3-1-b.

Durante el juego en patadas.

- b). El bloqueo de una patada de scrimmage por un oponente del equipo pateador, cuando éste no está a no más de 3 yardas adelante de la zona neutral, se considera que esta ocurre sobre, en, o atrás de la zona neutral (Regla 2-10-5).

Ejemplo.-14

En una jugada de patada de salida (kickoff) el receptor R32 mofa la bola y esta se encuentra libre dentro del campo cuando un jugador del equipo Pateador la toca y producto de este toque abandona el terreno de juego delante de la yarda 10.



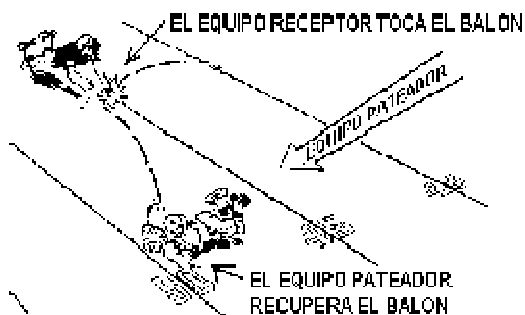
Regla: Bola del equipo receptor en la línea donde abandono la bola el terreno de juego

Regla: 8-7-2-c.

- c). Un balón suelto mantiene su estado original, cuando recibe un nuevo ímpetu.

Ejemplo.-15

En una jugada de patada de despeje el jugador del equipo receptor R32 mofa la bola en la línea de la yarda 45 y esta se encuentra libre dentro del campo cuando un jugador del equipo Pateador A85 (a) La recupera en la línea de la yarda 50 y hace down. En (b) la recupera y la corre para una anotación.



Regla: En (a) bola del equipo pateador en la línea donde la recupera A85. En (b) bola muerta, el oficial deberá silbar y declarar la bola muerta inmediatamente después de que el jugador del equipo pateador A85 la recupera y tiene control..

Regla: 6-1-6-a

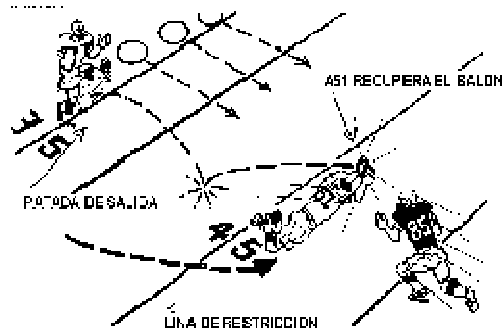
Artículo.- 6.

Durante el juego en patadas.

- a). Si una patada libre es catchada o recuperada por un jugador del equipo receptor, la bola continúa en juego (Excepciones: Regla 4-1-3-g, 6-1-7 y 6-5-1 y 2). Si es catchada o recuperada por un jugador del equipo pateador, la bola se convierte en muerta. (A.R. 4-1-3-2 y A.R. 6-1-6-1).

Ejemplo.-16

En una jugada de patada de salida (kickoff) el jugador del equipo que patea P51 recupera la bola delante de su zona de restricción en la línea de la yarda 45 ½ (a) La recupera en la línea de la yarda 46 y hace down. En (b) la recupera y la corre para una anotación.

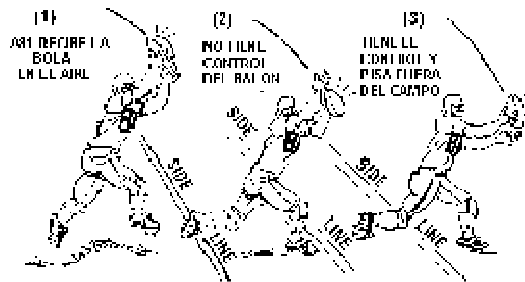


Regla: En (a) bola del equipo pateador en la línea donde la recupera. En (b) bola muerta, el oficial deberá silbar y declarar la bola muerta inmediatamente después de que el jugador del equipo pateador la recupera.

Regla. Mismas anteriores.

Ejemplo.-17

En una jugada de patada de salida, patada de despeje o de pase, el receptor en el aire toca el balón pero no tiene control de él, cuando pisa fuera del campo está controlando la bola.



Regla: Balón fuera del campo.

Regla: 4-2-1-a, y b. Misma anterior.

Ejemplo.-18

En una jugada de patada de despeje el jugador del equipo receptor R31 se encuentra en posición de recibirla de aire en la línea de la yarda 5 sin interferir con ninguno de los receptores del equipo contrario, él hace down en la línea de la yarda 2.

Durante el juego en patadas.



Regla: Toque ilegal del equipo pateador. Bola del equipo receptor en la línea de la yarda donde el equipo pateador recupero la bola. Primero y diez para el equipo receptor en la línea de la yarda 5.

Regla: 6-4-1-a

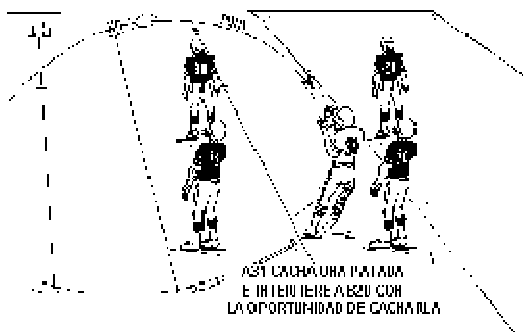
Artículo.- 1.

Un jugador del equipo receptor que está dentro del campo y colocado en tal forma que puede cachar una patada libre o de scrimmage adelante de la zona neutral (cuando la bola va en vuelo), debe tener la oportunidad de cachar la patada, sin ser molestado, o impedido. (A.R. 6-3-1-3 y A.R. 6-4-1-5).

a). Ningún jugador del equipo pateador, puede estar dentro de un radio de 2 yardas del jugador del equipo receptor que esté en posición para cachar una patada libre o de scrimmage. (A.R. 6-4-1-1, 3, 6 y 7). El jugador que viole las dos yardas de restricción, podrá taclear al corredor, pero no podrá hacer un contacto con el receptor de manera que implique un foul personal.

Ejemplo.-19

En una jugada de patada de despeje el jugador del equipo receptor R31 catcha de aire la patada. (a) encontrándose cerca de un posible receptor del equipo contrario dentro de un radio de 2 yardas. (b) Cuando catcha el balón el posible receptor choca contra R31 y los dos terminan en el suelo. (c) Cuando catcha el balón el posible receptor rosa al posible receptor pero este ultimo mantiene su equilibrio.



Regla: En (a) toque ilegal del equipo pateador, y interferencia con la oportunidad de recibir una patada. 5 yardas de castigo desde el punto donde controlo el balón el oficial deberá sonar su silbato para declarar la bola muerta y además lanzar su pañuelo por la interferencia ilegal. En (b) toque ilegal del equipo pateador, y interferencia con la oportunidad de recibir una patada. 15 yardas de castigo desde el punto donde controlo el balón el oficial deberá sonar su silbato para declarar la bola muerta y además lanzar su pañuelo por la interferencia ilegal con contacto.

En (c) toque ilegal del equipo pateador, y interferencia con la oportunidad de recibir una patada. 5 yardas de castigo desde el punto donde controlo el balón el oficial deberá sonar su silbato para declarar la bola muerta y además lanzar su pañuelo por la interferencia ilegal, el toque al posible receptor se considera si este no pierde el equilibrio como sin contacto.

Regla: 6-4-1-a

Durante el juego en patadas.

Artículo.- 1.

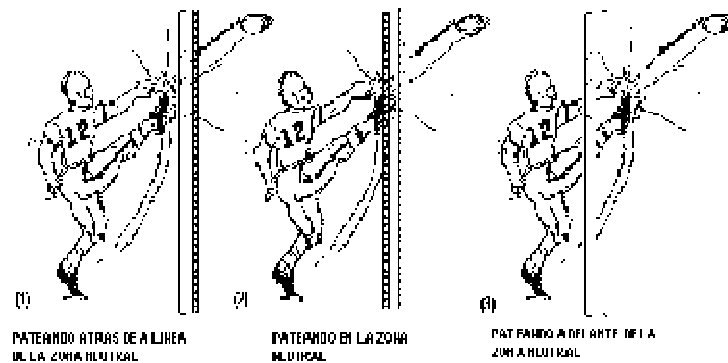
Un jugador del equipo receptor que está dentro del campo y colocado en tal forma que puede cachar una patada libre o de scrimmage adelante de la zona neutral (cuando la bola va en vuelo), debe tener la oportunidad de cachar la patada, sin ser molestado, o impedido. (A.R. 6-3-1-3 y A.R. 6-4-1-5).

a). Ningún jugador del equipo pateador, puede estar dentro de un radio de 2 yardas del jugador del equipo receptor que esté en posición para cachar una patada libre o de scrimmage. (A.R. 6-4-1-1, 3, 6 y 7). El jugador que viole las dos yardas de restricción, podrá taclear al corredor, pero no podrá hacer un contacto con el receptor de manera que implique un foul personal.

CASTIGO - Por foul entre las líneas de gol: Bola del equipo receptor, primer down, 15 yardas adelante del punto del foul por foul de contacto (S38 y S33) y 5 yardas por foul sin contacto (S33). Por foul atrás de la línea de gol: Se concede un touchback y se castiga desde el punto siguiente. Ofensores alevosos deben ser expulsados (S47).

Ejemplo.-20

En una jugada de 4 down y 6 yardas por avanzar el pateador A12 realiza una patada como se muestra en la figura siguiente (1), (2), (3).



Regla: En los casos (1) y (2) la patada es considerada legal. En la figura (3) es ilegal.

Regla. 6-3-10-c.

c). Una patada de scrimmage realizada adelante de la zona neutral, es un foul en bola viva que convierte la bola en muerta.

CASTIGO - Por patada ilegal adelante de la zona neutral, (foul en bola viva), 5 yardas desde el punto anterior y pérdida del down (S31 y S9).

Ejemplo.-21

En una jugada de regreso de patada cerca de la línea de anotación el jugador No. 61 intenta bloquear al jugador arriba de la cintura pero este realiza un contrabloqueo y lo empuja de tal forma que el bloqueo de A61 es debajo de la cintura-.

Durante el juego en patadas.



Regla: El bloqueo se considera legal, ya que el jugador originalmente realizaba el bloqueo arriba de la cintura y producto del contrabloqueo que lo empuja hacia abajo golpea debajo de la cintura.

Regla:9-1-2-3

3. Durante un down en el que se realiza una patada libre o de scrimmage, o en una formación de patada, todos los jugadores tienen prohibido bloquear abajo de la cintura, excepto al corredor.

Regla:2-3-2 a y b

Artículo.- 2.

- Bloquear abajo de la cintura, es hacer el contacto inicial abajo de la cintura, contra un oponente que no sea el corredor, con cualquier parte del cuerpo del bloqueador, cuando hay duda el bloqueo es abajo de la cintura. (Regla: 9-1-2-e).
- Bloquear abajo de la cintura, se aplica a la acción del contacto inicial del bloqueador contra un oponente, que tiene uno o ambos pies en el suelo. Un bloqueador que hace contacto inicial arriba de la cintura y resbala luego abajo de la cintura no ha "bloqueado abajo de la cintura". Si el primer contacto del bloqueador es con las manos del jugador oponente, arriba de la cintura, es un bloqueo legal "arriba de la cintura" (Regla 9-1-2-e).

Ejemplo.-22

En una jugada de regreso de patada cerca de la línea de anotación el jugador No. 21 intenta bloquear al jugador arriba de la cintura pero este al recibir el contacto B80 realiza un movimiento de escape de tal forma que el bloqueo de A21 es debajo de la cintura.



Regla: El bloqueo se considera legal, ya que el jugador originalmente realizo el primer contacto al jugador contrario arriba de la cintura y producto del movimiento que realiza B80 el segundo contacto es debajo de la cintura.

Regla: Mismas anteriores.

Durante el juego en patadas.

Pases: atrasado, adelantado.



Libro de Reglas Ilustrado. Más vale una figura que 1000 palabras.

PASES: ATRASADO, ADELANTADO.

Un pase es el resultado de lanzar la bola, es un acto deliberado (conciente) en el cual la bola abandona la mano del pasador antes de tocar a otro jugador o al suelo.

Una vez que es lanzada la bola, continúa siendo un pase hasta que es cachado por cualquier jugador o se declara incompleto.

Cachar un pase significa ganar la posesión de una bola viva en vuelo y hacer contacto con el suelo dentro del campo de juego. Un jugador que cacha la bola ha realizado una "cachada".

N.T. Ganar la posesión significa que el receptor tiene por un instante el control del balón, la regla no especifica un lapso de tiempo.

Interceptar un pase es cachar un pase lanzado por el oponente.

PASES ADELANTADOS

Un pase es adelantado si la bola hace su primer contacto con algo (jugadores, oficiales, en el campo) adelante del punto donde fue lanzado el pase. Es también un pase adelantado (sin importar donde la bola hace su primer contacto) cuando un jugador defensivo golpea al pasador en cualquier parte de su cuerpo o a la bola después de que el pasador ha iniciado el movimiento de su brazo hacia adelante.

Si un jugador está intentando lanzar un pase adelantado y hay una duda sobre si es fumble o pase adelantado, debe ser legislado siempre como pase adelantado.

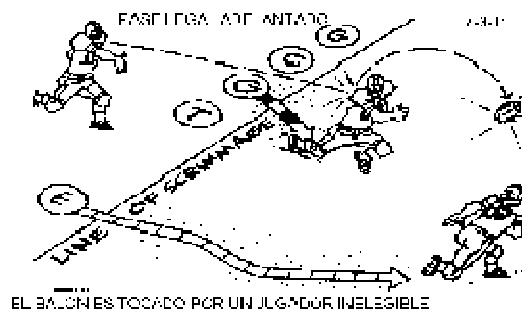
Un pase adelantado (legal o ilegal) es completo si la bola es cachada en el aire por un jugador del equipo A o B. Es incompleto si la bola toca el suelo o si toca algo fuera del campo, o si un jugador de cualquier equipo recibe (gana la posesión de) la bola en el aire y su primer contacto con el suelo es fuera del campo.

PASE TOCADO ILEGALMENTE

Ejemplo.- 1

En una jugada de pase dentro de la línea de la yarda 3 del equipo A, después que la bola es lanzada al receptor A85, que se encuentra delante de su línea de scrimmage a éste le pega la bola en las manos y es atrapada por un jugador A65 que originalmente se encontraba como guardia al momento del centro (es ilegible por numeración para recibir un pase) y pasa lo siguiente: (a) A65 al atrapar el pase se encuentra en la línea de la yarda 4. (b) A65 al atrapar el pase se encuentra en la línea de la yarda 1. (c) El pase lo atrapa A65 dentro de su propia línea final (end zone). En los tres casos A65 hace down inmediatamente.

Pases: atrasado, adelantado.



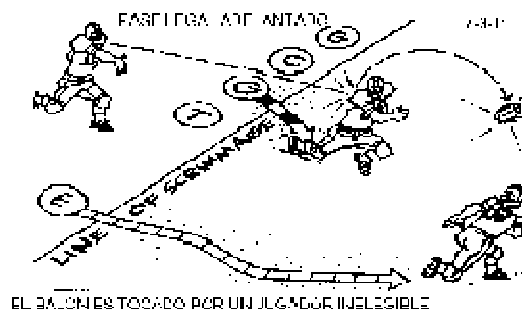
Regla: En: (a) La Bola tocada por el jugador originalmente inelegible es ilegal porque es intencional. CASTIGO - 5 yardas desde el punto anterior. El equipo B podrá elegir entre la bola en la yarda 4 o repetir el down con el castigo de media distancia (b) Bola ilegalmente tocada. El equipo B podrá elegir entre la bola en la yarda uno o repetir el down con el castigo de media distancia en la línea de la yarda dos (c) Bola ilegalmente tocada dentro de la zona final. Es un safety.

Regla 7-3-11

Ningún jugador originalmente inelegible, mientras se encuentre dentro del campo, podrá tocar intencionalmente un pase legal adelantado hasta que haya sido tocado por un oponente o un oficial(A.R. 5-2-3-1 y 7-3-11-1 a la 3).CASTIGO - 5 yardas desde el punto anterior. (S16).

Ejemplo.- 2

En una jugada de pase dentro de la línea de la yarda 30 del equipo A, inmediatamente después que la bola es lanzada le pega en la espalda, en el casco, o en cualquier parte de su cuerpo accidentalmente a A65, que originalmente se encontraba como guardia al momento del centro (es inelegible por numeración para recibir un pase). En: (a) El balón después de pegarle a A65 el receptor A85 lo atrapa y corre para un touchdown. (b) El balón después de pegarle a A65 lo intercepta un jugador del equipo B que es tacleado en la línea de la yarda 25 de A.



REGLA: En (a) La Bola no es ilegalmente tocada ya que no existe intención del jugador A65 de poseer el balón , el touchdown cuenta. En (b) La bola continúa en juego primero y diez para B en la línea de la yarda 25 de A.

Regla 7-3-11

Artículo 11.

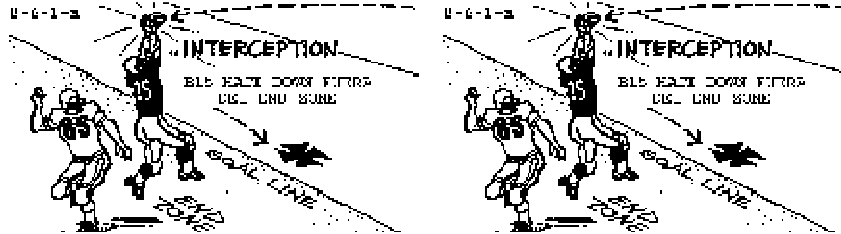
Ningún jugador originalmente inelegible, mientras se encuentre dentro del campo, podrá tocar intencionalmente un pase legal adelantado hasta que haya sido tocado por un oponente o un oficial(A.R. 5-2-3-1 y 7-3-11-1 a la 3).CASTIGO - 5 yardas desde el punto anterior. (S16).

INTERCEPTADO O CACHADO EN EL AIRE

Pases: atrasado, adelantado.

Ejemplo.- 3

En una jugada de pase el jugador A12 lanza un pase que es interceptado por B15 en su zona final y el impulso lo lleva: (a) A la línea de la yarda uno. (b) Dentro de la zona final. En ambos casos hace down inmediatamente.



REGLA: En (a) Bola del equipo B en la línea de la yarda uno. En (b) Touchback. Bola del equipo B en la línea de la yarda 20.

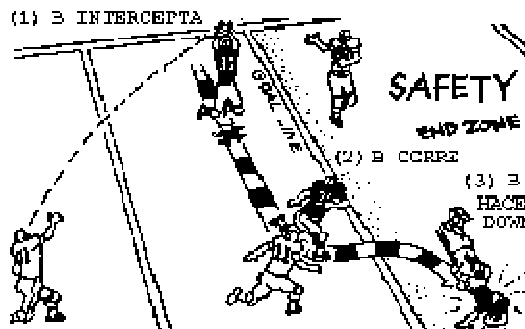
Regla: 8-6-1-a

Es un touchback cuando:

- a). La bola se convierte en muerta fuera del campo atrás de una línea de gol (excepto por un pase adelantado incompleto) o se convierte en muerta en posesión de un jugador en, sobre o detrás de su propia línea de gol y el equipo atacante es el responsable de que la bola esté allí. (A.R. 6-3-9-4, A.R. 7-2-4-1, A.R. 8-6-1-1 y 2, y A.R. 10-2-2-39) (Regla 7-2-4-a, b).

Ejemplo.- 4

En una jugada de pase el jugador A11 lanza un pase que es interceptado por B30 que corre lateralmente varios pasos en su intento por avanzar, éste se mete a su zona final cuando es detenido por A11 dentro de su zona final (end zone).



REGLA: Safety de dos puntos para A. El equipo B patea desde la línea de la yarda 20. Se considera que el equipo B le da un nuevo impulso a la bola.

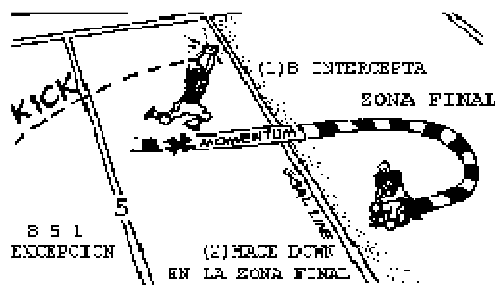
Regla: 8-5-1-a misma anterior.

REGLA DEL "MOMENTUM"

Ejemplo.- 5

En una jugada de pase el jugador A11 lanza un pase que es interceptado por B30 en la línea de la yarda 3 y su propio impulso o inercia lo lleva dentro de su propia zona final (end zone) donde hace down.

Pases: atrasado, adelantado.



REGLA: Intercepción para el equipo B, Bola para el equipo B en donde el pase es interceptado (línea de la yarda 3). Se considera que el equipo B dentro de su yarda 5 no le da un nuevo impulso a la bola.

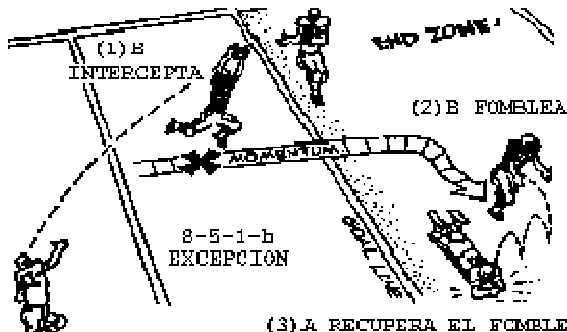
Regla: 8-5-1-b. Excepción 1.

Excepción:

1. Cuando un jugador del equipo B intercepta un pase adelantado, un fumble o pase atrasado o catcha una patada de scrimmage o patada libre, entre su línea de la yarda 5 y la línea de gol y su impulso original lo lleva dentro de su zona final, donde la bola es declarada muerta en posesión de su equipo, o sale del campo en su zona final la bola pertenece al equipo B en el punto donde el pase o fumble fue interceptado o la patada catchada. (A.R. 8-5-1-5 a la 7).

Ejemplo.- 6

En una jugada de pase el jugador A11 lanza un pase que es interceptado por B30 en la línea de la yarda 3 y su propio impulso o inercia lo lleva dentro de su propia zona final (end zone). Antes de hacer down el jugador suelta la bola y es recuperada por un jugador del equipo A.

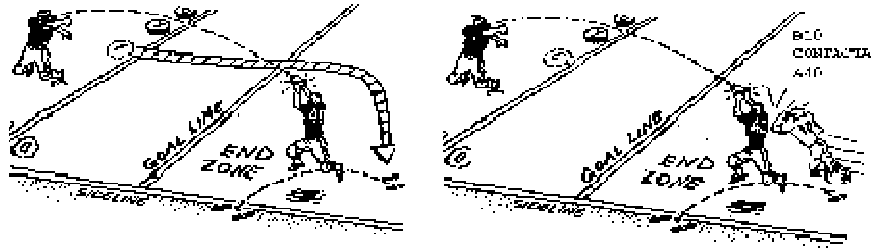


REGLA: Touchdown para el equipo A. El momento de inercia no se aplica en un fumble, a menos que abandone el campo por la línea final

Ejemplo.- 7

En una jugada de pase el jugador A12 lanza un pase que es completo en el aire por A40 en la zona final del equipo contrario cerca de la línea lateral cuando: (a) Su propio impulso lo lleva fuera del campo. (b) Es golpeado por B10 y debido a ese nuevo impulso hacen que sus pies hagan contacto con el suelo en la línea lateral fuera del campo. (c) El jugador B10 agarra en el aire a A40 y lo carga llevándolo fuera del campo.

Pases: atrasado, adelantado.



REGLA: En ambos casos (a) y (b) el pase es incompleto. En (c) Touchdown. Un jugador no puede cargar y arrastrar a un jugador fuera del campo.

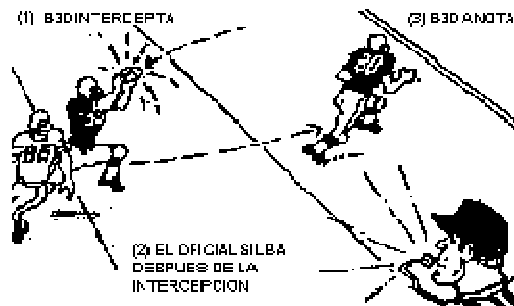
Regla: 4-2-1-a

Artículo.- 1.

a). Un jugador o un jugador en el aire está fuera del campo cuando cualquier parte de su cuerpo toca cualquier cosa que no sea otro jugador o un oficial del juego, en o fuera de la línea lateral ó final. (A.R. 4-2-1-1 y 2).

Ejemplo.- 8

En una jugada de pase el jugador B30 lo intercepta. Después de un cambio de posición el oficial silba inadvertidamente el jugador B30 anota un touchdown.



REGLA: Bola muerta en el instante donde el oficial silba inadvertidamente, bola del equipo B porque cuando el oficial silba inadvertidamente el equipo B está en posesión del balón. La anotación no contará.

REGLA: 4-1-2-a y b-1

a). Una bola viva se convierte en muerta como está previsto en las REGLAS, cuando un oficial silba (aunque sea inadvertidamente) o cuando de cualquier otra manera, se señala bola muerta. (A.R. 4-2-1-2 y 4-2-4-1).

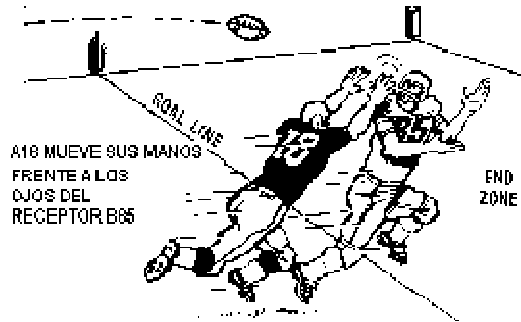
b). Si un oficial silba inadvertidamente o hace cualquier otra señal de bola muerta durante un down:

1. Cuando la bola está en posesión de un jugador, el equipo en posesión puede escoger entre poner la bola en juego, donde fue declarada muerta o repetir el down.

Ejemplo.-9

En una jugada de pase el jugador A85 en una trayectoria profunda en la zona de anotación del equipo contrario, instantes antes de recibir el pase, el jugador defensivo B18 amueve sus manos enfrente de los ojos del receptor estorbando su visión sin tocarlo.

Pases: atrasado, adelantado.



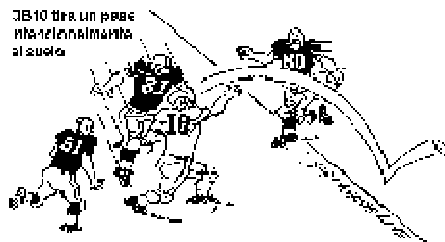
Regla: Legal, siempre y cuando no lo toque es necesario que exista un contacto para declarar interferencia.

Regla: 7-3-9-f

f). El contacto físico se requiere para establecer la interferencia.

Ejemplo.-10

En una jugada de pase el jugador A10 lanza un pase intencionalmente al suelo porque lo van detener atrás de la línea



Regla: Legal, siempre y cuando se encuentra a 5 de yardas referido hacia la línea lateral de donde fue centrado el balón y este pegue delante de la línea de scrimmage.

Regla: 7-3-2-d excepción.

Faules con contacto.



Libro de Reglas Ilustrado. Más vale una figura que 1000 palabras.

FAULES CON CONTACTO.

El Fútbol Americano es un juego de contacto, por lo tanto las reglas tratan de prevenir el dar una razonable seguridad en su práctica a los jugadores. Por éste motivo los aditamentos y equipos de protección son obligatorios y los contactos son limitados a situaciones específicas tratando de eliminar riesgos innecesarios para aquellos que practican éste deporte.

Por eso que todos los involucrados que practican éste deporte, Directores Atlético, Head Couches y Oficiales, son los responsables de cuidar y ver que se cumplan y que se lleven al pie de la letra todas estas Reglas, en lo que respecta a la técnica de enseñanza y a la administración de ellas.

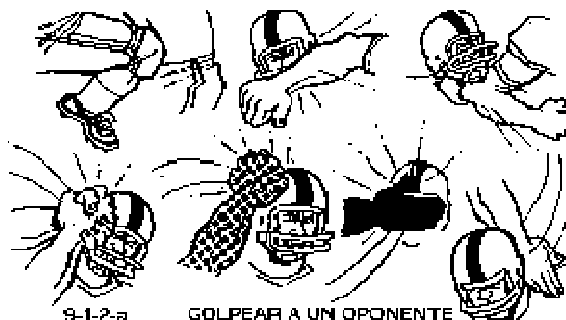
La conducta y la disciplina de todas las personas que intervienen en la administración de un partido son gobernadas por las Reglas. Por lo que NO se debe permitir conductas antideportivas o cualquier acto que interfiera con la ordenada administración del juego, por todos los jugadores, couches, asistentes autorizados o cualquier otra persona sujeta a las Reglas, ya sea antes, durante el juego, entre cuartos, o al finalizar.

El conocimiento y la observación cuidadosa de las Reglas, no garantizan la cortesía, solamente el auto control y el entendimiento completo de que estas fueron creadas para beneficio de todos y cada uno de los que practican éste deporte sin excepción.

PERSONAS SUJETAS A LAS RESTRICCIONES DE LAS REGLAS.

Regla 9-1-2.

Todas las personas sujetas a las REGLAS, no deben cometer un faul personal antes del juego, durante el juego o entre cuartos. Cualquier acto prohibido por las



REGLAS o cualquier otro acto no natural o una rudeza innecesaria, es un faul personal.

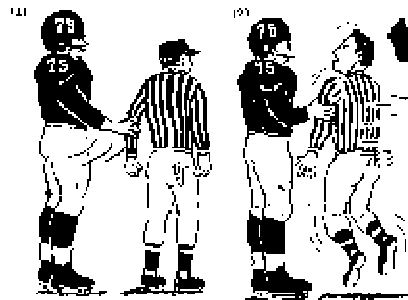
Faules con contacto.

- a). Ninguna persona sujeta a las REGLAS, podrá golpear a un oponente con la rodilla, golpear a un oponente en la cabeza (incluida la mascara), cuello, cara o cualquier parte del cuerpo, con el antebrazo extendido, codo, manos entrelazadas, palma, talón, dorso o filo de la mano abierta, puño o enganchar a un oponente. (A.R. 9-1-2-1 y 2).
- b). Ninguna persona sujeta a las REGLAS, puede golpear a un oponente con su pie o cualquier parte de su pierna abajo de la rodilla.
- c). No debe zancadillear (Excepción: Al corredor).
- d). No debe hacer clipping. (A.R. 9-1-2-3).



Ejemplo.- 1

Cualquiera de las personas sujetas a las REGLAS, jugadores, sustitutos, coaches, o directivos de los equipos durante una jugada o después que termina, entre medios, o cuando termina el partido, dentro o fuera del campo. Se dirigen a un oficial, (1) lo toman del brazo o de cualquier parte del cuerpo (2) lo voltean o lo sujetan o lo desplazan tratando de llamar su atención con o sin violencia.

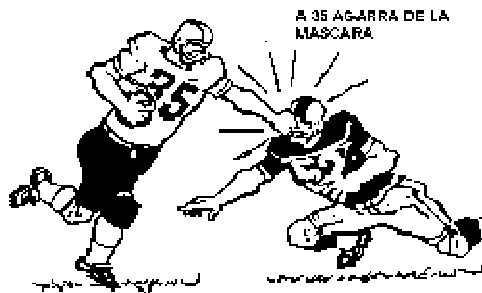


Regla: En cualquier caso (1) y (2). Faul personal en bola muerta. CASTIGO - 15 yardas desde el punto siguiente y expulsión. [S7, S27]

Ejemplo.-2

Durante una jugada de carrera, o después de un pase completo, o intento de anotación extra, cualquiera de los jugadores ofensivos utilizan su mano para agarrar la mascara del jugador defensivo

Faules con contacto.



Regla: Es ilegal faul en bola viva castigo de 15 yardas. Ofensores alevosos deben ser expulsados. (no hay castigo de 5 yardas para el equipo ofensivo)

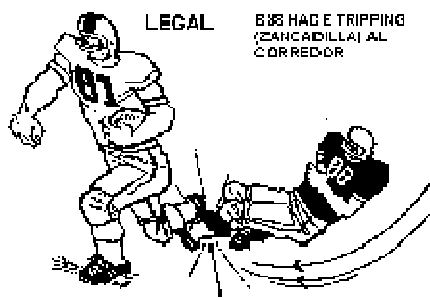
Regla 9-1-2-s.

s). Ningún jugador debe agarrar la máscara o cualquier abertura del casco de un oponente. La mano abierta puede ser usada, legalmente, sobre la máscara. (A.R. 9-1-2-15).

CASTIGO - Faul en bola viva, desde el punto básico. Al equipo defensivo; 5 yardas por agarrar accidentalmente de la máscara (no es primero y diez automático) (S45); 15 yardas por jalar, torcer o voltear y primer down por faul del equipo B, si no hay conflicto con otras REGLAS. Para el equipo ofensivo 15 yardas desde el punto básico. (Excepción: Faules de agarrando de la máscara del equipo ofensivo atrás de la zona neutral serán aplicados desde el punto anterior. Safety si el faul ocurre atrás de la línea de gol del equipo A) Todos los faules en bola muerta 15 yardas desde el punto siguiente y primer down por faul del equipo B, si no hay conflicto con otras Reglas. (S7, S38 y S45). Ofensores alevosos deben ser expulsados (S47). Cuando hay duda, es jalar, torcer o voltear.

Ejemplo.-3

Durante una jugada de carrera, o después de un pase completo, o intento de anotación extra, cualquiera de los jugadores defensivos utilizan su parte baja de la pierna para tropezar, zancadillar al jugador ofensivo (tripping) (sin que se pueda considerar un golpe con la intención de lastimar o golpear).



Regla: Es legal.

Regla: 2-28-1,

Artículo.- 1.

Zancadilla (tripping), es el uso de la parte baja de las piernas o el pie, para obstruir a un oponente abajo de las rodillas (Excepto al corredor).

Regla: 9-1-2-c

c). No debe zancadillear (Excepción: Al corredor). **CASTIGO** – 15 yardas desde el punto básico o el punto siguiente por faules en bola muerta y primer down por faules del equipo B, si el primer down no está en

Faules con contacto.

conflicto con otras Reglas. (Excepción: Faules personales del equipo ofensivo atrás de la zona neutral serán aplicados desde el punto anterior. Safety si el foul ocurre atrás de la línea de gol del equipo A) (S7, S24, S34, S38, S39, S40, S41 y S46). Ofensores alevosos deben ser expulsado (S47).

Ejemplo.-4

Durante una jugada de carrera, o después de un pase completo, o intento de anotación extra, cualquiera de los jugadores defensivos utilizan su parte baja de la pierna para golpear al jugador ofensivo abajo, en, o arriba de sus rodillas.



Regla: Faul de B75, es ilegal golpear con la parte baja del pie arriba de las rodillas inclusive al corredor. Castigo 15 yardas desde el punto básico.

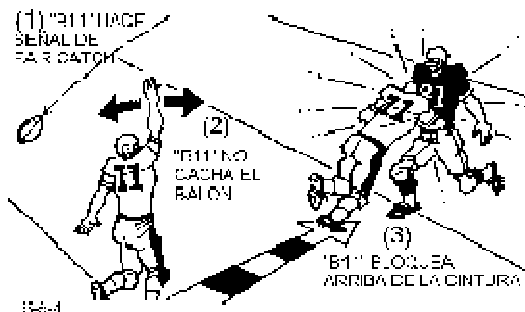
Regla: 9-1-2-b

b). Ninguna persona sujeta a las REGLAS, puede golpear a un oponente con su pie o cualquier parte de su pierna abajo de la rodilla.

CASTIGO – 15 yardas desde el punto básico o el punto siguiente por faules en bola muerta y primer down por faules del equipo B, si el primer down no está en conflicto con otras Reglas. (Excepción: Faules personales del equipo ofensivo atrás de la zona neutral serán aplicados desde el punto anterior. Safety si el foul ocurre atrás de la línea de gol del equipo A) (S7, S24, S34, S38, S39, S40, S41 y S46). Ofensores alevosos deben ser expulsado (S47).

Ejemplo. 5

Durante una patada ya sea de salida o de despeje (scrimmage) el jugador B11 hace una señal válida, inválida, ilegal de fair catch y no toca el balón, y después de hacer la señal bloquea a un posible tacleador del equipo A arriba de la cintura.



Regla: Faul de B11. No puede bloquear a un oponente de ninguna manera.

Regla 6-5-4.

Faules con contacto.

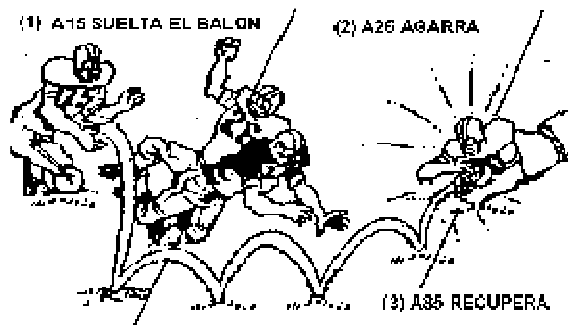
El jugador del equipo B que ha hecho una señal válida, inválida o ilegal de fair catch y no toca la bola, no puede bloquear a un oponente durante ese down. (A.R. 6-5-4-1 y 2).

CASTIGO - En patada libre: Bola del equipo receptor, 15 yardas desde el punto del faul (Regla 10-2-2-e) (S40).

CASTIGO - En patada de scrimmage: Bola del equipo receptor, 15 yardas desde el punto después de la patada de scrimmage o desde el punto básico. (Regla 10-2-2-e) (S40)

Ejemplo. 6

Durante una jugada de carrera o pase el corredor A15 en la línea de la yarda 40 de A fumblea el balón y éste se encuentra botando cuando A26 agarra a B40 al posible jugador que puede recuperar el balón



Regla: Faul de A26. No puede agarrar a un oponente de ninguna manera.

Regla 9-3-6

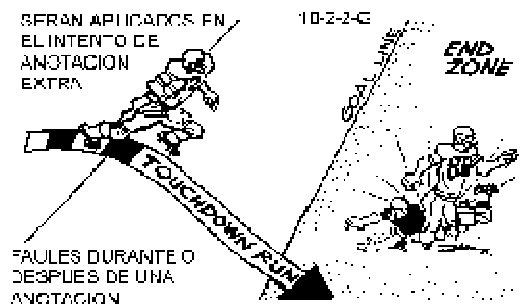
Artículo.- 6.

Cuando la bola es suelta, ningún jugador puede agarrar a un oponente, o bloquear ilegalmente a un oponente por atrás o cometerle un faul personal. (A.R. 7-3-9-2)

CASTIGO - Cinco, 10 o 15 yardas desde el punto básico (Regla 10-2-2-c, d, e y f) (S38, S42 o S45).

Ejemplo. 7

Faules durante un touchdown o intento de gol de campo, los faules de 15 yardas (faul personal o actitud antideportiva) cometidos por el oponente del equipo que anoto durante o después de un down que termina en anotación deberán ser aplicados en el intento de punto extra. Los faules que implican un castigo de yardaje de 5 o 10 yardas son declinados por Regla.



Regla. 10-2-2-g.

g). Faules durante o después de touchdown, gol de campo y punto extra:

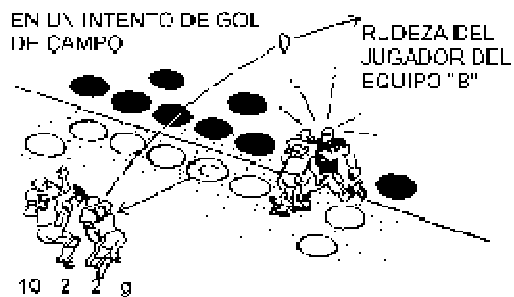
Faules con contacto.

1. Los castigos de faul personal por faules de los oponentes del equipo anotador, durante un down que termina en touchdown, se castigan en el punto extra. (A.R. 10-2-2-43).
2. Interferencia de pase a la defensiva durante el punto extra jugado en la yarda 3, será penalizado con la mitad de la distancia a la línea de gol o si el punto extra es bueno el castigo se declina.
3. Cuando ocurren faules después de un touchdown y antes de que la bola esté lista para jugarse el punto extra, o existió un faul en bola viva que se castiga como faul en bola muerta durante una jugada que termino en un touchdown la aplicación del castigo será en el intento de punto extra. (A.R. 3-2-3-6).
4. Los faules en bola viva durante el intento de gol de campo son penalizados por REGLA. Si se aceptan los puntos del intento de gol de campo el equipo A deberá declinar los castigos en bola viva del equipo B. Un gol de campo bueno puede ser cancelado y el castigo (s) aplicado (s) por REGLA (Excepción Regla 10-2-2-e excepción 4). Faules en bola viva penalizados como faules en bola muerta y faules en bola muerta después de un intento de gol de campo, deberán ser aplicados en el punto siguiente.
5. Faules durante o después del punto extra, son castigados bajo las Regla 8-3-3, 8-3-4 y 8-3-5. (A.R. 3-2-3-7 y 8).

Ejemplo. 8

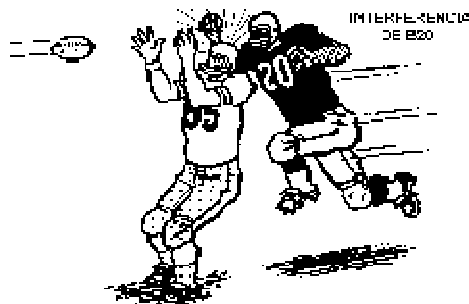
g). Faules durante o después de touchdown, gol de campo y punto extra:

Los castigos de faul personal o actitud antideportiva por faules de los oponentes del equipo anotador, durante un down que termina en touchdown, se castigan en el punto extra.



Ejemplo. 9

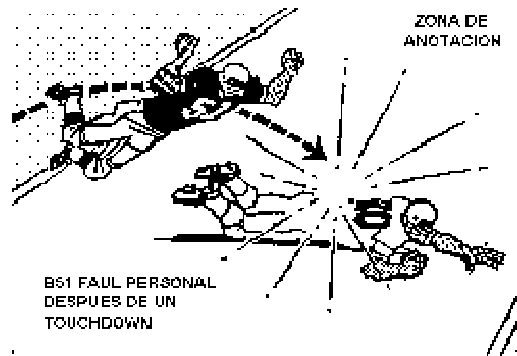
Interferencia de pase a la defensiva durante el punto extra jugado en la yarda 3, será penalizado con la mitad de la distancia a la línea de gol o si el punto extra es bueno el castigo se declina.



Ejemplo. 10

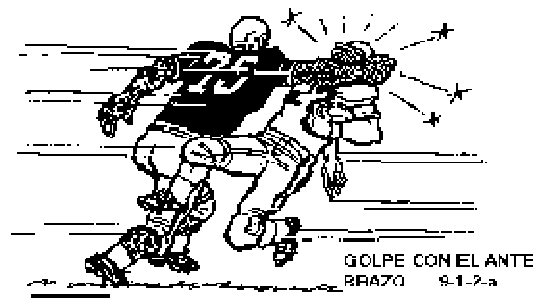
Faules con contacto.

Cuando ocurren faules después de un touchdown y antes de que la bola esté lista para jugarse el punto extra, o existió un foul en bola viva que se castiga como foul en bola muerta durante una jugada que termine en un touchdown la aplicación del castigo será en el intento de punto extra. (A.R. 3-2-3-6).



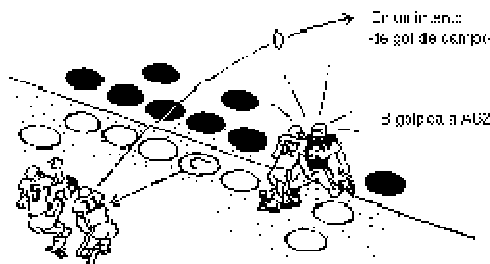
Ejemplo. 11

- Los faules en bola viva durante el intento de gol de campo son penalizados por REGLA. Si se acepta los puntos del intento de gol de campo el equipo A deberá declinar los castigos en bola viva del equipo B. Un gol de campo bueno puede ser cancelado y el castigo (s) aplicado (s) por REGLA. (Excepción Regla 10-2-2-e excepción 3). Faules en bola viva penalizados como faules en bola muerta y faules en bola muerta después de un intento de gol de campo, deberán ser aplicados en el punto siguiente.



Ejemplo. 12

- Faules durante o después del punto extra, son castigados bajo las Regla 8-3-3, 8-3-4 y 8-3-5. (A.R. 3-2-3-7 y 8).



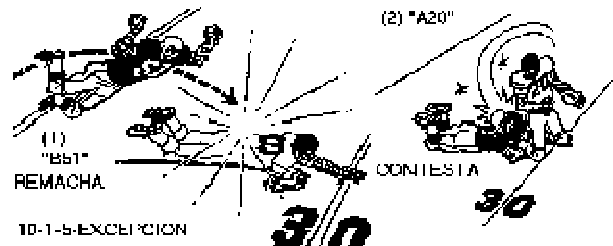
- Faules después de un punto extra y antes de la patada de salida.

Los castigos de distancia para faules del equipo receptor no pueden extender la línea de restricción del equipo receptor atrás de su línea de la yarda 5. Los faules que colocarían a la línea de restricción del equipo receptor atrás de su yarda 5, se aplicarán en el siguiente punto de aplicación.

Ejemplo. 13

FAULES EN BOLA MUERTA.

Los castigos por faules en bola muerta se aplican por separado y en el orden en que ocurrieron. (A.R. 10-1-5-1 a la 8)

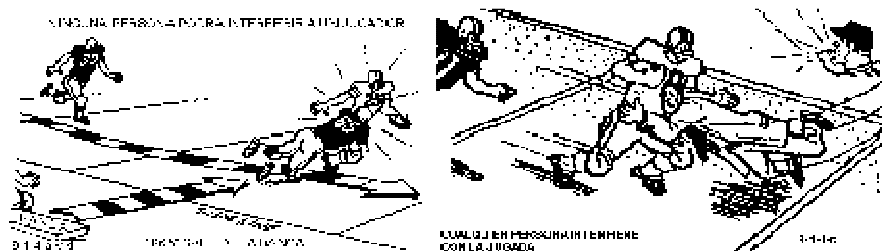


(Excepción: Cuando faules por conducta antideportiva o faules personales en bola muerta por ambos equipos le son reportados al Réferi y antes de que cualquier castigo haya sido completo, o no se pueda determinar con exactitud el orden en que estos ocurrieron, los faules se anulan y el número o tipo del down establecido antes de que los faules ocurrieran no es afectado y los castigos son cancelados, excepto que el jugador que sea expulsado, éste deberá abandonar el juego. (Regla 5-2-6 y 10-2-2-a).

PUNTO DESPUÉS DE UNA INTERFERENCIA ILEGAL.

Ejemplo: 14

Un sustituto (en la figura ilustrativa B65), couch, asistente autorizado o cualquier persona sujeta a las REGLAS, que no sea un jugador participante en la jugada o un oficial, interfiere de alguna forma con el jugador A25 o con la bola o con cualquier jugador del equipo oponente cuando la bola esté en juego.



CASTIGO. 15 yardas desde el punto donde termine la carrera (punto básico). El Réferi puede aplicar cualquier castigo que considere equitativo, incluyendo conceder una anotación.

Regla. 9-1-4-a, c, d.

INTERFERENCIA ILEGAL.

a). Ningún sustituto, couch, asistente autorizado o cualquier persona sujeta a las REGLAS, que no sea un jugador o un oficial, podrá interferir de alguna forma con la bola o con un jugador cuando la bola esté en juego.

CASTIGO - 15 yardas desde el punto básico. El Réferi puede aplicar cualquier castigo que considere equitativo, incluyendo conceder una anotación (S27).

c). Ninguna persona, no sujeta a las REGLAS, podrá interferir en ninguna forma con la bola o con un jugador cuando la bola esté en juego.

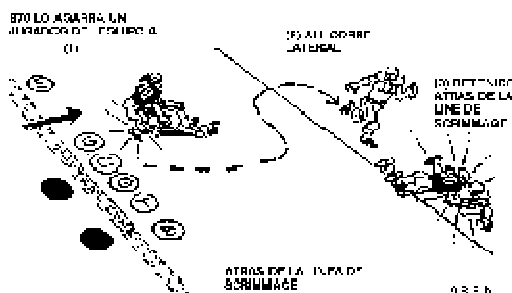
d). Cuando algo diferente a personas sujetas o no sujetas a las REGLAS, interfiera de cualquier forma con un jugador o la bola, cuando ésta se encuentra en juego es una interferencia ilegal.

Faules con contacto.

CASTIGO - El Réferi, puede repetir el down o tomar cualquier decisión que considere equitativa, incluyendo conceder una anotación (S27).

Ejemplo.- 15

En una jugada de pase el jugador A11 intenta esquivar a los posibles tackleadores y es detenido atrás de la línea de scrimmage. Durante la jugada, hay un castigo de un jugador del equipo A atrás de la línea de scrimmage cuando: (a) El jugador del equipo A55 agarra a un posible tackleador B70. (b) El jugador del equipo A55 le comete un faul personal a B70.



REGLA: En (a) Holding castigo de 10 yardas del equipo A desde el punto anterior (donde fue centrado el balón). En (b) Faul personal de A55 15 yardas de castigo desde el punto del faul.

Regla: 9-3-3-b. Castigo.

b). Por agarrar u obstruir ilegalmente, por un compañero del corredor o pasador. Se aplica la Regla 9-3-3-a:

1. Las manos o brazos no deben ser usados para agarrar, jalar o abrazar, en cualquier forma que obstruya ilegalmente a un oponente.
2. Las manos o brazos no deben ser usados para enganchar, enlazar, sujetar o en otra forma ilegal, obstruir a un oponente. (A.R. 9-3-3-1).

CASTIGO - 10 yardas desde el punto básico. (Excepción: Faules del equipo ofensivo por uso ilegal de manos atrás de la zona neutral serán aplicados desde el punto anterior. Safety si el faul ocurre atrás de la línea de gol del equipo A) (S42).

Ejemplo.- 16

En una jugada de patada de despeje desde la línea de la yarda 15 de A, el jugador A14 intenta hacer una patada de despeje cuando: (a) El pateador A14 es contactado por B75 y en su acción de patear no le pega al balón y lo fumblea. (b) El pateador A14 es contactado por B75 y en su acción de patear, sí patea la bola después de haber sido contactado. (c) El pateador A14 es contactado por B75 simultáneamente o después que realiza la patada de despeje.

Faules con contacto.



B75 CONTACTA AL PATEADOR, A14 NO PATEA LA BOLA CUANDO ES CONTACTADO POR B75

REGLA: Jugada legal en ambos casos (a) y (b). El jugador B75 no comete una falta por golpear al posible pateador; este se convierte en pateador cuando toca el balón con la parte baja de su pie y es ese el momento cuando se realiza la patada. En (c) Faul personal de B75 15 yardas de castigo y primero y diez para el equipo A.

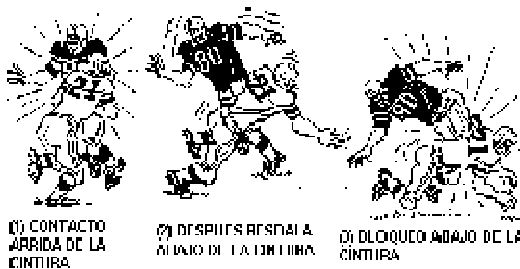
Nota.- Al posible pateador en una posición lógica de patada se le considera como un corredor antes de que pueda haber realizado la patada. (y es considerado pateador cuando cualquier parte de su pie hace contacto con el balón)

Regla: 9-1-3-a.

a). Cuando es obvio que una patada de scrimmage va a ser hecha, ningún oponente debe chocar o cometer rudeza al pateador o sostenedor de una patada de lugar: (A.R. 5-2-2-1 y A.R. 9-1-3-1, 3 y 6).

Ejemplo.- 17

En una jugada de regreso de patada cerca de la línea de anotación el jugador No. 21 intenta bloquear al jugador arriba de la cintura pero este al recibir el contacto B80 realiza un movimiento de escape de tal forma que el bloqueo de A21 es debajo de la cintura.



1) CONTACTO ARRIBA DE LA CINTURA

2) DESPUES ESCAPA A ALTO DE LA CINTURA

3) BLOQUEO ABAJO DE LA CINTURA

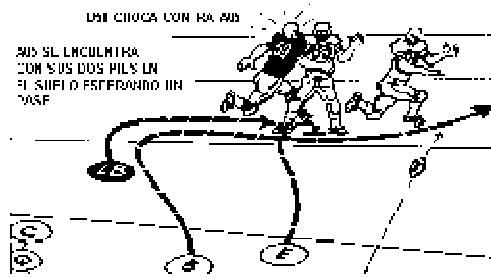
Regla: El bloqueo se considera legal, ya que el jugador originalmente realizo el primer contacto al jugador contrario arriba de la cintura y producto del movimiento que realiza B80 el segundo contacto es debajo de la cintura.

Regla: Mismas anteriores.

Ejemplo.- 18

En una jugada de pase el jugador A85 en una trayectoria de gancho, se encuentra 6 yardas adelante de la línea de scrimmage, el jugador defensivo B50 va y choca contra de él, el pase es lanzado cerca de donde se encuentra esperando a que se lance el pase.

Faules con contacto.



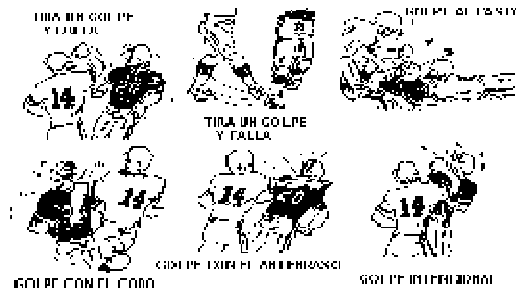
Regla: Interferencia defensiva de pase. Castigo primero y diez en el punto del foul o el resultado de la jugada lo que le convenga más al equipo A.

Regla: 7-3-8-c.

c). La interferencia defensiva en pase es un contacto adelante de la zona neutral por un jugador del equipo B cuyo intento de obstruir a un receptor es obvio, quitándole al oponente la oportunidad de recibir un pase adelantado cachable. Cuando hay duda, el pase legal adelantado es cachable. La interferencia defensiva en pase sólo puede ocurrir después de que un pase legal adelantado es lanzado.

Ejemplo.-19

Durante una jugada en bola viva o en bola muerta cualquiera de los participantes tira un golpe (aunque lo falle) a cualquier parte de un jugador contrario.



Regla: Faul personal del infractor, castigo 15 yardas y expulsión, aunque los castigos se anulen el infractor deberá de abandonar el terreno de juego.

Regla:9-1-1

Artículo.- 1.

Antes del juego, durante el juego y entre cuartos, todos los faules alevosos se castigan con la expulsión. Los faules del equipo B por expulsión estipulan un primer down, si no hay oposición con otras REGLAS.

Regla:2-32-1

Pelear es cualquier intento de un jugador, couch o miembro del staff en uniforme, de atacar a un oponente en una forma agresiva no relacionada con el fútbol americano. Dichos actos incluyen, pero no se limita a:

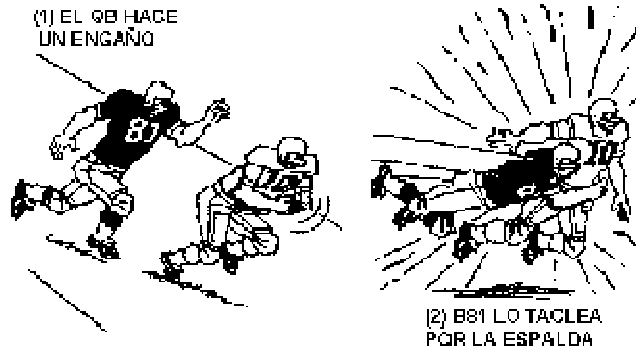
a.- Un intento de golpear a un oponente con los brazos, manos, piernas o pies, haya o no contacto.

Faules con contacto.

b.- Una actitud antideportiva hacia un oponente que causa que éste reaccione peleando (cuando lo retan, o lo incitan a contestar la agresión) (Regla: 9-2-1-a y 9-5-1-a-c).

Ejemplo.-20

Durante una jugada en bola viva el Quarterback hace un engaño y simula llevar la bola y el jugador B81 lo taclea fuertemente por la espalda, abajo o arriba de la cintura.



Regla: Legal, al simular que lleva la bola se convierte en un corredor.

Regla: 2-27-7

7.- El corredor es un jugador en posesión de una bola viva o que simula tener la posesión de una bola viva.



Libro de Reglas Ilustrado. Más vale una figura que 1000 palabras.

FAULES SIN CONTACTO, ACTOS ANTIDEPORATIVOS.

El Fútbol Americano es un juego que también tiene faules donde no existe el contacto, por lo tanto las reglas tratan de prevenir estas situaciones especiales en las cuales un integrante de un equipo provoque, se burle, insulte, menosprecie, o tome alguna ventaja de cualquiera de los participantes.

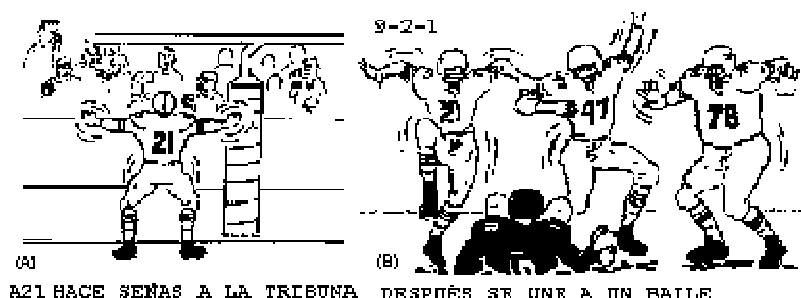
Por eso que todos los involucrados que practican éste deporte, Directores Atlético, Head Couches y Oficiales, son los responsables de cuidar y ver que se cumplan y que se lleven al pie de la letra todas estas Reglas, en lo que respecta a los faules denominados sin contacto.

La conducta y la disciplina de todas las personas que intervienen en la administración de un partido son gobernadas por las Reglas. Por lo que NO se debe permitir conductas antideportivas o cualquier acto que interfiera con la ordenada administración del juego, por todos los jugadores, couches, asistentes autorizados o cualquier otra persona sujeta a las Reglas, ya sea antes, durante el juego, entre cuartos, o al finalizar este.

El conocimiento y la observación cuidadosa de las Reglas, no garantizan la cortesía, solamente el auto control y el entendimiento completo de que estas fueron creadas para beneficio de todos y cada uno de los que practican éste deporte sin excepción.

Ejemplo.- 1

Cualquiera de los jugadores de los equipos durante el juego o después de una gran jugada la cual fue muy vistosa: (a) Se voltea y se burla o reta al publico. (b) Se une a sus compañeros para festejar con un baile coreográfico.



Regla: En (a) Faul en bola muerta actitud antideportiva de A21. y (b) Faul en bola muerta actitud antideportiva de A21, 47,78. CASTIGO - 15 yardas desde el punto siguiente. A21 comete dos faules de actitud antideportiva en el mismo juego, deberá ser expulsado.

Regla: 9-2-1-a, -b,-c, -d

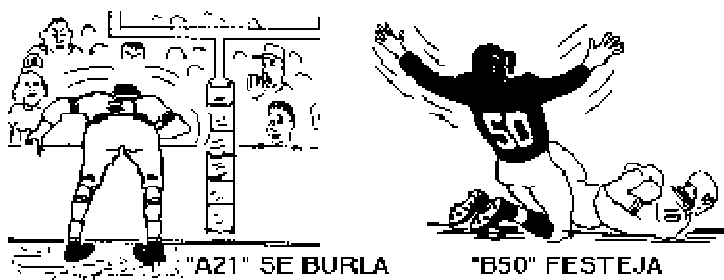
(a). Señalar o apuntar con un dedo (s), mano (s), brazo (s) o con la bola a un oponente.

Faules sin contacto, actos antideportivos.

- (b). Incitar o insultar a un oponente verbalmente.
- (c). Incitar a los oponentes o espectadores de cualquier forma.
- (d). Cualquier retraso excesivo, o prolongación.

Ejemplo.- 2

Cualquiera de los jugadores de los equipos durante el juego o después de una gran jugada la cual fue muy vistosa: (a) Se voltea y saluda al público tratando de llamar la atención hacia él o le señala al público que es el número uno o hace una reverencia. (b) Extiende sus manos al cielo y da las gracias a alguien por ser él tan grande o una acción tipo coreográfica.

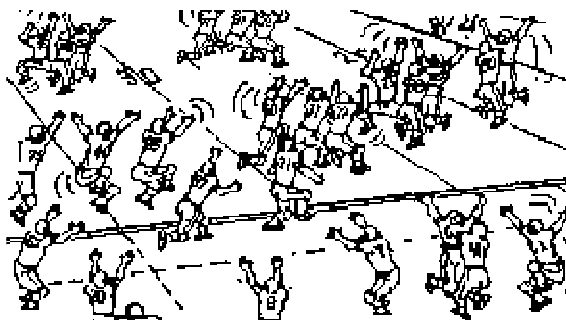


Regla: En (a) y (b). Faul en bola muerta actitud antideportiva. CASTIGO - 15 yardas desde el punto siguiente. Castigar como un faul en bola muerta. Ofensores flagrantes, si son jugadores o substitutes, deberán ser descalificados.

Regla: 9-2-1-a,-b,-c,-d. Misma Regla anterior.

Ejemplo.- 3

Cualquiera de los jugador (s) de ambos equipos durante una jugada de anotación o una acción muy vistosa o relevante se meten a festejar dentro del campo, o hacen cualquier tipo de señales ofensivas contra el equipo contrario.



Regla: Faul en bola muerta actitud antideportiva CASTIGO - 15 yardas desde el punto siguiente. El Réferi podrá cargar la actitud antideportiva a todo el equipo e inclusive al staff de coucheo si también se meten a festejar conjuntamente con los jugadores.

Regla: 9-2-1-c

- (c). Incitar a los oponentes o espectadores de cualquier forma.

Ejemplo.- 4

Faules sin contacto, actos antideportivos.

Cualquiera de los jugadores de ambos equipos durante una jugada dentro o fuera del campo. (a) Se dirigen a un contrario usando un lenguaje vulgar, abusivo, grosero en contra de algún jugador. (b) Se dirige con un lenguaje vulgar abusivo o insultante a oficial.



Regla: En (a). Faul en bola muerta actitud antideportiva. CASTIGO - 15 yardas [S7, S27] del punto siguiente, si A21 comete dos faules de actitud antideportiva en el mismo juego deberá ser expulsado. En (b) Faul en bola muerta CASTIGO - 15 yardas [S7, S27] del punto siguiente y expulsión.

Regla: 9-2-1-a-1

a). Los actos y conductas antideportivas específicamente prohibidas incluyen:

1.- Ningún jugador, sustituto, couch, o cualquier otra persona sujeta a las REGLAS, debe usar lenguaje vulgar, abusivo, grosero, ni algún actos o actitudes insultantes contra cualquier oponente (s) u oficial (s), o consentir cualquier conducta que incite a jugadores o espectadores contra los oficiales o la imagen del juego.

Ejemplo.- 5

Cualquiera de las personas sujetas a las REGLAS, jugadores, sustitutos, couches, o directivos de los equipos durante una jugada o después que termina, entre medios, o cuando termina el partido, dentro o fuera del campo. Se dirige a un oficial (insultándolo) usando un lenguaje vulgar, abusivo, grosero en contra de él.



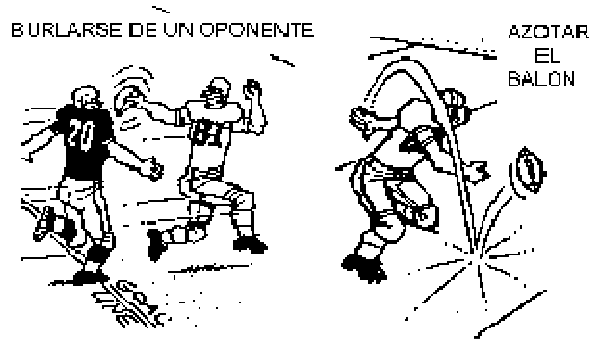
Regla: Faul en bola muerta actitud antideportiva. CASTIGO - 15 yardas [S7, S27] del punto siguiente y expulsión.

Regla: Misma anterior Regla: 9-2-1-a-1

Ejemplo.- 6

El jugador 81 de cualquiera de los equipos ofensivo o defensivo durante una jugada dentro del campo que termina en una anotación: (a) Señala con la bola o se la muestra a un oponente antes o después de entrar a la zona de anotación y (b) después de anotar azota el balón, lo pone a girar en su eje o lo avienta hacia arriba.

Faules sin contacto, actos antideportivos.



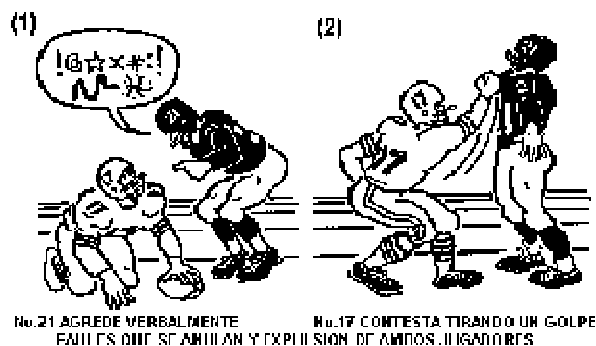
Regla: El foul por señalar o mostrar el balón a un oponente (a) es un foul en bola viva de actitud antideportiva que se castiga como foul en bola muerta y el foul por azotar o bailar el balón (b) es un foul en bola muerta de actitud antideportiva. CASTIGO - 15 yardas desde el punto siguiente por cada uno de los faules. El jugador que anoto No. 81 comete dos faules de actitud antideportiva en la misma jugada y por este motivo debe ser expulsado.

Regla: 9-2-1-2-a,-b,-c,-d.

- (a). Señalar o apuntar con un dedo (s), mano (s), brazo (s) o con la bola a un oponente.
2. Después de una anotación o cualquier otra jugada, el jugador en posesión la bola debe darla de inmediato a un oficial o dejarla cerca del punto donde la bola fue declarada muerta. Está prohibido:
 - (a). Patear o lanzar la bola o llevarla fuera del área del campo a cualquier distancia que requiera que un oficial vaya a recuperarla.
 - (b). Arrojar o azotar la bola contra el suelo. (Excepción: Cuando un pase adelantado es lanzado al suelo para conservar el tiempo). (Regla 7-3-2-e).
 - (c). Lanzar o aventar la bola hacia arriba.
 - (d). Cualquier otra conducta antideportiva o acciones que motiven un retraso en el juego.

Ejemplo.- 7

Los jugadores No.17 y No. 21 de cualquiera de los equipos ofensivo o defensivo después de una jugada dentro del campo o después de que termina una jugada en bola muerta uno de ellos insulta al oponente y el otro responde la agresión:



Regla: foul personal en bola muerta por ambos jugadores. Faules que se anulan. El insultar a un jugador es una agresión y el jugador No.21 deberá ser expulsado y el jugador No. 17 será expulsado por tirar un golpe (lo conecte o no lo conecte).

Regla.- 10-1-5.

Los castigos por faules en bola muerta se aplican por separado y en el orden en que ocurrieron. (A.R. 10-1-5-1 a la 8) (Excepción: Cuando faules por conducta antideportiva o faules personales en bola muerta por ambos equipos le son reportados al Réferi antes de que cualquier castigo haya sido aplicado, o no se puede determinar con exactitud el orden en que estos ocurrieron, los faules se cancelan y el número o tipo del down establecido antes de que los faules ocurrieran no es afectado y los castigos son anulados, excepto que el jugador que sea expulsado, éste deberá abandonar el juego. (Regla 5-2-6 y 10-2-2-a).

Ejemplo. 8

Durante una jugada de carrera o pase, al finalizar está el jugador A15 tira un golpe al jugador B65 y no le pega.



Regla: Faul de A15 en bola muerta. Castigo de 15 yardas desde el punto básico de aplicación (punto siguiente).

Regla 9-3-3-d-1.

1. Las manos o brazos no deberán usarse para tirar un golpe deliberado. (A.R. 9-3-3-4).

CASTIGO - 15 yardas desde el punto básico (S38). Expulsión si es alevoso (S47).

Ejemplo.- 9

Cualquiera de los jugadores sustitutos, couches, mascotas, porristas o personas sujetas a las reglas de cualquiera de los equipos, durante el transcurso de un tiempo fuera del Réferi, se meten dentro del campo a efectuar una evolución, hablar con los jugadores sin el permiso de un oficial, protestar una decisión o incitar a los jugadores contrarios o al público con cualquier acto o ademán.



Regla: Faul en bola muerta actitud antideportiva. CASTIGO - 15 yardas desde el punto siguiente.

Regla 9-2-1-b-1 y 3

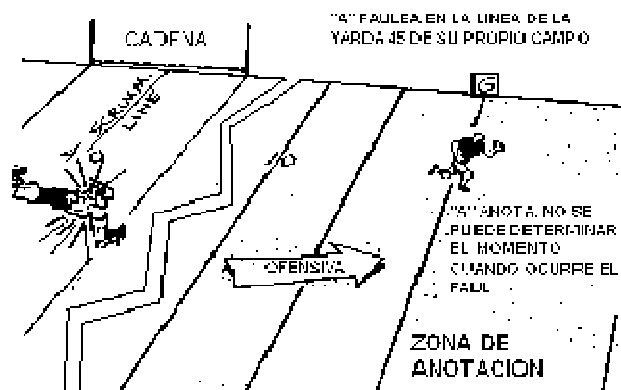
b). Otros actos prohibidos incluyen:

Faules sin contacto, actos antideportivos.

1. Durante el juego, coaches, sustitutos y asistentes autorizados en el área del equipo, NO deben estar dentro del campo de juego o fuera de las yardas 25, sin el permiso del Réferi, a no ser que legalmente entren o salgan del campo. (Excepciones: Regla 1-2-4-g y 3-3-8-c).
3. Ninguna persona o mascota sujetas a las REGLAS, exceptuando a jugadores oficiales y sustitutos, deberán estar en el campo de juego o en las zonas finales durante cualquier periodo sin el permiso del Réferi. Si un jugador se encuentra lastimado, los que lo atienden podrán entrar a los inbounds para atenderlo, pero deberán obtener el reconocimiento del oficial.

Ejemplo.- 10

Cuarto y 5 yardas por avanzar en la línea de la yarda 40 de A. El jugador de "A" va enfilándose a una clara anotación, cuando otro jugador ofensivo A55 en la línea de la yarda 44 comete un foul sin contacto contra un jugador del equipo "B" que no tiene en ese momento ninguna intervención en la jugada.



REGLA: El foul personal de "A" es fuera de la jugada y no interviene en su resultado, pero tampoco se puede determinar el momento exacto en que ocurre (antes de la anotación o después de ella), éste foul personal se aplica desde el punto siguiente como foul en bola muerta.

REGLA: 10-2-2-g-1 y 3

g). Faules durante o después de touchdown, gol de campo y punto extra:

1. Los castigos de foul personal por faules de los oponentes del equipo anotador, durante un down que termina en touchdown, se castigan en el punto extra. (A.R. 10-2-2-43).
3. Cuando ocurren faules después de un touchdown y antes de que la bola esté lista para jugarse el punto extra, o existió un foul en bola viva que se castiga como foul en bola muerta durante una jugada que termino en un touchdown la aplicación del castigo será en el intento de punto extra. (A.R. 3-2-3-6).

ACTOS DESLEALES.

El Réferi puede aplicar cualquier castigo que considere equitativo, incluyendo conceder una anotación:

- a). Si un equipo se niega a jugar, después de dos minutos de haberlo ordenado el Réferi.
- b). Si un equipo comete faules repetidos, que sólo pueden ser castigados con la mitad de la distancia a su línea de gol.

Faules sin contacto, actos antideportivos.

Castigo: El Réferi podrá, después de una advertencia, declarar el juego perdido por forfieted, al oponente por las Regla 9-2-3-a y b.

c). Si ocurre cualquier acto desleal, no cubierto específicamente por las REGLAS, durante el juego. (A.R. 4-2-1-2).

RESTRICCIONES A LOS JUGADORES.

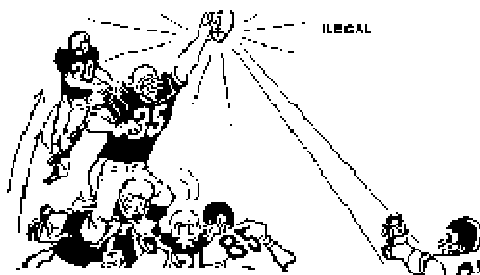
a). Ningún jugador, puede colocarse con sus pies sobre los hombros o espalda de un compañero antes del centro.

CASTIGO - Faul en bola muerta, 15 yardas desde el punto siguiente (S27).

b). Ningún jugador defensivo, en su intento de bloquear, batear o cachar una patada, podrá:

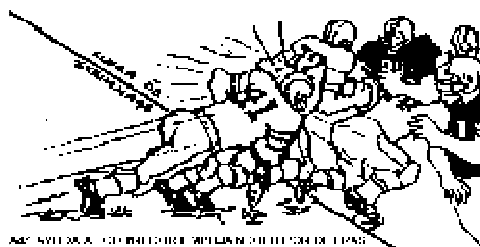
1. Pararse, saltar o ponerse sobre un compañero.
2. Ganar altura o elevarse poniendo las manos sobre un compañero.
3. Ser levantado de cualquier forma por un compañero.

CASTIGO - 15 yardas desde el punto anterior (S27).



Ejemplo.-11

Durante una jugada de carrera, o después de un pase completo, o intento de anotación extra, cualquiera de los jugadores utilizan claramente cualquier parte de su cuerpo para empujar al corredor por la espalda, jalarlo, o de alguna forma ayudarlo manualmente para ganar más yardaje.



Regla: Faul de "A41" empuja al corredor por la espalda. Es ilegal (ayuda al corredor). CASTIGO - 5 yardas desde el punto básico (S44).

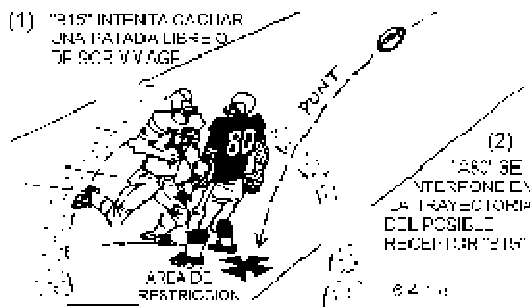
Regla 9-3-2-b.

Faules sin contacto, actos antideportivos.

- b). El corredor no debe agarrarse a un compañero y ningún otro jugador de su equipo puede agarrarlo, empujarlo, levantarlo cargar sobre él para ayudarlo a ganar un avance mayor. CASTIGO - 5 yardas desde el punto básico (S44).

Ejemplo. 12

En una patada de despeje el jugador A80 se encuentra adentro del radio de 2 yardas del posible receptor (no hay contacto) pero interfiere en su trayectoria para cazar la bola.



Regla: Faul de A. Interferencia con la oportunidad de cazar una patada. PUNTO DEL FAUL 5 yardas.

Regla 6-4-1.

Artículo.- 1.

Un jugador del equipo receptor que está dentro del campo y colocado en tal forma que puede cazar una patada libre o de scrimmage adelante de la zona neutral (cuando la bola va en vuelo), debe tener la oportunidad de cazar la patada, sin ser molestado, o impedido. (A.R. 6-3-1-3 y A.R. 6-4-1-5).

- a). Ningún jugador del equipo pateador, puede estar dentro de un radio de 2 yardas del jugador del equipo receptor que esté en posición para cazar una patada libre o de scrimmage. (A.R. 6-4-1-1, 3, 6 y 7). El jugador que viole las dos yardas de restricción, podrá taclear al corredor, pero no podrá hacer un contacto con el receptor de manera que implique un faul personal.
- b). Esta protección termina cuando la patada toca el suelo o es tocada por cualquier jugador del equipo B, adelante de la zona neutral. (A.R. 6-4-1-4).
- c). Si el contacto con un posible receptor es el resultado de haber sido bloqueado o empujado por un oponente no es un faul.
- d). No es un faul, si un jugador del equipo pateador es bloqueado por un oponente dentro del radio de 2 yardas del receptor.
- e). Es un faul de contacto, si el jugador del equipo pateador hace contacto con el posible receptor, antes o simultáneamente a su primer toque con la bola. (A.R. 6-4-1-2, 3 y 7). Cuando hay duda, es un faul de contacto.

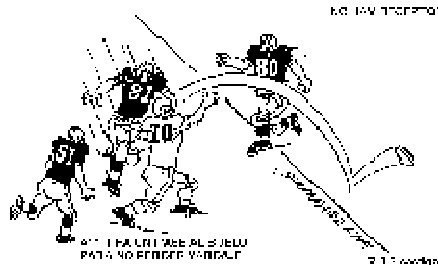
CASTIGO - Por faul entre las líneas de gol: Bola del equipo receptor, primer down, 15 yardas adelante del punto del faul por faul de contacto (S38 y S33) y 5 yardas por faul sin contacto (S33). Por faul atrás de la línea de gol: Se concede un touchback y se castiga desde el punto siguiente. Ofensores alevosos deben ser expulsados (S47).

Ejemplo. 13

Excepción: Regla 7-3-2-d.

Faules sin contacto, actos antideportivos.

Si el jugador del equipo ofensivo A10 para salvar yardaje tira intencionalmente el pase al suelo o donde no existe un receptor: (a) inmediatamente después de recibir el centro y tener control de la bola. (b) camina dos pasos y tira intencionalmente el pase delante de la línea de scrimmage donde no hay un posible receptor. (c) Se desplaza 5 yardas o más del punto original de donde fue centrado el balón y lanza un pase legal adelantado y este pega delante de la línea de scrimmage.



Regla: En (a) y (c) legal, en (b) ilegal castigo: Pérdida de down en el PUNTO DEL FAUL.

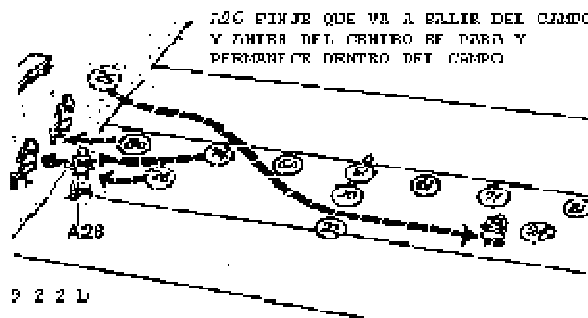
Regla 7-3-2-d. Excepción.

d). Si, para evitar una pérdida de yardaje o para conservar el tiempo, un pase adelantado es tirado donde ningún jugador elegible del equipo A tiene una oportunidad razonable de cazarlo. Cuando hay duda, el jugador del equipo A tiene una razonable oportunidad de cazar el pase (A.R. 7-3-2-1) [S36 y S9] (Excepción: no se considera como una falta cuando el pasador, que se encuentra a cinco o más yardas hacia la línea lateral con respecto de la posición del balón al centro, lanza el balón de modo que éste toca el suelo más adelante de la zona neutral para así evitar una pérdida de yardaje) (A.R. 7-3-2-9).

CASTIGO - 5 yardas desde el punto del foul; también pérdida de down si lo hace el equipo A antes de cambio de posesión durante el down de scrimmage Pérdida de down en el punto del foul si el pase es lanzado para salvar una pérdida de yardaje. (A.R. 3-4-3-4) (S35 ó S36 y S9).

Ejemplo.- 14

Antes de realizarse el centro. Cualquiera de los jugadores remplazados o sustitutos, finge que va a salir del campo pero en el ultimo instante antes del centro se para y permanece dentro del campo (ver A26).



Regla: Faul en bola viva. CASTIGO - 15 yardas desde el punto anterior.

Regla: 9-2-2-b

b). No se deben simular sustituciones o reemplazos de jugadores, con el propósito de confundir a los oponentes. Tampoco es valido usar tácticas asociadas con la sustitución de los jugadores con el propósito de confundir o desconcertar a los oponentes. (Excepción Regla: 3-5-2-d) (A.R. 9-2-2-1 a la 7).

Faules sin contacto, actos antideportivos.

CASTIGO - Faul en bola viva. 15 yardas desde el punto anterior (S27). Ofensores alevosos deben ser expulsados (S47).

Como se castigan las peleas.



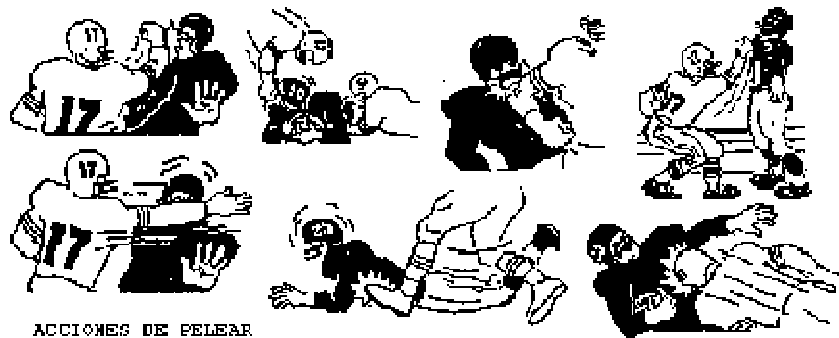
Libro de Reglas Ilustrado > Más vale una figura que 1000 palabras.

COMO SE CASTIGAN LAS PELEAS.

Pelear es cualquier intento de un jugador, couch o miembro del staff en uniforme, de atacar a un oponente en una forma agresiva no relacionada con el fútbol americano. Dichos actos incluyen, pero no se limita a:

- a.- Un intento premeditado de golpear a un oponente con el casco, los brazos, manos, antebrazos, piernas o pies, exista o no contacto.
- b.- Una actitud antideportiva hacia un oponente que causa que éste reaccione peleando (cuando lo retan, lo incitan a contestar la agresión, o lo insultan) (Regla: 9-2-1-a y 9-5-1-a-b y c).

Todos estos actos descritos con anterioridad y que sucedan: antes del juego, durante el transcurso de éste, entre cuartos, durante el descanso del medio tiempo, al finalizar el encuentro, los miembros del equipo uniformados, couches, jugadores, substitutes NO pueden abandonar sus áreas de equipo para participar en una pelea ni deben ellos participar en una pelea dentro del área de su equipo.



Castigo – 15 yardas del punto básico o del punto siguiente, primero y diez para faules por el equipo B si el primero y diez no está en conflicto con otras REGLAS, y descalificación por lo que resta del juego. (S7, S27, S38 y S47). Para peleas que ocurran en el último juego de la temporada, los miembros con uniforme, couches y jugadores todavía con elegibilidad deberán cumplir su partido de suspensión en el primer juego de la temporada siguiente para la cual son elegibles.

Regla 2-32-1.

Artículo.- 1.

Pelear es cualquier intento de un jugador, couch o miembro del staff en uniforme, de atacar a un oponente en una forma agresiva no relacionada con el fútbol americano. Dichos actos incluyen, pero no se limita a:

Como se castigan las peleas.

a.- Un intento de golpear a un oponente con los brazos, manos, piernas o pies, haya o no contacto.

b.- Una actitud antideportiva hacia un oponente que causa que éste reaccione peleando (cuando lo retan, o lo incitan a contestar la agresión) (Regla: 9-2-1-a y 9-5-1-a, b, -c).

Regla 9-5-1.

Artículo.- 1.

a.- Antes del juego, los miembros uniformados y couches no deben participar en una pelea. (Regla: 2-32-1). Durante la primera mitad, los jugadores NO deben participar en una pelea.

Castigo – 15 yardas del punto básico o del punto siguiente, primero y diez para faules por el equipo B si el primero y diez no está en conflicto con otras REGLAS, y descalificación por lo que resta del juego. (S7, S27, S38 y S47).

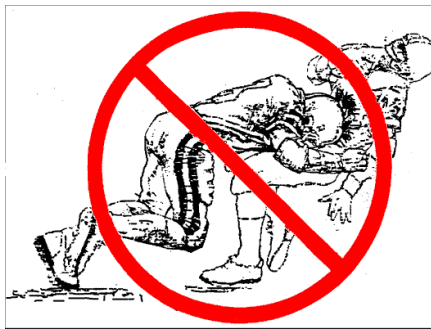
b.- Durante el descanso del medio tiempo, los miembros uniformados y couches NO deben participar en una pelea. Durante la segunda mitad, los jugadores NO deben participar en una pelea.

Castigo – 15 yardas del punto básico o del punto siguiente, primero y diez para faules por el equipo B si el primero y diez no está en conflicto con otras REGLAS, y descalificación por el resto del juego y la primera mitad del juego siguiente [S7, S27, S38 y S47]. Para peleas que ocurran en el último juego de la temporada, los miembros con uniforme, couches y jugadores todavía con elegibilidad deberán cumplir su partido de suspensión en el primer juego de la temporada siguiente para la cual son elegibles.

c.- Durante cualquier medio, couches y substitutes NO pueden abandonar sus áreas de equipo para participar en una pelea ni deben ellos participar en una pelea dentro del área de su equipo.

Castigo – 15 yardas del punto básico o del punto siguiente, primero y diez para faules por el equipo B si el primero y diez no está en conflicto con otras REGLAS, y descalificación por el resto del juego y la primera mitad del juego siguiente [S7, S27, S38 y S47]. Para peleas que ocurran en el último juego de la temporada, couches y substitutes todavía con elegibilidad deberán cumplir su partido de suspensión en el primer juego de la temporada siguiente para la cual son elegibles.

Uso y abuso del casco.



Libro de Reglas Ilustrado. Más vale una figura que 1000 palabras.

USO Y ABUSO DEL CASCO.

Uno de los aditamentos de protección en el cual se tiene la obligación de observar con mayor cuidado la aplicación de las Reglas es el que concierne al uso y la utilización del CASCO, el cual por su construcción fue diseñado exclusivamente para protección y no como un arma para golpear al oponente.

El casco es todo el conjunto de barra (careta, pijo, periquera, etc.), barbiquejo, máscara (protector transparente en los ojos), los cuales deberán cumplir rigurosamente con las especificaciones mencionadas en el libro de Reglas.

Nota.- Bajo ningún caso un Directivo, Couch, Oficial debe permitir que el casco sea usado como primer contacto, en el juego o en los entrenamientos.

El objetivo que persigue las reglas de la N.C.A.A. se concentra en la seguridad de los participantes y por esto prohíbe el uso del casco como primer contacto o ser usado como ariete (remache), o como un arma para golpear a un oponente y obliga a todos y cada uno de los involucrados en los juegos (Couches, jugadores, oficiales, administradores de la organización o del equipo, papas administradores, ayudantes, publico en general, y demás personas afiliadas con los equipos o instituciones) seguir al pie de la letra sus reglamentos, para que su participación sea de un carácter altamente deportivo, y más seguro, colocando a todo el participante en igualdad de circunstancias, con la mira a mejorar cada día el espíritu de las REGLAS que rigen a éste deporte del "Fútbol Americano", y muy especialmente la utilización del casco deberán ser rigurosamente observadas por cada uno de los participantes, que sin excusa ni pretexto deberán cumplir y ver que todos lo cumplan:

REGLA 2-24-1

SECCIÓN.- 24. - CASCAZO (SPEARING).

Artículo.- 1.

El cascazo (spearing), es el uso intencional del casco en un intento de lastimar a un oponente. Castigo 15 yardas y expulsión si es alevoso.

Los siguientes ejemplos no están permitidos en el fútbol Americano:

Ejemplo.-1

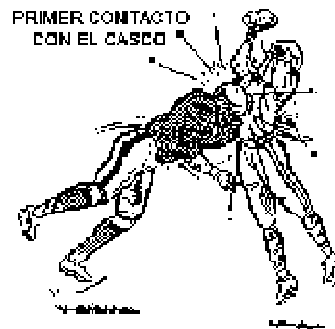
La ilustración siguiente, muestra el clásico uso ilegal del casco (remache) cuando un jugador defensivo B25 golpea arteramente con el casco a un jugador en el suelo. Castigo 15 yardas. Requieren la expulsión inmediata de B25.

Uso y abuso del casco.



Ejemplo.-2

La ilustración siguiente, muestra a un receptor que esta siendo contactado por un oponente y su primer parte de contacto fue con el casco en el pecho del receptor. Castigo 15 yardas y expulsión si es alevoso.



Ejemplo.-3

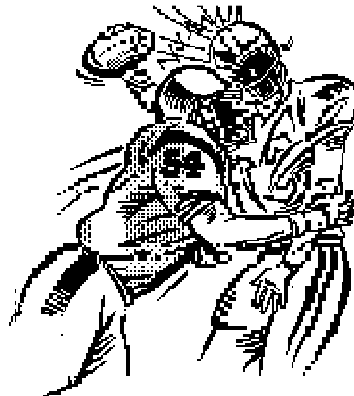
La ilustración siguiente, muestra a un receptor que esta siendo contactado por un oponente y su primer parte de contacto es con el casco en la espalda del receptor. Castigo 15 yardas y expulsión si es alevoso.



Ejemplo.-4

La ilustración siguiente, muestra a un pasador que esta siendo contactado por un oponente y su primer parte de contacto es con el casco en la barra (mascara) o al casco del pasador. Castigo 15 yardas y expulsión si es alevoso.

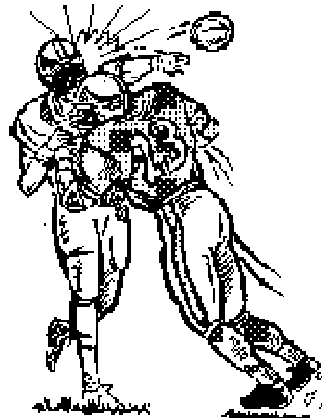
Uso y abuso del casco.



GOLPE AL PASADOR EN LA MASCARA

Ejemplo.-5

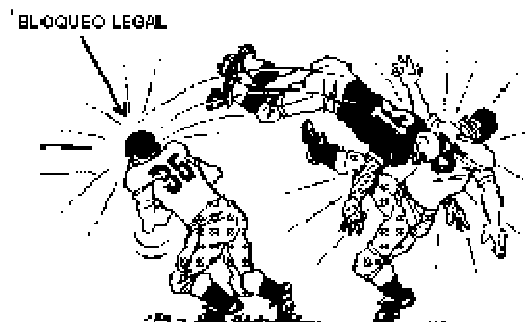
La ilustración siguiente, muestra al pasador que ya soltó el pase y después es contactado por un oponente y su primer parte de contacto es con la barra a la barra (o la mascara) del pasador. Castigo 15 yardas y expulsión si es alevoso.



GOLPEANDO DESPUES DE SOLTAR EL PASE.
CON EL CASCO COMO PRIMER CONTACTO

Ejemplo.-6

La ilustración siguiente, muestra a un pateador que están siendo contactando con el casco por un jugador B51, a pesar de que fue bloqueado por A35 legalmente. Castigo 15 yardas para B51 y expulsión si es alevoso.

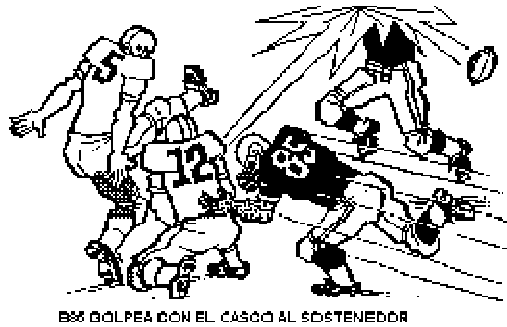


B51 GOLPEA COMO PRIMER CONTACTO CON SU CASCO

Ejemplo.-7

Uso y abuso del casco.

La ilustración siguiente, muestra a un sostenedor A12 que va a ser contactado por un oponente B85 por la espalda y su primer parte de contacto es con el casco o la barra (mascara) por la espalda del sostenedor, no importando que la patada fue bloqueada por un jugador B75. Castigo 15 yardas y expulsión si es alevoso.



Ejemplo.-8

La ilustración siguiente, muestra a un jugador ofensivo A30 que al levantarse golpea con la corona del casco directamente a la barra (mascara) del jugador contrario B75. Castigo 15 yardas y expulsión si es alevoso.



Ejemplo.-9

La ilustración siguiente, muestra a un jugador ofensivo A30 golpeando con la barra (mascara) del casco a la barra (mascara) del jugador contrario B75. Castigo 15 yardas y expulsión si es alevoso.



Libro de Reglas Ilustrado > Más vale una figura que 1000 palabras.

PUNTO DE APLICACIÓN DE CASTIGOS.

A la mayoría de los seguidores del fútbol americano nos queda claro cuáles son las acciones prohibidas en éste deporte y que son meritorias de un castigo el cual implica un yardaje a favor del equipo ofendido. Sin embargo, un aspecto que es muy complicado en la aplicación de los castigos consiste en determinar desde qué punto se comienzan a contar las yardas de los mismos, esto debido a la gran variedad de las excepciones que existen a la regla para cada caso determinado en las jugadas ya sea de patada, pase, o carrera. El presente pretende ser una ayuda para esclarecer las dudas en donde se comienza la aplicación de un castigo.

ESTABLECIENDO EL PUNTO BÁSICO DE APLICACIÓN.

(BASIC SPOT ENFORCEMENT).

Todo debería de ser muy fácil, la regla enuncia. "Cuando el punto básico de aplicación en un castigo está establecido", los faules durante una jugada de carrera, pase legal o patada legal son penalizados desde el "punto básico".

Los faules del equipo ofensivo atrás del "punto básico de aplicación" son penalizados desde el punto del foul, El punto de aplicación por un foul de agarrando de la mascara, uso ilegal de las manos, agarrando, y bloqueo ilegal, y faules personales, atrás de la zona neutral por el equipo ofensivo serán aplicados desde el punto anterior. Safety si el foul ocurre atrás de la línea de gol del equipo A, y los castigos que se cometen adelante del punto básico son penalizados desde el punto básico (éste punto es donde se centro la bola). Los faules del equipo defensivo adelante y atrás del "punto básico de aplicación" son penalizados desde el punto básico. (éste punto es donde se centro la bola).

Los faules simultáneos con el centro o antes de que ocurra éste que se consideran en bola muerta, serán aplicados desde el punto donde se debería centrar el balón si el foul no hubiera ocurrido (punto anterior)

PUNTOS DE APLICACIÓN.

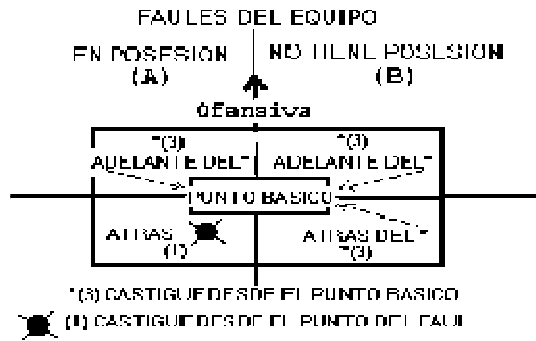
Los puntos de aplicación de un castigo son: El punto anterior, el punto del foul, el punto siguiente y el punto donde termina la carrera o la patada de scrimmage.

Se aplican los siguientes procedimientos para faules:

- a). En bola muerta. El punto de aplicación por un foul cometido cuando la bola es muerta, es el punto siguiente. (A.R. 10-2-2-11, 15, 17 y 26).
- b). En el centro o en la patada libre. El punto de aplicación por faules ocurridos, simultáneamente, con el centro o la patada libre, es punto anterior. (A.R. 10-2-2-1).
- c). En jugadas de carrera. El punto aplicación de aplicación por faules que ocurren durante una jugada de carrera en el campo de juego o en la zona final, es el punto siguiente: (A.R. 10-2-2-5,7 y 34):
 1. Cuando la carrera termina adelante de la zona neutral, el punto básico de aplicación es donde esa carrera termina (Regla 2-25-10-a y 2-30-4). (A.R. 10-2-2-16, 28, 29, 31, y 32).

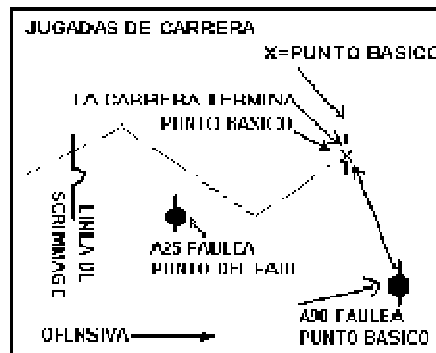
La figura siguiente se lo explica que es denominado punto de aplicación 3 y 1.

Puntos de aplicación en castigos.

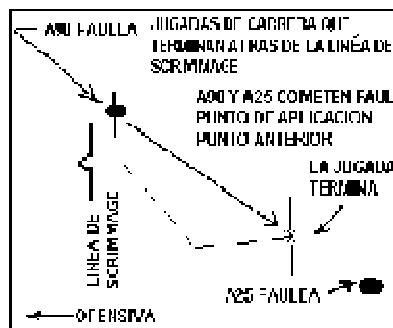


Esto lo podemos explicar con las siguientes figuras:

El punto aplicación de un castigo en jugadas de carrera cuando la carrera termina adelante de la zona neutral es el punto donde esa carrera termina y los faules del equipo a la ofensiva atrás del punto básico se aplican en el PUNTO DE FAUL (Regla 2-30-4 y 10-2-2-c-1). y los faules del equipo a la defensiva atrás o adelante del punto básico se aplican en el donde la carrera termina. (Punto básico de aplicación).



El punto aplicación en jugadas de carrera para faules que comete el equipo ofensivo, cuando la carrera termina atrás de la zona neutral es el PUNTO ANTERIOR (El punto de aplicación por un faul de agarrando de la mascara, uso ilegal de las manos, agarrando, y bloqueo ilegal, y faules personales, atrás de la zona neutral por el equipo ofensivo serán aplicados desde el punto anterior. Safety si el faul ocurre atrás de la línea de gol del equipo A) y los faules del equipo defensivo atrás o adelante del punto básico de aplicación se aplica desde el punto anterior. (Regla 2-30- 4 y 10-2-2-c-2. Regla 9-3-3-b-castigo)

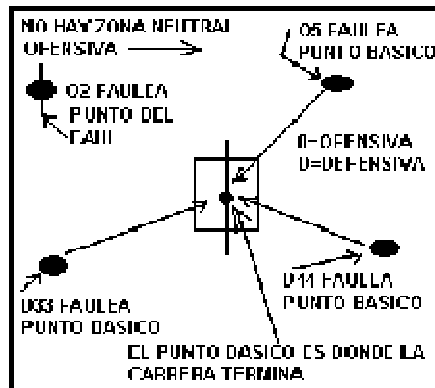


Se ve muy fácil y muy sencillo sino fuera porque existen unas cuantas excepciones que vienen a complicar todo lo explicado anteriormente y que son las siguientes:

Puntos de aplicación en castigos.

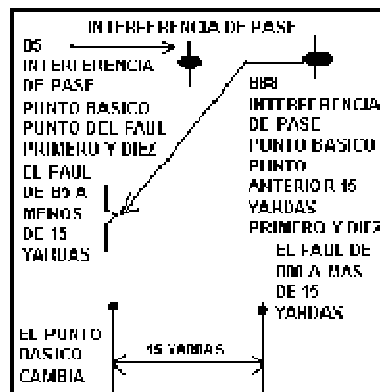
Excepciones Ejemplo 1.-

El punto aplicación en jugadas cuando NO hay zona neutral (intercepciones, regresos de patada, avance de fumble, recuperación, etc.) es el punto donde esa carrera termina y los faules del equipo en posesión (le llamaremos al equipo ofensivo el que lleva el balón) atrás del punto donde termina la carrera se aplican desde el PUNTO DEL FAUL. Y los faules del equipo defensivo (el que no tiene la posesión de la bola) adelante o atrás del punto básico se aplican en el punto donde la CARRERA TERMINA. (Punto básico de aplicación). (Regla 2-30-4 y 10-2-2-c-3) (Excepción: Regla 8-5-1-Excepciones).



Excepciones Ejemplo 2.-

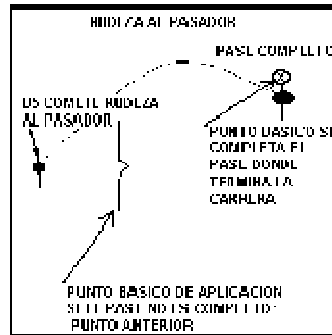
El punto aplicación de castigos en jugadas de pase legal adelantado del equipo ofensivo (A), que ocurren adelante de donde fue centrado el balón es el PUNTO ANTERIOR y para los faules que cometa atrás del punto básico se aplican desde el PUNTO DEL FAUL (Regla 2-30-1 y 10-2-2-d). Para los faules por interferencia de pase (que no es completo) por el equipo defensivo (B) que ocurran a menos de 15 yardas del punto anterior es PUNTO DEL FAUL y primero y diez. Si la interferencia de pase la comete un jugador del equipo defensivo (B) a más de 15 yardas del punto donde fue centrada la bola. Castigo. 15 yardas del PUNTO ANTERIOR y primero y diez.



Excepciones Ejemplo 3.-

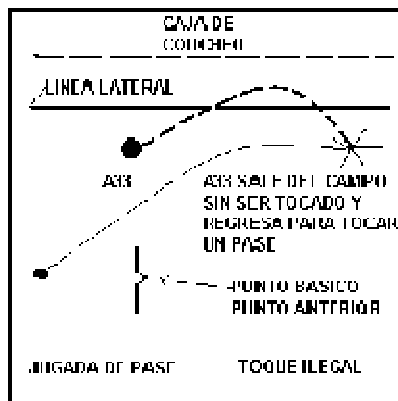
La aplicación de un faul por rudeza al pasador cuando un pase adelantado es completo, es desde el PUNTO DONDE TERMINA LA ÚLTIMA CARRERA, cuando termina adelante de la zona neutral y no hay cambio de posesión de equipo que inicio la ofensiva. (A.R. 2-30-4-1 y 2). Y si el pase no es completo el castigo se aplica desde el PUNTO ANTERIOR. Castigo. Faul personal 15 yardas y primero y diez.

Puntos de aplicación en castigos.



Excepciones Ejemplo 4.-

Un jugador que sale del campo por su propio impulso y regresa para tocar un pase legal adelantado que no ha sido tocado por el equipo B es un toque ilegal. El toque ilegal se aplica desde el PUNTO ANTERIOR. Regla 7-3-4. Castigo. Perdida de down desde el punto donde fue centrado el balón. Además si a éste hombre se le cometiera una interferencia de pase, esta interferencia no existiría.



PUNTO DESPUÉS DE UNA PATADA DE SCRIMAGE.

(POST SCRIMAGE KICK)

Punto de aplicación después de una patada de scrimmage: El punto de aplicación es el punto donde la patada termina cuando ocurren faules del equipo B. (Regla 2-25-11) y tiene que cumplir con las siguientes condiciones:

- Durante una jugada de patada de scrimmage, que no es un intento de punto extra.
- Durante una patada de scrimmage que la bola cruza la zona neutral.
- Tres yardas o más adelante de la zona neutral.
- Antes de terminar la patada. (A.R. 10-2-2-9, 22, y 25).
- Cuando el equipo A no tiene posesión de la bola cuando el down termina.

Para faules del equipo B atrás del punto donde termina la patada de scrimmage, el punto de aplicación es el PUNTO DEL FAUL.

- Atrás de la línea de gol:

Puntos de aplicación en castigos.

1. El punto básico de aplicación es la línea de gol por faules de los oponentes del equipo en posesión, después de cambio de posesión de equipo en el campo de juego (no en punto extra), cuando la carrera termina atrás de la línea de gol. (Excepción: Regla 8-5-1- Excepción).
2. El punto básico de aplicación es la línea de la yarda 20 por faules que ocurren después de un cambio de posesión de equipo en la zona final (no en punto extra) y la bola se encuentra en la zona final cuando es declarada muerta. (A.R. 10-2-2-38 a la 40).
3. El punto de aplicación por faules de los oponentes del equipo en posesión dentro de la zona final es la línea de gol, después de un cambio de posesión del equipo (no en punto extra), cuando la carrera termina atrás de la línea de gol y una subsecuente bola suelta es recuperada en el campo de juego. (A.R. 10-2-2-41).

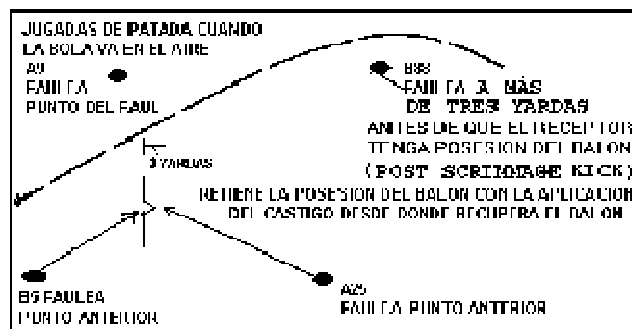
EL PUNTO DONDE TERMINA UNA PATADA. Una patada de scrimmage que cruza la zona neutral, termina en el punto donde la posesión es ganada, recuperada o la bola se convierte en muerta por REGLA. (Punto básico de aplicación).

Excepciones:

1. Cuando la patada termina en la zona final del equipo B, el punto siguiente después de la patada es la línea de la yarda 20 del equipo B.
2. En un intento de gol de campo que falla y no es tocado por el equipo B adelante de la zona neutral, el punto siguiente después de la patada es el punto anterior, pero si el punto anterior está entre la línea de la yarda 20 del equipo B y su línea de gol y el intento fallido de gol de campo no fue tocado por el equipo B adelante de la zona neutral, el punto donde la patada termina es la yarda 20 del equipo B. (Punto básico de aplicación). (A.R. 10-2-2-25).
- 3.-Cuando se hace efectiva la Regla 6-3-11, el punto después de la patada de scrimmage es la línea de la yarda 20. (Punto básico de aplicación).

Ejemplo 5.-

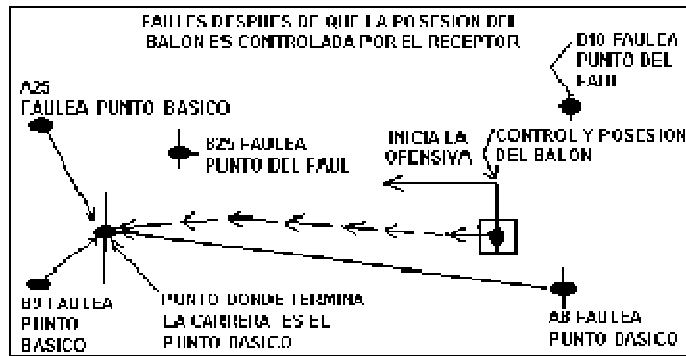
El punto aplicación en patadas legales por faules del equipo defensivo "B" que ocurren antes del cambio de posesión (a no más de tres yardas del punto donde fue centrado el balón) es el PUNTO ANTERIOR y los faules del equipo ofensivo atrás del punto básico se aplican desde el PUNTO DEL FAUL (Regla 2-30-2 y 3, y 10-2-2-e)(Excepción: Regla 9-1-3-b en patadas de scrimmage).



Ejemplo 6.-

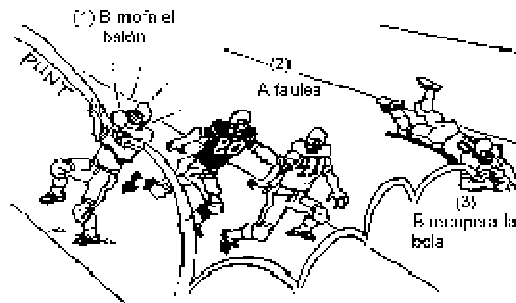
El punto de aplicación de un castigo después de una patada de scrimmage que ha sido poseída y el receptor ha iniciado su nueva carrera (deja de ser un post scrimmage kick), es el PUNTO DONDE LA NUEVA CARRERA TERMINA. El equipo B retiene la posesión de la bola después de la aplicación del castigo desde el punto donde la nueva carrera termino. Los faules del equipo B atrás del punto donde la carrera termina, se aplican desde el PUNTO DEL FAULTA. Regla 10-2-2-e (Excepción 4).

Puntos de aplicación en castigos.



Ejemplo. 7

Durante una patada el equipo "A" (que es el que pateo), A80 comete un castigo después que el receptor B15 mofa la bola que es recuperada por B20.



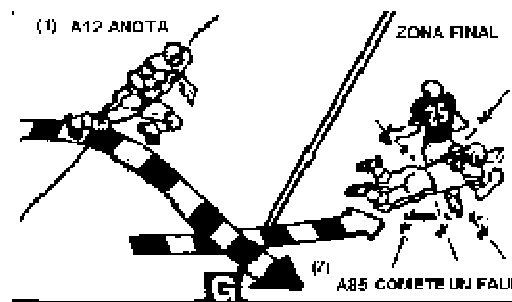
Regla: Si el equipo B quiere retener la posesión de la bola en el punto que la recupero deberá declinar el castigo cometido por el equipo "A", si acepta la aplicación del castigo deberá repetirse el down desde el punto básico de aplicación que es el PUNTO ANTERIOR con la aplicación del yardaje por el castigo cometido por el fallo del equipo "A".

Regla: 10-2-2-e.

e. Jugadas de patada. El punto básico de aplicación por faules que ocurren durante patadas legales, libres o de scrimmage, antes de que la posesión sea ganada o recuperada o la bola se convierta en muerta por REGLA, es el punto anterior (Regla 2-25-10-e y 2-30-2 y 3). (A.R. 8-7-2-7 y 10-2-2-2, 3, 8, 13, 14, 19 a la 21).

Ejemplo. 8

Durante una jugada de carrera o pase que termina en anotación por el corredor A12 anota, pero esto gracias a que su compañero A85 comete un castigo de bloqueo por la espalda, o un clipping (foul personal) a un posible tacleador B25 del equipo defensivo dentro de la zona final (end zone)



Puntos de aplicación en castigos.

Regla: Faul de A85 de 10 o de 15 yardas. La anotación no cuenta, el castigo deberá ser aplicado desde el punto básico que para éste caso es la línea de la yarda (0) cero por que los dos puntos tanto del faul y donde la carrera termina son dentro de la anotación (end zone), por lo tanto el punto de la aplicación del castigo se considera desde la línea de anotación (yarda cero). Puntos de aplicación 3 en 1.

Regla: 10-2-2-c.

c). En jugadas de carrera. El punto básico de aplicación por faules que ocurren durante una jugada de carrera en el campo de juego o en la zona final, es el siguiente: (A.R. 10-2-2-5 a la 7 y 34):

1. Cuando una jugada de carrera termina adelante de la zona neutral, el punto básico de aplicación es donde esa carrera termina (Excepción: Faules del equipo ofensivo de agarrando de la mascara, uso ilegal de las manos, agarrando, y bloqueo ilegal, y faules personales, atrás de la zona neutral serán aplicados desde el punto anterior. Safety si el faul ocurre atrás de la línea de gol del equipo A) (Regla 2-25-10-a y 2-30-4). (A.R. 10-2-2-16, 28, 29, 31, y 32).

2. Cuando una jugada de carrera termina atrás de la zona neutral, antes de cambio de posesión de equipo, el punto básico de aplicación es el punto anterior.

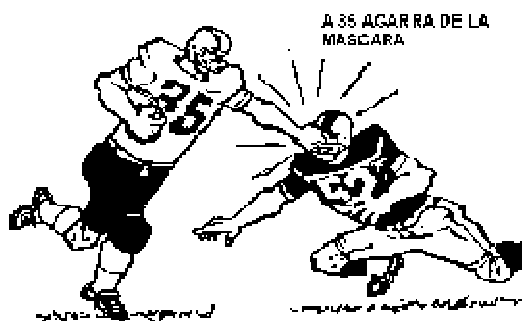
(Excepción: Regla 9-3.3-b holding) (Regla. 2-25-10-b y 2-30-4) (A.R. 10-2-2-27).

3. Cuando no hay zona neutral, el punto básico de aplicación es donde esa carrera termina (Excepción: Regla 8-5-1 (Excepción) (Regla 2-25-10-c y 2-30-2, 3 y 4). (A.R. 10-2-2-10, 12, 36).

d). Jugadas de pase. El punto básico de aplicación, para faules que ocurren durante un pase legal adelantado, es el punto anterior (Regla 2-25-10-d y 2-30-1).

Ejemplo. 9

Durante una jugada de carrera o pase el corredor A35 en la línea de la yarda 45 de B agarra de la mascara al posible tacleador B52, la carrera termina en la línea de la yarda 30 de B.



Regla: Faul de A35 de 15 yardas desde el punto del faul.

Nota.- el equipo ofensivo no tiene la opción al castigo de 5 yardas por toque a la mascara accidentalmente.

Regla 9-1-2-s-Castigo.

s). Ningún jugador debe agarrar la máscara o cualquier abertura del casco de un oponente. La mano abierta puede ser usada, legalmente, sobre la máscara. (A.R. 9-1-2-15).

Puntos de aplicación en castigos.

CASTIGO - Faul en bola viva, desde el punto básico. Al equipo defensivo; 5 yardas por agarrar accidentalmente de la máscara (no es primero y diez automático) (S45); 15 yardas por jalar, torcer o voltear y primer down por faul del equipo B, si no hay conflicto con otras REGLAS. Para el equipo ofensivo 15 yardas desde el punto básico. (Excepción: Faules de agarrando de la máscara del equipo ofensivo atrás de la zona neutral serán aplicados desde el punto anterior. Safety si el faul ocurre atrás de la línea de gol del equipo A) Todos los faules en bola muerta 15 yardas desde el punto siguiente y primer down por faul del equipo B, si no hay conflicto con otras Reglas. (S7, S38 y S45). Ofensores alevosos deben ser expulsados (S47). Cuando hay duda, es jalar, torcer o voltear.

Ejemplo. 10

Excepción: Regla 9-3-3-b.

Durante un down el faul de agarrando (holding) del equipo A (ofensivo) atrás de la línea de scrimmage cuando la bola es declarada muerta atrás de éste punto (donde fue centrado el balón), se aplican del punto básico, que es donde fue centrada la bola (punto anterior).



Castigo. 10 yardas desde el punto donde fue centrada la bola (punto anterior).

Regla: 9-3-3-b

b). Por agarrar u obstruir ilegalmente, por un compañero del corredor o pasador. Se aplica la Regla 9-3-3-a:

1. Las mano (s) o brazo (s) no deben ser usados para agarrar, jalar o abrazar, en cualquier forma que obstruya ilegalmente a un oponente.
2. Las mano (s) o brazo (s) no deben ser usados para enganchar, enlazar, sujetar o en otra forma ilegal, obstruir a un oponente. (A.R. 9-3-3-1).

CASTIGO -10 yardas desde el punto básico. (Excepción: Faules del equipo ofensivo por agarrando atrás de la zona neutral serán aplicados desde el punto anterior. Safety si el faul ocurre atrás de la línea de gol del equipo A) (S42).

Ejemplo. 11

Tercer down en la línea de la yarda 20 de A. Durante una jugada de pase, A11 lanza un pase y éste es incompleto, durante la jugada A55 agarra (holding) a B55 en la línea de la yarda 17 de A (atrás de donde fue centrado el balón).

Puntos de aplicación en castigos.



Regla: Faul de A55. No puede agarrar a un oponente de ninguna manera, el faul se aplica desde el punto donde fue centrado el balón (línea de la yarda 20).

Regla: 9-3-3-b

b). Por agarrar u obstruir ilegalmente, por un compañero del corredor o pasador. Se aplica la Regla 9-3-3-a:

1. Las mano (s) o brazo (s) no deben ser usados para agarrar, jalar o abrazar, en cualquier forma que obstruya ilegalmente a un oponente.
2. Las mano (s) o brazo (s) no deben ser usados para enganchar, enlazar, sujetar o en otra forma ilegal, obstruir a un oponente. (A.R. 9-3-3-1).

CASTIGO -10 yardas desde el punto básico. (Excepción: Fales del equipo ofensivo por agarrando atrás de la zona neutral serán aplicados desde el punto anterior. Safety si el faul ocurre atrás de la línea de gol del equipo A) (S42).

2. Cuando la carrera termina atrás de la zona neutral, antes de cambio de posesión de equipo, el punto básico de aplicación es el punto anterior (Regla. 2-25-10-b y 2-30-4) (A.R. 10-2-2-27).

Bloqueo de fuera hacia adentro abajo de la cintura.

Libro de Reglas Ilustrado > Más vale una figura que 1000 palabras.

BLOQUEO DE FUERA HACIA ADENTRO ABAJO DE LA CINTURA.

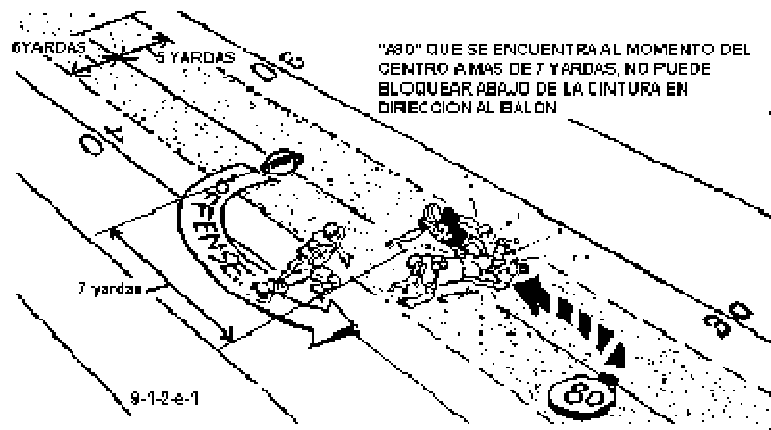
LO QUE ESTA PERMITIDO Y LO QUE NO LO ESTA.

Parte medular del juego de fútbol americano es un buen arbitraje. Pero el conocimiento, la aplicación de las reglas debe de ser seguidas e interpretadas al pie de la letra y de la misma forma entendidas por todos, árbitros, coaches y jugadores.

Si existe un desconocimiento o una mala aplicación de las reglas es fácil caer en la indecisión de sí fue o no fue un castigo.

Ejemplo. 1

La regla que entró en vigor desde 1997 es aún ahora desconocida o mal interpretada por un gran número de participantes y muy difícil de apreciar por un oficial en un juego, por la infinidad de variantes en las jugadas y la rapidez con que ocurren éstas.



Regla 9-1-2-e-1. Literalmente dice:

e). El bloqueo abajo de la cintura se permite, excepto como sigue: (A.R. 9-1-2-4 a la 11).

1. Linieros ofensivos posicionados al momento del centro a más de 7 yardas en cualquier dirección a partir del hombre medio de la formación ofensiva, tienen prohibido bloquear abajo de la cintura en dirección a la posición original de la bola sobre o atrás de la zona neutral y hasta 10 (diez) yardas adelante de ella.

2. Jugadores de Back Field posicionados y colocado con el marco de su cuerpo totalmente fuera del marco del cuerpo del oponente completamente por fuera de la posición normal del Tackle (segundo jugador después del centro) en cualquier dirección hacia una línea lateral, o en movimiento al momento del centro, tienen prohibido el bloquear debajo de la cintura, hacia la posición original de la bola, sobre o detrás de la zona neutral, y hasta 10 yardas delante de la zona neutral. El marco del cuerpo no incluyen los brazos o piernas extendidos lateralmente (A.R. 9-1-2-26)

3. Durante un down de scrimmage, los jugadores defensivos tienen prohibido bloquear a un receptor elegible del equipo A abajo de la cintura adelante de la zona neutral. A no ser que intente llegar a la bola o al corredor. El receptor del equipo A permanece siendo elegible hasta que el pase ya no sea posible por REGLA.

Bloqueo de fuera hacia adentro abajo de la cintura.

4. Durante un down en el que se realiza una patada libre, de despeje (scrimmage), o gol de campo hecha a partir de una formación de patada, todos los jugadores tienen prohibido bloquear abajo de la cintura, excepto al corredor.
5. Después de cualquier cambio de posesión de equipo, todos los jugadores tienen prohibido bloquear abajo de la cintura, excepto contra el corredor.
6. Un jugador del equipo A atrás de la zona neutral y que está en posición de recibir un pase atrasado, no puede ser bloqueado abajo de la cintura o cometérsele un foul personal. (A.R. 9-1-2-25).

Comentario: La prohibición se amplía para el hombre en movimiento y del hombre que se encuentra a más de 7 yardas y por fuera de la posición del marco del tackle. No les está permitido en ambos casos bloquear debajo de la cintura no importando si se va alejando o no de la bola al momento del centro, atrás de la línea de scrimmage y a más de 10 yardas delante de la zona neutral.

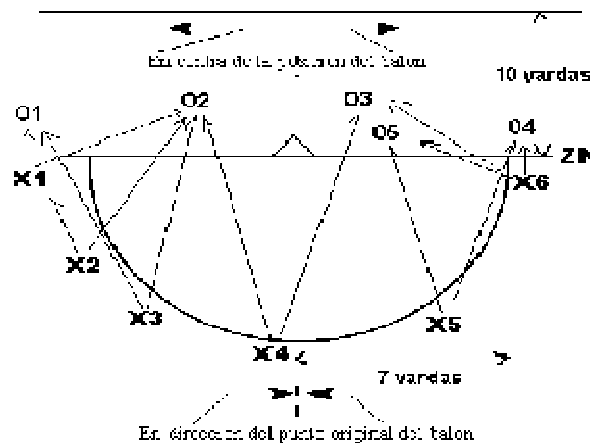
En mí opinión lo que intenta está regla es prohibir el bloqueo del hombre que se encuentra a más de 7 yardas o por fuera del tackle o en movimiento antes del centro de lo que llamamos bloqueo del lado ciego o en contra flujo.

Para una mejor explicación se anexan las siguientes figuras que explican el bloqueo debajo de la cintura por un jugador que se encuentra a más de 7 yardas o en movimiento al momento del centro. (Regla 9-1-2-e-1)

Como En los ejemplos siguientes:

Los jugadores ofensivos (X), siempre se encuentran al momento del centro a más de 7 yardas del punto donde fue centrado el balón.

Los jugadores defensivos (O), se encuentran atrás o adelante de la línea de scrimmage cuando son contactados debajo de la cintura.



X1 bloquea abajo de la cintura a O1 Legal

X1 bloquea abajo de la cintura a O2 Ilegal castigo

X2 bloquea abajo de la cintura a O1 Legal

X2 bloquea abajo de la cintura a O2 Ilegal castigo

X3 bloquea abajo de la cintura a O1 legal

Bloqueo de fuera hacia adentro abajo de la cintura.

X3 bloquea abajo de la cintura a O2 Ilegal castigo

X4 bloquea abajo de la cintura a O2 legal

X4 bloquea abajo de la cintura a O3 Legal

X5 bloquea abajo de la cintura a O5 Ilegal castigo

X5 bloquea abajo de la cintura a O4 Legal

X6 bloquea abajo de la cintura a O5 Ilegal castigo

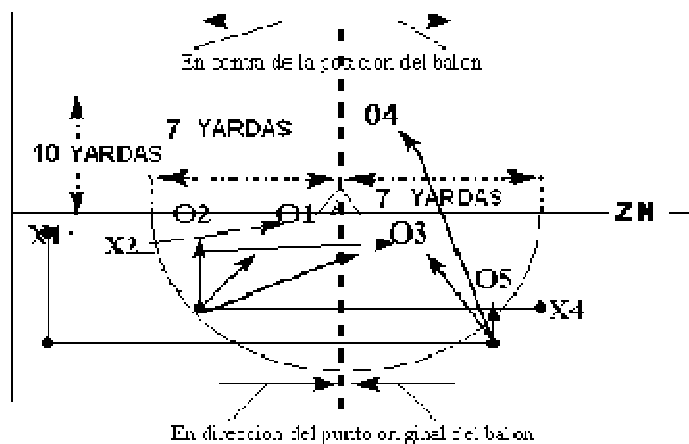
X6 bloquea abajo de la cintura a O4 Legal

X6 bloquea abajo de la cintura a O3 Ilegal castigo

Nota.

Es muy importante que el jugador que bloquea debajo de la cintura sea observado desde el inicio de la jugada, ya que su colocación antes del centro es determinante. Esto nada más se aplica para los jugadores ofensivos.

En el siguiente diagrama, los jugadores ofensivos (X) se encuentran en movimiento hacia la bola o más allá de ella al momento del centro, y hacen una maniobra hacia cualquier lado del punto original donde fue centrado el balón. Los jugadores defensivos (O), se encuentran, en, atrás o delante de la línea de scrimmage a 10 yardas cuando son contactados debajo de la cintura.



X1 bloquea abajo de la cintura a O5 Legal

X1 bloquea abajo de la cintura a O3 Ilegal castigo

X1 bloquea abajo de la cintura a O4 Ilegal castigo

X2 bloquea abajo de la cintura a O1 Ilegal castigo

X2 bloquea abajo de la cintura a O3 Legal

X4 bloquea abajo de la cintura a O2 Legal

X4 bloquea abajo de la cintura a O1 Ilegal castigo

Bloqueo de fuera hacia adentro abajo de la cintura.

X4 bloquea abajo de la cintura a O3 Legal

Nota.

El bloqueo debajo de la cintura esta prohibido, en, atrás, adelante a 10 yardas de la línea de scrimmage como lo muestran las dos figuras anteriores. Es muy importante que el jugador en movimiento que bloquea debajo de la cintura sea observado desde el inicio de la jugada, ya que su colocación antes del centro es determinante. Esto nada más se aplica para los jugadores ofensivos.

Ejemplos de estas situaciones publicados en el libro de Reglas.

A.R. 9-1-2.

4. - A1, extremo, está colocado a 11 yardas por fuera del hombre medio de la formación ofensiva en el momento del centro. B2 está entre la posición original de A1 y la línea lateral. A1 bloquea a B2 alejándolo de la posición original de la bola al centro y antes de que la bola haya avanzado adelante de la zona neutral. La bloqueada de A1 es abajo de la cintura.

REGLA: Bloqueo legal (2-23-1-i).

A.R. 9-1-2-5.

5. - A1, quarterback, después del centro, es forzado a correr fuera de su bolsa de protección y esquiva jugadores a través del campo. A2, receptor abierto, colocado a 12 yardas por fuera del medio de la formación ofensiva, se mueve a campo abierto y luego regresa hacia la zona neutral. Entonces, A2 bloquea a B2 abajo de la cintura y hacia donde estaba la bola al centro.

REGLA: Bloqueo ilegal. Castigo de 15 yardas desde el punto básico (2-23-1-i).

A.R. 9-1-2-6.

6. - En una optativa de pase-carrera, A2, receptor abierto, está colocado al centro a 12 yardas por fuera del hombre medio de la formación ofensiva. Se mueve a campo abierto y luego regresa hacia la zona neutral. Entonces, A2, bloquea a B2 cuatro yardas adelante de la zona neutral, hacia la posición de la bola al centro. El bloqueo de A2 es abajo de la cintura hacia donde estaba la bola al centro.

REGLA: Bloqueo ilegal. Castigo de 15 yardas desde el punto básico (2-23-1-i).

A.R. 9-1-2-7.

7. - A1, flanqueador colocado en el lado izquierdo de la formación, corre una reversible hacia el lado derecho después de recibir la bola de un compañero. A2, extremo abierto al centro está colocado a 10 yardas por fuera del hombre medio de la formación ofensiva y en el lado derecho de la formación. A2 bloquea a B2 extremo defensivo detrás de la zona neutral. La bloqueada de A2 es abajo de la cintura y hacia donde estaba la bola al centro.

REGLA: Bloqueo ilegal. Castigo de 15 yardas desde el punto básico. (2-23-1-i).

A.R. 9-1-2-8.

8. - A1, flanqueador colocado al lado izquierdo de la formación, corre una reversible hacia el lado derecho luego de recibir la bola de un compañero. A2, extremo abierto al centro y está colocado a 10 yardas por fuera del hombre medio de la formación ofensiva del lado derecho de la formación. A2 bloquea a B2 extremo defensivo hacia la bola. El bloqueo de A2 ocurre una yarda adelante de la zona neutral y su bloqueo es abajo de la cintura.

REGLA: Bloqueo ilegal. Castigo de 15 yardas desde el punto básico. (2-23-1-i).

Bloqueo de fuera hacia adentro abajo de la cintura.

A.R. 9-1-2-9.

9. - A1, wingback colocado 10 yardas por fuera del hombre medio de la formación ofensiva, sale en movimiento hacia la bola antes del centro. Al centro, su movimiento lo ha llevado a pasar al centrador. Después del centro, A1 bloquea a B2 extremo defensivo. El bloqueo de A1 es abajo de la cintura y contra la posición de la bola cuando fue centrada.

REGLA: Bloqueo legal (2-23-1-i).

A.R. 9-1-2-10.

10. - A2, flanqueador, en el momento del centro está colocado 10 yardas por fuera del hombre medio de la formación ofensiva. Él se mueve hacia la línea lateral y bloquea a un halfback defensivo abajo de la cintura.

REGLA: Bloqueo legal (2-23-1-i).

A.R. 9-1-2-11.

11. - A1, wingback, en el momento del centro está colocado 10 yardas por fuera del hombre medio de la formación ofensiva y 5 yardas atrás de la zona neutral. Después del centro, A1 bloquea a B2 hacia la posición de la bola al centro. El bloqueo de A1 es abajo de la cintura, atrás de la zona neutral.

REGLA: Bloqueo ilegal. Castigo de 15 yardas desde el punto anterior (Regla 2-23-1-i). Safety si el foul del equipo A ocurre atrás de la línea de gol.

NOTA.-Si después de ver y conocer todo esto si aún tiene alguna duda, y le sucede a su equipo una jugada en la cual no es marcado un bloqueo debajo de la cintura por un jugador que se encontraba antes del centro a más de 7 yardas del punto medio o por fuera del tackle y por éste motivo hay una anotación, por favor consulte con un especialista de la úlcera, porque en jugadas reversibles o rotas va haber una gran dificultad para que los árbitros puedan apreciar o determinar, después de uno o dos cambios o manejos del balón, en donde se encontraba ese jugador antes del centro que hace una bloqueada espectacular debajo de la cintura.

Las zonas finales.

Libro de Reglas Ilustrado > Más vale una figura que 1000 palabras.

ZONAS FINALES.

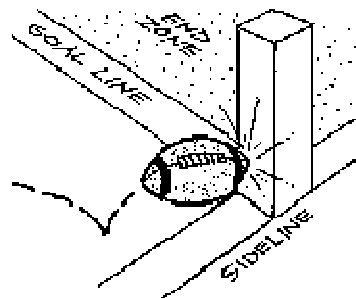
Las zonas finales, son las áreas de 10 yardas en ambos extremos del campo, entre las líneas finales y las líneas de gol. Las líneas de gol y los pilones en la línea de gol, están en la zona final de un equipo. La zona final de un equipo es aquella que se está defendiendo.

Las jugadas más difíciles y las que mayor controversia tienen durante un encuentro se presentan cuando el equipo en posesión se acerca a dichas zonas, es por eso que se requiere un mayor conocimiento de cómo se manejan las líneas finales.

El pilón se considera fuera del campo, si una bola pega en él se considera que salió del campo y por razones de que quien es el responsable de que el balón se encuentre pegando en el pilón, el resultado de la jugada podrá ser touchback o safety.

Ejemplo.- 1

Segundo y gol dentro de la yarda 5 del equipo B, el corredor A25 se desplaza por la línea lateral y antes de entrar a la zona de anotación fumblea el balón y este toca el pilón o sale por cualquiera de las líneas finales.



UN BALÓN SUELTO TOCA EL PILÓN

REGLA. Touchback. Bola del equipo B en la línea de la yarda 20. Regla 7-2-4-a y b.

Regla 7-2-4-a y b.

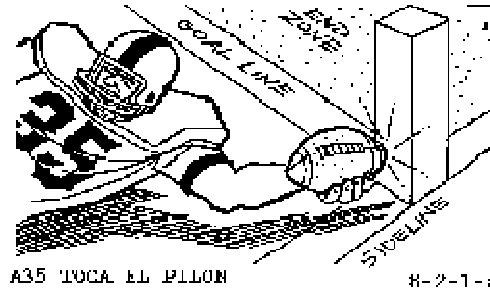
- Cuando un pase atrasado sale del campo entre las líneas de gol, la bola pertenece al equipo que pasó en el punto fuera del campo; si sale atrás de la línea de gol, es un Touchback o un safety.
- Cuando un fumble sale del campo adelante del punto del fumble, la bola pertenece al equipo que fumbleó en el punto del fumble. Si la bola sale del campo atrás del punto del fumble, pertenece al equipo que fumbleó en el punto donde la bola salió del campo. Si la bola sale fuera del campo por las líneas de la zona final, es un Touchback o un safety. (Reglas 8-5-1 y 8-6-1) (A.R. 7-2-4-1, 8-6-1-1 y 8-7-2-8 y 9).

Nota.- Si el balón abandona el terreno de juego por las líneas finales o pega en el pilón, o si el equipo en posesión pierde el balón en su propia zona final será un safety, si el equipo pierde el balón en la zona de anotación del oponente es un touchback.

EL BALÓN PEGA EN POSESIÓN DE UN JUGADOR

Ejemplo.- 2

Segundo y gol dentro de la yarda 5 del equipo B, el corredor A25 se desplaza por la línea lateral y antes de entrar a la zona de anotación el jugador A es detenido por B15, y antes de que contacte cualquier parte de su cuerpo con el suelo (o simultáneamente) con el balón en su poder (con control), este golpea o toca el pylon.



REGLA: Touchdown. El pylon se considera el comienzo del plano vertical de la línea de gol de los oponentes.

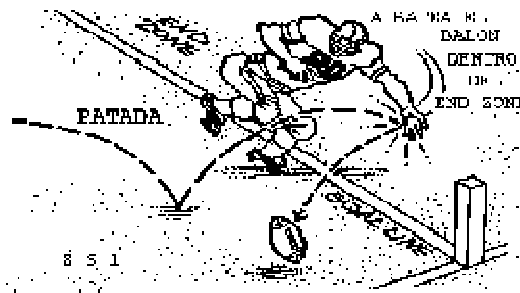
Regla 8-2-1-a

Un touchdown será anotado cuando:

- Un corredor avanzando por el campo de juego está en posesión legal de una bola viva cuando la bola rompe el plano vertical de la línea de gol de sus oponentes. (Excepción Regla: 4-2-4-e) (A.R. 2-23-1-1 y 8-2-1-1 a la 4).

Ejemplo.- 3

Una patada de scrimmage del equipo A, que no ha sido tocada por el equipo B, toca el suelo dentro del campo de juego en la línea de la yarda 2 y después rebota y rompe el plano de la línea de gol. Cuando la bola está en el aire dentro de la zona final (end zone), un jugador del equipo A, que está en la yarda 1, batea la bola hacia el campo de juego.



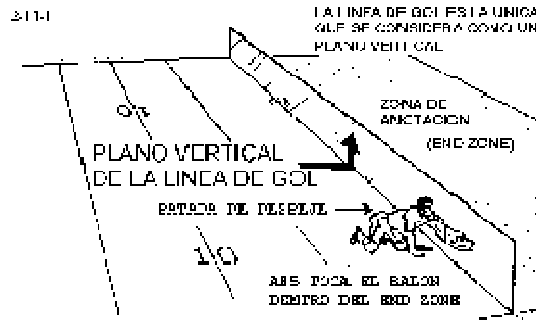
REGLA: Violación toque ilegal. El equipo B tiene la opción a Touchback o la posesión de la bola en donde sea declarada muerta (resultado de la jugada).

Nota.- Dentro de la zona final el balón no puede ser bateado para ningún lado.

COMO ES CONSIDERADA LA LÍNEA DE GOL

Regla 2-11-1

Cada línea de gol es un plano vertical, que separa la zona final del campo de juego, cuando la bola la toca o está en posesión de un jugador. El plano se extiende más allá de las líneas laterales. (Excepción: Regla 4-2-4-e) La línea de gol de un equipo es aquella que está defendiendo.

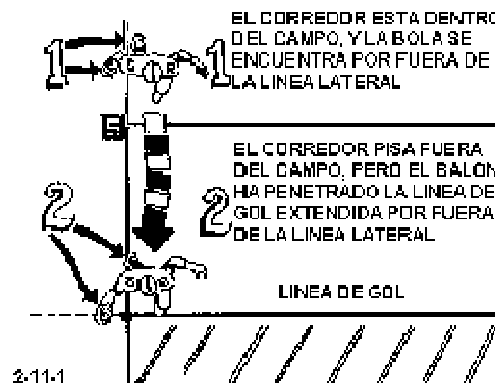


Nota. Esta línea de gol es la única que se considera como un plano vertical, por este motivo cuando un corredor en posesión de la bola y esta toca o cruza esta línea imaginaria vertical se considera una anotación. No es necesario que el balón cruce totalmente para que sea considerada una anotación. Tampoco se considera Touchdown si cualquier parte del jugador se encuentra dentro de la zona de anotación. Lo único que se considera un touchdown es que la proyección de la bola en posesión de un jugador toque o rebese la línea imaginaria de gol.

ESTA LÍNEA IMAGINARIA SE EXTIENDE FUERA DE LOS LIMITES DEL CAMPO

Ejemplo.- 4

El jugador A10 en una carrera por la banda antes de anotar, el balón va por fuera del campo en posesión del corredor y (1) su pie toca la línea lateral fuera de campo en la yarda 1, en el momento que su pie toca fuera del campo la bola se encuentra en posesión por fuera del campo pero rompe la línea de anotación extendida mas allá de las líneas laterales (2).



REGLA: Touchdown de A10. El balón aunque no se encuentra dentro del campo rompe el plano vertical de la línea de anotación extendida fuera del campo. Antes de que el jugador sea declarado fuera del campo.

Regla 2-11-1. Misma anterior y 4-2-4-b..

Las zonas finales.

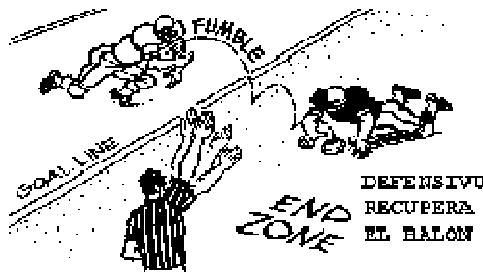
Regla 4-2-4-b.

- b). Un touchdown es anotado si la bola está dentro del campo y ha roto el plano de la línea de gol antes o simultáneamente a que el corredor salga del campo.

Nota. . Lo único que se considera un touchdown es que la proyección de la bola en posesión de un jugador toque o rebase la línea imaginaria de gol extendida fuera del campo. Esta línea es la única que puede proyectarse como línea imaginaria.

Ejemplo.- 5

En una jugada optativa el jugador A12, en su intento por alcanzar la línea de anotación fumblea la bola antes de que cualquier parte del balón penetre la línea de gol, y es cubierta o recuperada por un jugador del equipo B dentro de su zona final (end zone).



REGLA: Touchback. Bola del equipo B en la línea de la yarda 20.

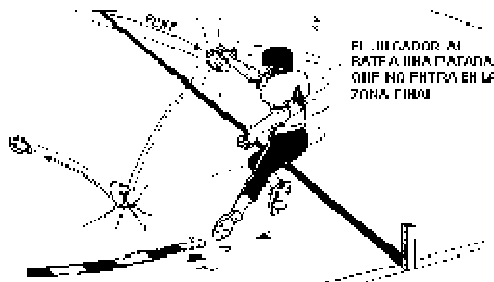
Regla: 8-6-1-a

Es un touchback cuando:

- a). La bola se convierte en muerta fuera del campo atrás de una línea de gol (excepto por un pase adelantado incompleto) o se convierte en muerta en posesión de un jugador en, sobre o detrás de su propia línea de gol y el equipo atacante es el responsable de que la bola esté allí. (A.R. 6-3-9-4, A.R. 7-2-4-1, A.R. 8-6-1-1 y 2, y A.R. 10-2-2-39) (Regla 7-2-4-a, b).

Ejemplo.-6

En una jugada de patada de despeje el jugador del equipo pateador P4 batea una bola hacia su propia zona final en la línea de la yarda uno, (a) evitando con esta acción que el balón penetre la línea de anotación del equipo contrario. El balón descansa sin que nadie intente agarrarlo en la línea de la yarda 8 del equipo B. (b) el balón abandona el terreno de juego en la línea de la yarda 3. (c) El balón toca el pylon y rebota al campo de juego y es recuperado por P4 en la línea de la yarda uno.



Regla: En (a) Bola del equipo B en la línea de la yarda 8 primero y diez. En (b) Bola del equipo B en la línea de la yarda 3 primero y diez. En (c) Touchback. Bola del equipo B en la línea de la yarda 20 primero y diez. El batear el balón hacia su propia zona final esta permitido (siempre que esta acción no

Las zonas finales.

se realice dentro de la zona final) y se considera que P4 realiza un toque ilegal, el cual le permite al equipo receptor tomar la posesión del balón en el punto de la violación o el resultado de la jugada.

Regla: 6-3-2-a

Artículo.- 2.

- a) Ningún jugador del equipo pateador dentro del campo debe tocar una patada de scrimmage que ha cruzado la zona neutral antes de que toque a un oponente. Dicho toque ilegal es una violación que, cuando la bola se convierte en muerta, da al equipo receptor el privilegio de tomar la bola en el punto de la violación. (Excepción: Regla 6-3-4) (A.R. 2-11-1-1).

Regla: 9-4-1-c

- c). Ningún jugador podrá batear alguna bola suelta hacia adelante en el campo de juego y en ninguna dirección si la bola está en una zona final. (Excepción: Regla 6-3-11). (A.R. 6-3-11-1, A.R. 9-4-1-1 a la 11 y A.R. 10-2-2-4).

Ejemplo.-7

En una jugada cerca de la línea de anotación el jugador en posesión del balón cruza la línea de gol por la parte fuera del campo y hace down cuando sus codos tocan el piso por fuera y delante de la zona de anotación.



Regla: Touchdown la línea de gol se extiende fuera del campo.

Regla:2-11-1

Artículo.- 1.

Cada línea de gol es un plano vertical, que separa la zona final del campo de juego, cuando la bola la toca o está en posesión de un jugador. El plano se extiende más allá de las líneas laterales. (Excepción: Regla 4-2-4-e) La línea de gol de un equipo es aquella que está defendiendo. (A.R. 2-11-1-1).

Reglas que son de importancia conocer.

Libro de Reglas Ilustrado > Más vale una figura que 1000 palabras.

REGLAS QUE SON DE IMPORTANCIA CONOCER.

Existen una serie de situaciones en un juego que pocas personas conocen y por este motivo creemos importante darlas a conocer aunque muchas veces pasan desapercibidas.

RELOJ DE JUEGO

Ejemplo.- 1

El Head couch, le pide el tiempo que resta de juego al oficial más cercano sin que el reloj de juego este detenido por regla y un minuto después de haber comenzado el cuarto cuarto.



REGLA: No se otorgara el tiempo restante. La regla especifica muy claramente que si no hay reloj visible en el campo de juego solamente durante los dos minutos finales del segundo y ultimo cuarto, el Réferi o cualquier otro oficial debe notificar el tiempo que le resta al juego ya sea al capitán o al head couch, pero con la condicionante que el reloj de juego deberá estar detenido por regla.

REGLA: 3-3-8-c

c). Si no hay reloj oficial visible dentro del campo de juego, durante los dos últimos minutos de cada medio, el Réferi u otro de los oficiales deben notificar a ambos capitanes y Head Couches, el tiempo que resta de juego cada vez que el reloj de juego sea detenido por Regla. También un representante puede abandonar el área del equipo, para transmitir esa información en éstas condiciones.

PEDIR QUE ENTREN LAS CADENAS

Ejemplo.- 2

Cuarto y 1 yardas por avanzar en la línea de la yarda 44 de B. El oficial considerando que tiene una referencia para establecer claramente que no es un primero y diez, ya sean porque la cadena se encuentra delante o atrás de cualquiera de las líneas de marca de yardaje o porque para el Réferi es obvio que no alcanzó el primero y diez. Después de señalar lo que falta para el primero y diez y declara la bola lista para jugarse, es solicitada una medición por el couch del equipo A.

Reglas que son de importancia conocer.



REGLA: La medición no se concede si el referi tiene una referencia segura o es obvio que la bola no alcanza la cadena por ganar.

Regla.-5-1-3-b y c.

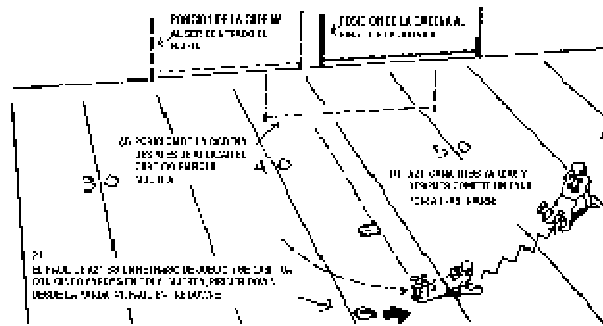
b). Si existiera cualquier duda sobre la distancia para ver si fue un primer down, debe medirse sin que haya petición. Mediciones innecesarias para determinar si fue un primer down no se deben conceder.

c). Ninguna petición para medir debe concederse después de que la bola está lista para jugarse.

EL JUGADOR QUE SE ARRASTRA

Ejemplo.- 3

Cuarto y 2 yardas por avanzar en la línea de la yarda 43 de A. El equipo A realiza una jugada de carrera. El corredor A21 es detenido cuando avanza 3 yardas logrando un primero y diez, luego se arrastra cometiendo un foul por retraso de juego.



REGLA: El foul de A21 por ganar yardaje cuando la bola es declarada muerta, se castiga como un retraso de juego, éste se considera que ocurre entre downs. Como la bola fue declarada muerta en la línea de la yarda 46 de A, es un primero y diez para el equipo A, como el foul ocurre después de haber ganado la nueva serie, el castigo se aplica desde la línea de la yarda 46 porque se considera en bola muerta, y una nueva serie se concede al equipo A quedando en primero y diez desde su línea de la yarda 41.

Regla.-5-2-6.

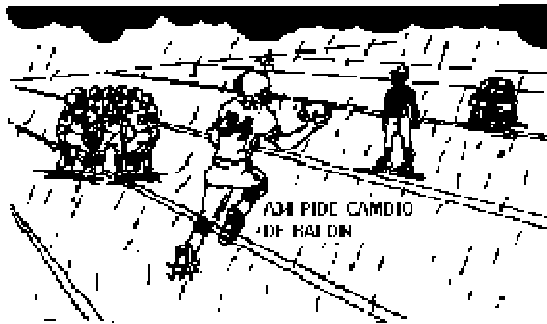
Artículo.- 6.

Reglas que son de importancia conocer.

Después de un castigo de distancia ocurrido entre downs, el número del siguiente down debe ser el mismo que se iba a establecer antes de que el foul ocurriera, a no ser que la aplicación del foul del equipo B deje la bola en o adelante de la línea por ganar o el foul estipule un primer down (Regla 9-1-1 y 9-1-2). (A.R. 5-2-6-1 y 2 y A.R. 10-1-5-1 a la 6).

Ejemplo.- 4

En una jugada de 4 down y 16 yardas por avanzar un jugador entra de la banca y le pide al Umpire que cambie el balón para realizar la siguiente jugada (nótese que esta lloviendo)



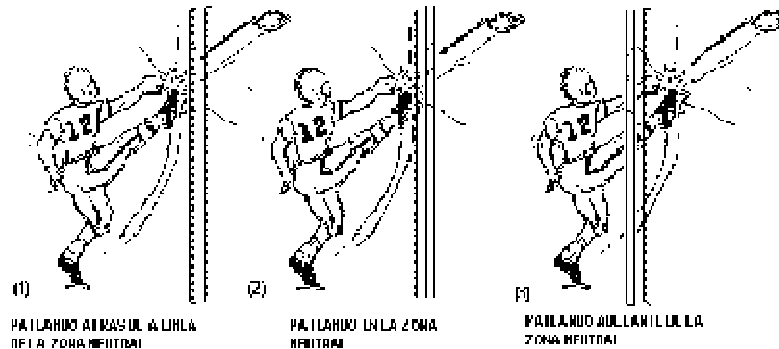
Regla.- No se permite el cambio de balón. A.R. 1-3-2-1,

Regla 1-3-2-h

h. El Réferi o el Umpire, determinan la legalidad de cada bola antes de ser puesta en juego.

Ejemplo.- 5

En una jugada de 4 down y 6 yardas por avanzar el pateador A12 realiza una patada como se muestra en la figura siguiente (1), (2), (3).



Regla: En los casos (1) y (2) la patada es considerada legal. En la figura (3) es ilegal.

Regla. 6-3-10-c.

c). Una patada de scrimmage realizada adelante de la zona neutral, es un foul en bola viva que convierte la bola en muerta.

CASTIGO - Por patada ilegal adelante de la zona neutral, (foul en bola viva), 5 yardas desde el punto anterior y pérdida del down (S31 y S9).

Ejemplo.- 6

Reglas que son de importancia conocer.

En una jugada cerca de la línea de anotación el jugador en posesión del balón cruza la línea de gol por la parte fuera del campo y hace down cuando sus codos tocan el piso por fuera y delante de la zona de anotación.



Regla: Touchdown la línea de gol se extiende fuera del campo.

Regla:2-11-1

Artículo.- 1.

Cada línea de gol es un plano vertical, que separa la zona final del campo de juego, cuando la bola la toca o está en posesión de un jugador. El plano se extiende más allá de las líneas laterales. (Excepción: Regla 4-2-4-e) La línea de gol de un equipo es aquella que está defendiendo. (A.R. 2-11-1-1).

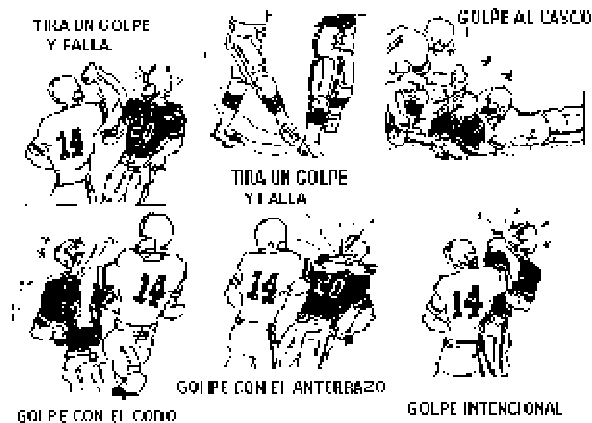
Regla:2-25-6

Artículo.- 6.

El punto fuera del campo, es el punto donde, de acuerdo con la Regla, la bola se convierte en muerta por salir del campo o es declarada muerta fuera del campo.

Ejemplo.- 7

Durante una jugada en bola viva o en bola muerta cualquiera de los participantes tira un golpe (aunque lo falle) a cualquier parte de un jugador contrario.



Regla: Faul personal del infractor, castigo 15 yardas y expulsión, aunque los castigos se anulen el infractor deberá de abandonar el terreno de juego.

Regla:9-1-1

Artículo.- 1.

Reglas que son de importancia conocer.

Antes del juego, durante el juego y entre cuartos, todos los faules alevosos se castigan con la expulsión. Los faules del equipo B por expulsión estipulan un primer down, si no hay oposición con otras REGLAS.

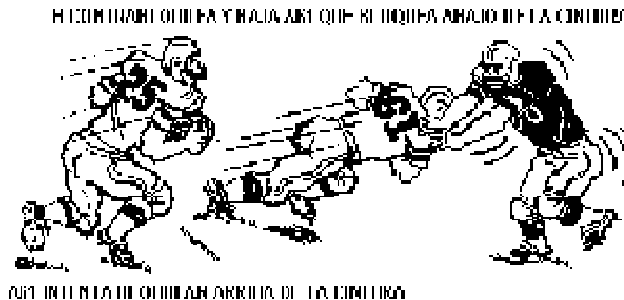
Regla:2-32-1

Pelear es cualquier intento de un jugador, couch o miembro del staff en uniforme, de atacar a un oponente en una forma agresiva no relacionada con el fútbol americano. Dichos actos incluyen, pero no se limita a:

- a.- Un intento de golpear a un oponente con los brazos, manos, piernas o pies, haya o no contacto.
- b.- Una actitud antideportiva hacia un oponente que causa que éste reaccione peleando (cuando lo retan, o lo incitan a contestar la agresión) (Regla: 9-2-1-a y 9-5-1-a-c).

Ejemplo.- 8

En una jugada de regreso de patada cerca de la línea de anotación el jugador No. 61 intenta bloquear al jugador arriba de la cintura pero este realiza un contrabloqueo y lo empuja de tal forma que el bloqueo de A61 es debajo de la cintura-.



Regla: El bloqueo se considera legal, ya que el jugador originalmente realizaba el bloqueo arriba de la cintura y producto del contrabloqueo que lo empuja hacia abajo golpea debajo de la cintura.

Regla:9-1-2-3

3. Durante un down en el que se realiza una patada libre o de scrimmage, o en una formación de patada, todos los jugadores tienen prohibido bloquear abajo de la cintura, excepto al corredor.

Regla:2-3-2 a y b

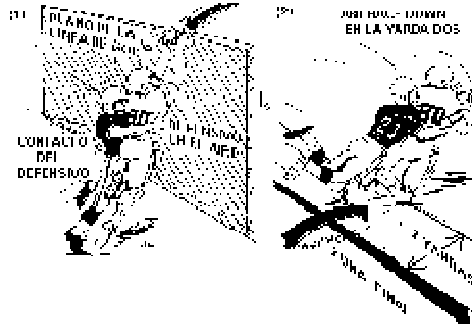
Artículo.- 2.

- a). Bloquear abajo de la cintura, es hacer el contacto inicial abajo de la cintura, contra un oponente que no sea el corredor, con cualquier parte del cuerpo del bloqueador, cuando hay duda el bloqueo es abajo de la cintura. (Regla: 9-1-2-e).
- b). Bloquear abajo de la cintura, se aplica a la acción del contacto inicial del bloqueador contra un oponente, que tiene uno o ambos pies en el suelo. Un bloqueador que hace contacto inicial arriba de la cintura y resbala luego abajo de la cintura no ha "bloqueado abajo de la cintura". Si el primer contacto del bloqueador es con las manos del jugador oponente, arriba de la cintura, es un bloqueo legal "arriba de la cintura" (Regla 9-1-2-e).

Ejemplo.- 9

Reglas que son de importancia conocer.

En una jugada de pase en cuarto down y gol por avanzar el jugador A80 cacha el pase en el aire dentro de la zona de anotación: (a) El defensivo contacta en el aire al jugador que completa el pase y su impulso los lleva a la línea de la yarda 2 donde hace down. (b) El jugador intercepta el pase y el jugador ofensivo lo contacta y su impulso los lleva a la línea de la yarda 2 donde hace down. (c) El jugador defensivo lo carga y lo lleva a la línea de la yarda 2. (d) El jugador ofensivo lo carga y lo lleva a la línea de la yarda 2.



Regla: En ambos casos (a) y (b) primero y diez para el equipo B en la línea de la yarda dos. En (c) Touchdown para el equipo A. En (d) Touchback para el equipo B primero y diez en la línea de la yarda 20.

Regla:2-8-2.

Artículo.- 2.

Máximo avance, es el término que indica el fin del avance del corredor o de un receptor en el aire de cualquier equipo y se aplica a la posición de la bola, cuando esta se convierte en muerta por REGLA (Regla 4 1-3-a, b y p. Regla 4-2-1 y 4 y Regla 5-1-3-a - Excepción) (A.R. 5-1-3-1 a la 6 y A.R. 8-2-1-1 a la 4).

Regla:4-1-3-p.

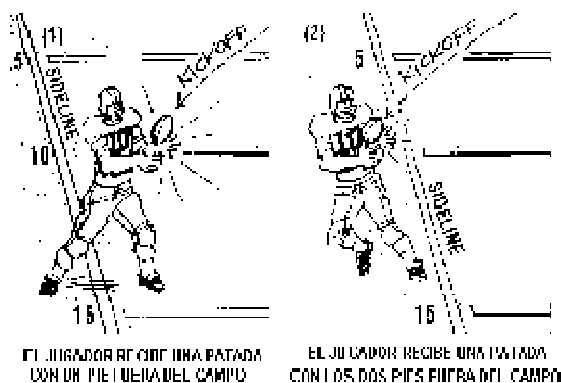
Artículo.- 3.

Una bola viva se convierte en muerta y un oficial debe silbar o declararla muerta:

p). Cuando un receptor de cualquier equipo que está en el aire es cargado de modo tal que se le impide regresar inmediatamente al suelo (A.R. 7-3-6-4)

Ejemplo.- 10

En una jugada de patada de salida (kickoff) el receptor R10 recibe la patada cerca de la línea lateral en la yarda 15: (a) Con un pie fuera del campo. (b) Con los dos pies fuera del campo.



Reglas que son de importancia conocer.

Regla: En (a) Bola del equipo receptor en la línea de la yarda 15. En (b) foul del equipo pateador el equipo receptor podrá elegir que se repita la patada, la bola en la línea de su yarda 35, o la bola en el punto donde salió con la bola.

Regla: 4-2-3.

Artículo.- 3.

a). Una bola que no está en posesión de un jugador y que no es patada que anota un gol de campo, está fuera del campo cuando toca el suelo, un jugador o cualquier cosa que esté en ó fuera de una línea lateral o final.

Regla: 6-2-1.

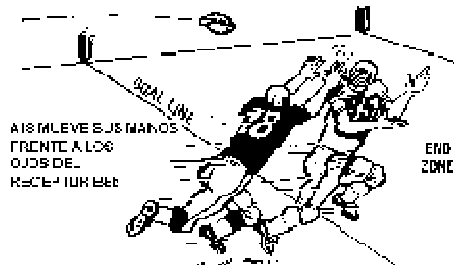
Artículo.- 1.

Una patada libre que sale del campo entre las líneas de gol, sin ser tocada dentro del campo por un jugador del equipo B, es un foul. (A.R. 6-2-1-1 a la 4).

CASTIGO - Faul en bola viva, 5 yardas desde el punto anterior o el equipo receptor puede poner la bola en juego, 30 yardas adelante de la línea de restricción del equipo pateador (S19).

Ejemplo.- 11

En una jugada de pase el jugador A85 en una trayectoria profunda en la zona de anotación del equipo contrario, instantes antes de recibir el pase, el jugador defensivo B18 amueve sus manos enfrente de los ojos del receptor estorbando su visión sin tocarlo.



Regla: Legal siempre y cuando no lo toque es necesario el contacto físico para marcar una interferencia..

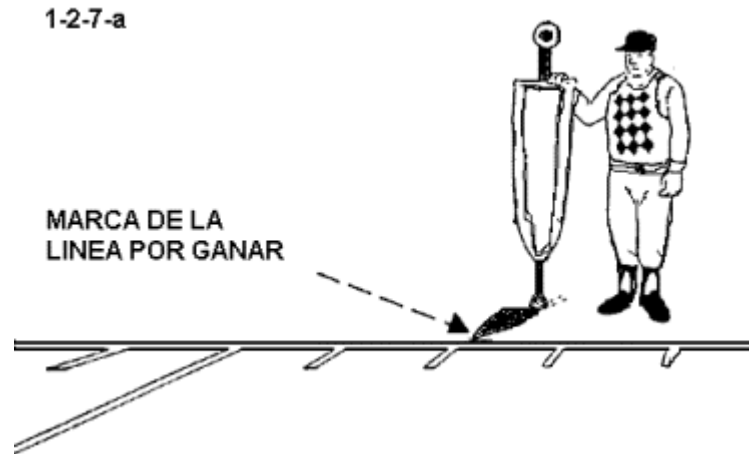
Regla: 7-3-9-f

f). El contacto físico se requiere para establecer la interferencia.

Ejemplo.- 12

Es importante en un juego en las cadenas marcar el extremo del primero y diez con una marca (preferentemente de hule) que indique la posición del extremo de la cadena, para que en caso que el cadenero tenga que moverse por venir la jugada hacia él, la marca quede en el suelo y el jugador tiene una percepción de donde está la línea por ganar de un primero y diez.

Reglas que son de importancia conocer.



Regla: 1-2-7-a

- a. La cadena debe tener dos postes de cuando menos 5 pies de alto, la cadena que separa los postes debe tener exactamente 10 yardas de extensión medida al interior de los postes al estar completamente estirada. Cualquier otro indicador de la línea por ganar, para ayuda en las mediciones se permite, cuando ambos equipos están de acuerdo. Antes del juego, el juez de líniro debe aprobar que todos los indicadores de línea por ganar sean correctos y seguros.

Libro de Reglas Ilustrado > Más vale una figura que 1000 palabras.

BOLA EN SITUACIONES ESPECIALES.

¿Cuándo una bola se convierte en viva, muerta, fuera del campo, es touchdown, safety, cambia de posesión, etc.? ¿Cuándo una bola sale del campo por cualquiera de las líneas que limitan éste, o un pase le pega a un jugador, o un pase atrasado es incompleto, o la bola golpea al receptor?. Son éstas unas situaciones de juego que parecen sencillas, pero debido a lo complejo de las reglas siempre tienen sus casos muy especiales, y no interviene la lógica. Lo que debería ser muy sencillo y ser una bola muerta, o fuera del campo, pase incompleto o pase completo, se convierte en una jugada muy compleja en la cual hay que conocer muy bien las reglas.

Ejemplo.- 1

En una jugada optativa A10 lanza un pase atrasado a A20 que no alcanza a tomar el pase y entonces un jugador defensivo B80 recoge la bola del suelo e inicia una carrera que termina en touchdown.



REGLA. Touchdown del equipo B.

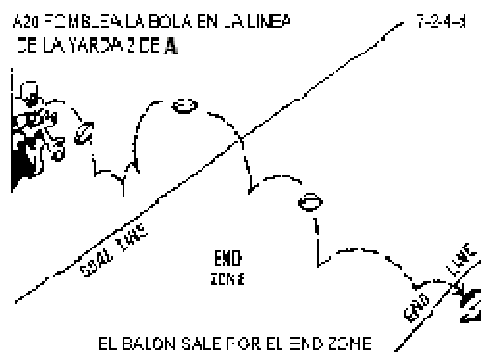
Regla 7-2-2-d.

Un pase atrasado o fumble puede ser cachado o recuperado por cualquier jugador dentro del campo:

d). Si es recuperada por un oponente del equipo pasador, la bola continúa en juego.

Ejemplo.- 2

En una jugada dentro de la yarda 3 del equipo A, después que la bola es pichada por el Quarterback al jugador A15 que le pega el balón en el hombro, el cual sin ser tocado por el equipo B entra a la zona de anotación de A, y éste abandona el terreno de juego por cualquiera de las líneas finales.



REGLA. Safety del equipo A. Regla 7-2-4-a.

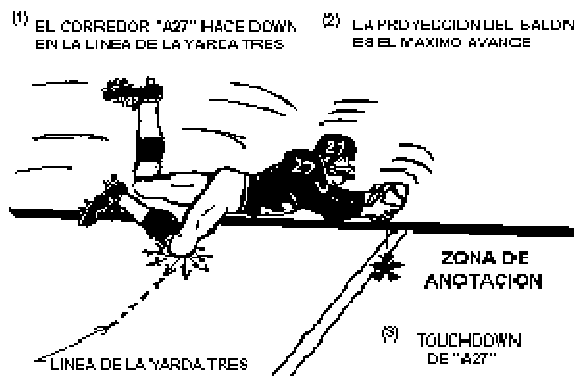
Regla 7-2-4-a .

- a). Cuando un pase atrasado sale del campo entre las líneas de gol, la bola pertenece al equipo que pasó en el punto fuera del campo; si sale atrás de la línea de gol, es un touchback o un safety.

Nota.- Si el balón abandonara el terreno de juego por las líneas finales o pega en el pilón, si el equipo en posesión pierde el balón en su propia zona final será un safety, si el equipo en posesión pierde el balón y éste abandona el terreno de juego por la zona de anotación del equipo oponente es un touchback.

Ejemplo.- 3

El jugador A27 en una carrera por la banda hace down con su rodilla en la línea de la yarda tres, la proyección del balón se encuentra en el momento que hace down sobre, en o delante de la línea de anotación en posesión del corredor.



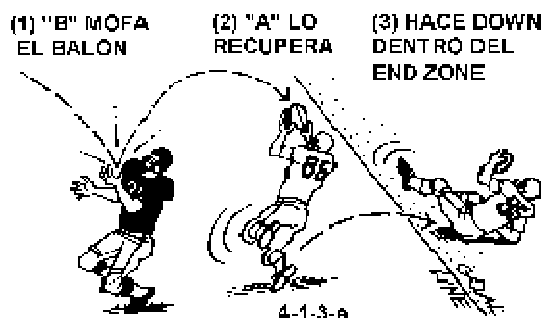
REGLA: Touchdown de A27. El balón se encuentra dentro de la zona final (end zone) en posesión del jugador y rompe el plano vertical de la línea de anotación del campo del equipo contrario cuando el hace down en la línea de la yarda 3.

Regla 2-11-1

Cada línea de gol es un plano vertical, que separa la zona final del campo de juego, cuando la bola la toca o está en posesión de un jugador. El plano se extiende más allá de las líneas laterales. (Excepción: Regla 4-2-4-e) La línea de gol de un equipo es aquella que está defendiendo.

Ejemplo.- 4

Un jugador del equipo B que hace o no hace una señal de fair catch al recibir la patada mofa el balón (que le pega en la hombrera) y éste es recuperado por A85 del equipo pateador en la línea de la yarda 3 y su propio impulso lo lleva dentro de la zona de anotación (end zone) donde: (a) Hace down. (b) Es golpeado por un jugador del equipo receptor y fumblea la bola que abandona el terreno de juego por la línea de la yarda dos.



Bola en situaciones especiales.

REGLA: En ambos casos (a) y (b) el oficial debe silbar inmediatamente que A85 tiene posesión del balón. Bola para el equipo que pateo "A" en la línea de la yarda tres. La bola es muerta cuando es recuperada por A85.

REGLA: 4-1-3-e

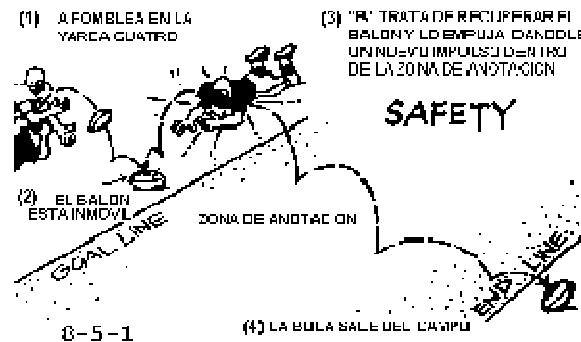
Una bola viva se convierte en muerta y un oficial debe silbar para declararla muerta:

e). Cuando un jugador del equipo pateador cacha o recupera cualquier patada libre o de scrimmage que ha cruzado la zona neutral. (A.R. 4-1-3-2).

Regla: 8-6-1-a. Misma anterior.

Ejemplo.- 5

En una jugada optativa, el jugador A12 en su intento por alcanzar la línea de anotación fomblea la bola en la línea de la yarda 2 y queda inmóvil dentro del campo, cuando un jugador del equipo B en su intento por recuperarla la golpea y la empuja dentro de la zona final y su impulso obliga a que la bola abandone el terreno de juego por cualquiera de las líneas finales.



REGLA: Safety 2 puntos para el equipo A, cuando B le da un nuevo impulso al balón y este abandona el terreno de juego por cualquiera de las líneas finales. B pateo desde la línea de la yarda 20.

Regla: 8-5-1-a.

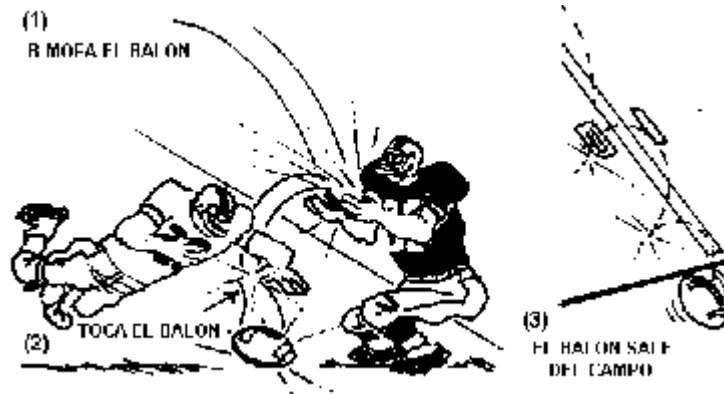
Es un safety cuando:

a). La bola se convierte en muerta por salir del campo atrás de la línea de gol del equipo en posesión (excepto en un pase adelantado incompleto), o se convierte en bola muerta en posesión de un jugador en, sobre o detrás de su propia línea de gol y el equipo que defiende sea el responsable que la bola se encuentre allí. (A.R. 6-3-1-4 y 5; A.R. 7-2-4-1; A.R. 8-5-1-1-3, 8 y 11; A.R. 8-7-2-5, y A.R. 9-4-1-9).

Ejemplo.- 6

En una jugada de patada de salida (kickoff) el receptor R32 mofa la bola y esta se encuentra libre dentro del campo cuando un jugador del equipo Pateador la toca y producto de este toque abandona el terreno de juego delante de la yarda 10.

Bola en situaciones especiales.



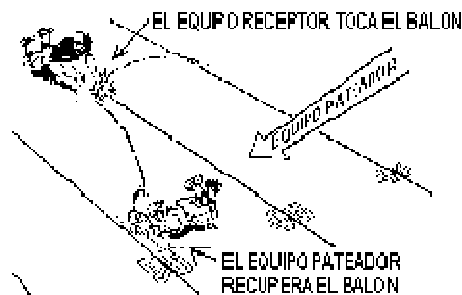
Regla: Bola del equipo receptor en la línea donde abandono

Regla: 8-7-2-c.

c). Un balón suelto mantiene su estado original, cuando recibe un nuevo ímpetu.

Ejemplo.- 7

En una jugada de patada de despeje el receptor R32 mofa la bola en la línea de la yarda 45 y esta se encuentra libre dentro del campo cuando un jugador del equipo Pateador (a) La recupera en la línea de la yarda 50 y hace down. En (b) la recupera y la corre para una anotación.



Regla: En (a) bola del equipo pateador en la línea donde la recupera. En (b) bola muerta, el oficial deberá silbar y declarar la bola muerta inmediatamente después de que el jugador del equipo pateador la recupera y tiene posesión.

Regla: 6-1-6-a

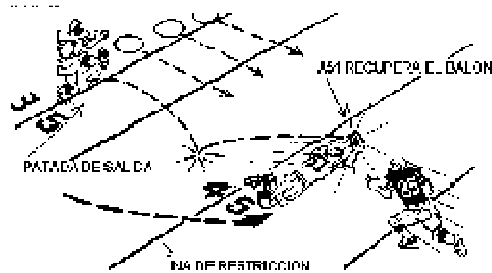
Artículo.- 6.

a). Si una patada libre es cachada o recuperada por un jugador del equipo receptor, la bola continúa en juego (Excepciones: Regla 4-1-3-g, 6-1-7 y 6-5-1 y 2). Si es cachada o recuperada por un jugador del equipo pateador, la bola se convierte en muerta. (A.R. 4-1-3-2 y A.R. 6-1-6-1).

Ejemplo.- 8

En una jugada de patada de salida (kickoff) el jugador del equipo que patea P51 recupera la bola delante de su zona de restricción en la línea de la yarda 45 ½ (a) La recupera en la línea de la yarda 46 y hace down. En (b) la recupera y la corre para una anotación.

Bola en situaciones especiales.

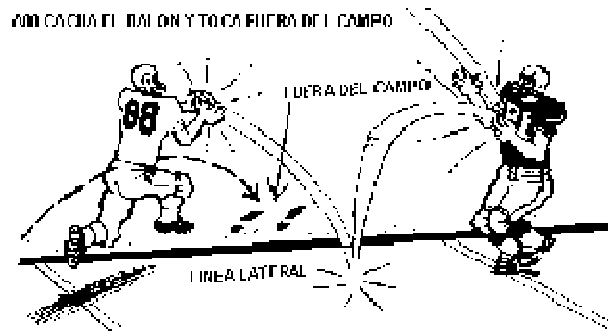


Regla: En (a) bola del equipo pateador en la línea donde la recupera. En (b) bola muerta, el oficial deberá silbar y declarar la bola muerta inmediatamente después de que el jugador del equipo pateador la recupera.

Regla. Mismas anteriores.

Ejemplo.- 9

En una jugada de patada de despeje el receptor R86 mofa la bola en la línea de la yarda 45 y esta se encuentra libre dentro del campo cuando un jugador del equipo Pateador P88 la toma en el aire y la controla dentro del campo y su impulso lo lleva a tocar primero fuera del campo.



Regla: Balón fuera del campo. Bola del equipo receptor en la línea donde este abandona el terreno de juego.

Regla: 2-2-7-c-1

Artículo.- 7.

Cachar, es el acto que establece la posesión por un jugador de una bola viva en vuelo.

c). Para cachar, interceptar o recuperar la bola, el jugador que salta para cachar, interceptar o recuperar, debe tener la bola en su posesión cuando toca primero el suelo, dentro del campo, o estar detenido en tal forma que la bola es muerta como lo señala la Regla 4-1-3-p, aplicar (A.R. 2-2-7-1 a la 5 y A.R. 7-3-6-4).

1. Si uno de sus pies toca primero el suelo, dentro del campo y el receptor tiene control y posesión de la bola, es una cachada o interceptación, aunque el siguiente paso o su caída, lleve al receptor fuera del campo.

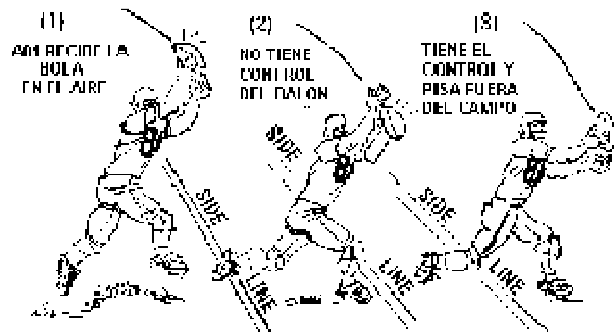
Regla: 4-2-1-a, y b.

Artículo.- 1.

- a). Un jugador o un jugador en el aire está fuera del campo cuando cualquier parte de su cuerpo toca cualquier cosa que no sea otro jugador o un oficial del juego, en o fuera de la línea lateral ó final. (A.R. 4-2-1-1 y 2).
- b). Un jugador o jugador en el aire que toca un pílón, está fuera del campo atrás de la línea de gol.

Ejemplo.- 10

En una jugada de patada de salida, patada de despeje o de pase, el receptor en el aire toca el balón pero no tiene control de el, cuando pisa fuera del campo esta controlando la bola.

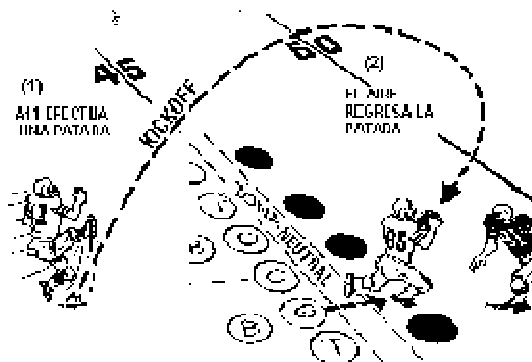


Regla: Balón fuera del campo.

Regla: 4-2-1-a, y b. Misma anterior.

Ejemplo.- 11

En una jugada de patada de despeje el jugador del equipo pateador P85 recupera una patada de aire delante de la zona neutral cuando: (a) La lleva 5 yardas adelante donde es tacleado. (b) Fomblea la bola y esta es recuperada por R81 que hace down en la línea de la yarda 40. (c) Fomblea la bola y esta es recuperada por R81 que después de correr 15 yardas fomblea la bola y la recupera P44 y la corre para una anotación en la jugada no hay castigos.

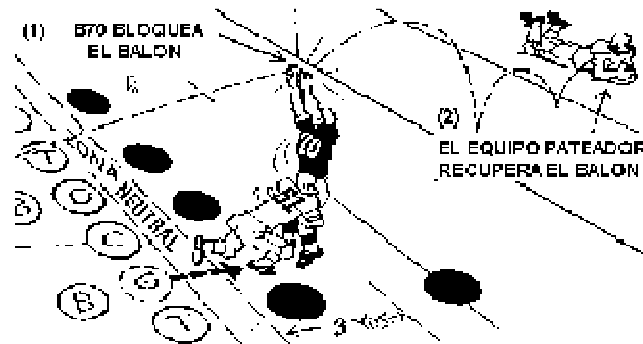


Regla: En (a) Toque ilegal. Bola del equipo B en la línea donde P85 recupera la patada primero y diez para el equipo receptor el oficial deberá silbar bola muerta cuando el jugador posee y controla la bola. En (b) primero y diez para el equipo receptor en la línea de la yarda 40. En (c) La anotación no cuenta, bola del equipo B en la línea donde toco la bola P85 ilegalmente, primero y diez para el equipo receptor en la línea de la yarda 45.

Regla: Mismas anteriores.

Ejemplo.-12

En una jugada de patada de despeje el jugador del equipo receptor R70 bloquea una patada 2 ½ delante de la zona neutral, después es recuperada por un jugador del equipo pateador.



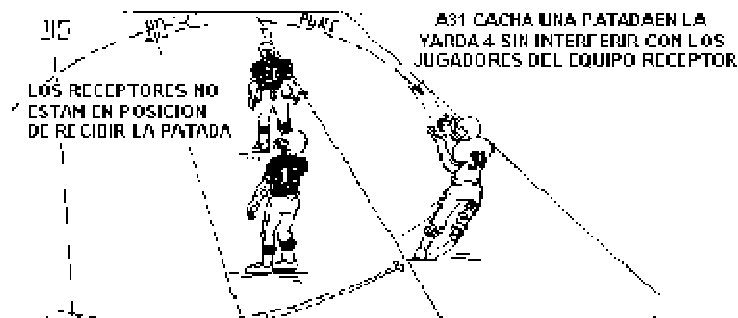
Regla: Toque ilegal del equipo pateador. Bola del equipo receptor en la línea de la yarda donde el equipo pateador recupero la bola. Cuando existe un bloqueo de la patada delante de la línea de scrimmage a no más de 3 yardas por el equipo que recibe, la patada bloqueada se considera que ocurrió atrás de la línea de scrimmage por lo tanto el toque de la bola realizado por el equipo pateador se considera un toque ilegal.

Regla: 6-3-1-b.

b). El bloqueo de una patada de scrimmage por un oponente del equipo pateador, cuando éste no está a no más de 3 yardas adelante de la zona neutral, se considera que esta ocurre sobre, en, o atrás de la zona neutral (Regla 2-10-5).

Ejemplo.- 13

En una jugada de patada de despeje el jugador del equipo receptor R31 se encuentra en posición de recibirla de aire en la línea de la yarda 5 sin interferir con ninguno de los receptores del equipo contrario, él hace down en la línea de la yarda 2.



Regla: Toque ilegal del equipo pateador. Bola del equipo receptor en la línea de la yarda donde el equipo pateador recupero la bola. Primero y diez para el equipo receptor en la línea de la yarda 5.

Regla: 6-4-1-a

Artículo.- 1.

Un jugador del equipo receptor que está dentro del campo y colocado en tal forma que puede cazar una patada libre o de scrimmage adelante de la zona neutral (cuando la bola va en vuelo), debe tener la oportunidad de cazar la patada, sin ser molestado, o impedido. (A.R. 6-3-1-3 y A.R. 6-4-1-5).

