

Biografía del Autor:

Biografía del Autor:

GUÍA DE ESTUDIO PARA OFICIALES

Para

REGLAS DE FÚTBOL

AMERICANO de la NCAA

“ Cuando usted ha terminado de aprender,

¿cree usted que ha terminado?”

Por

Rogers Redding

www.oficiales.org

2007, Edición.

Biografía del Autor:

Sobre las personas detrás de este libro.

El libro es escrito por George Demetriou que ofició el fútbol Americano desde 1968. George es un miembro de fundación de la Universidad de Colorado y de la Asociación de Oficiales del fútbol americano y es presidente de la Asociación de Oficiales del fútbol americano de Colorado. Es un editor contribuyendo a Referee Magazine y ha escrito numerosos artículos sobre béisbol y básquetbol tanto como las reglas del fútbol americano. También ha escrito varios libros del fútbol americano. Demetriou es un diplomado del U.S. Military Academy en 1969 y un oficial del Ejército jubilado que trabaja actualmente en la empresa de Verizon. Vive con su esposa Joan en Colorado Springs.

Editor: George Demetriou

4925 Farthing Drive Drive

Colorado Springs, CO 80906-5956

George.demetriou@verizonbusiness.com

Este libro es escrito originalmente en 1991 por Rogers Reddings es un veterano en el fútbol Americano con más de 3 décadas Arbitrando. Siguiendo una carrera de la escuela secundaria de los cuernos largos de Texas. Él ofició en la Conferencia del Sudoeste de 1988 hasta 1993 y fue un árbitro en la Conferencia Del sudeste durante 1994-2003. Redding recibió algunas de las

Biografía del Autor:

asignaciones de la poste-temporada: arbitro en 1998 el Tazón Fiesta (Nebraska-Arizona), en 2001 el Tazón de la Mandarina (Estado de Carolina Pittsburgh-norte), en el 2003 el Tazón de Las Vegas (Nuevo México-UCLA), y en 2004 el Gator Bowl (Maryland-oeste Virginia). Él ofició en tres juegos del campeonato nacionales: en 1991 Tazón de la naranja (Colorado Notre Dame), en 1993 Tazón del azúcar (Alabama-Miami), y el 1998 Rose Bowl (Estado de Michigan-Washington). Él también fue el árbitro en el 1999 en el juego de Campeonato (Florida-Alabama). En 2006 Redding completa 36 años de su carrera como profesor de física y administrador académico y también como coordinador de fútbol para la Southeastern Conferencia. Él y su esposa Shirley viven en Birmingham, Alabama.

“ Cuando usted cree que ha terminado de aprender,

¿usted cree qué ha terminado?”

2007

Ordenar, contactar Double S Distributors

Box 2537

Denton, TX 76202 registrados los derechos © 2007 por George Demetriou

Steve@doublesdistributors.com

Traducido por:

Francisco Reyes Ruiz

Daniel Reyes López

Sep-INDAUTOR Registro Publico 03-2001 071609301400-01

©Derechos reservados, prohibida su venta y reproducción sin el consentimiento del Autor. Junio 2007

Contenido.

Contenido de Reglas a Fondo.

Capítulo 1. Introducción.	
Capítulo 2. Cambios de reglas 2006, 2007	
Capítulo 3. Las patadas.	
Capítulo 4. Requerimientos, carreras y fombles.	
Capítulo 5. Pases.	
Capítulo 6. Periodos extra, el reloj de juego, bola muerta.	
Capítulo 7. Faules mayores.	
Capítulo 8. Anotaciones.	
Capítulo 9. Aplicación de castigos.	
Capítulo 10. Cabos sueltos y otros enredos.	

CAPÍTULO 1 II. Reglas a Fondo.

Introducción.

Esta Guía de Estudio para Oficiales fue preparada para complementar este año las Reglas e interpretaciones de Football NCAA del 2007. De ninguna manera se pretende con esto sustituir el Libro de Reglas ni cubrir en su totalidad los faltantes en los reglamentos.

Por lo tanto tomando en consideración que el libro de Reglas no es un manual de enseñanza, ni intenta serlo, se escribe este libro como una guía de estudio para así proveer a los interesados en profundizar en el Fútbol Americano de proveer un documento enfocado principalmente a las fases finas específicas del juego y tópicos generales de más importancia. El libro es adaptado año con año para reflejar los cambios de reglas.

El año 2006 se realizan 16 años consecutivos de la publicación de este libro, agradecido profundamente por la recepción que recibe el libro en toda la Unión Americana y desde México (Vikingo) hasta Japón.

Cómo usar esta Guía.

El capítulo 2 se refiere a los cambios más importantes dentro de las Reglas de la NCAA en el presente año y repasar las del año pasado. Los Capítulos del 3 al 9 están organizados de la siguiente forma:

Sección I, "Reglas Simplificadas," en donde se exponen de manera muy simple, sencilla y resumida las Reglas correspondientes al capítulo. Los cambios a las Reglas del presente año y del año pasado son enfatizados y realzados en su explicación.

Sección II, "Reglas a Fondo," es un estudio más profundo de las Reglas vistas en la primera sección, reforzadas a través de ejemplos. Se anota además la correspondiente referencia con el Libro de Reglas de la NCAA.

Sección III, "Cambios a las Reglas," donde nuevamente se dan los cambios de regla del presente año y del pasado que afectan a los Capítulos en cuestión.

Sección IV. "Ejemplos adicionales", dan las situaciones de ejemplos que ilustran las reglas más lejos para el capítulo y complementan los ejemplos en la sección II. Estos ejemplos no están incluidos en el texto principal porque no son esenciales para la explicación de la regla. También dan la alternativa al lector para evaluar su comprensión después de terminar el capítulo.

En el apéndice A son unas 60 situaciones de juego que servirán para aprobar un examen de opción múltiple, pregunta diseñadas para evaluar sus conocimientos adquiridos en conjunto. Las respuestas con una discusión y las referencias son proveídas. Aproximadamente la tercera parte de éstos son

nuevos con los cambios de 2007. Las otras preguntas han sido actualizadas para los cambios de regla, si son aplicables.

Uno puede conseguir una comprensión rápida "no siempre muy a fondo" de las reglas leyendo solamente las "Reglas en resumen" superficialmente, y esto puede ser especialmente provechoso para los entrenadores y otros que necesitan una referencia lista o un repaso rápido. El cuidado debe ser empleado al usar esta sección. Mientras todo lo dicho es correcto, las excepciones para las reglas no pueden ser dichas fácilmente. Los Oficiales y otros estudiantes de las reglas encontrarán una mayor cantidad de ejemplos aun mas inusuales y difíciles para comprender las en "Reglas en profundidad".

En un esfuerzo de ser ilustrativo, el lenguaje de reglamento preciso no es usado en todos los casos. Si hay cualquier pregunta respecto al significado exacto de una frase específica, por favor verifique el libro de Reglas del fútbol americano de la NCAA.

Reglas.

Técnicamente, una regla es uno de los grupos de reglas que controlan el partido. Prácticamente, una regla es cualquier declaración sobre lo que un jugador no puede o puede hacer. La cosa importante de recordar es que si no hay ninguna declaración para un acto en particular, es supuesto ser legal.

Las reglas han sido designadas como reglas administrativas o reglas de conducta. Típicamente las reglas administrativas son aquellas que se las arreglan con preparativos para la competición. Las reglas de conducta son aquellas que intervienen directamente en la competición. Algunas reglas administrativas (como se demuestra en el libro de Reglas de NCAA) pueden ser cambiadas por el consentimiento mutuo de las instituciones que están compitiendo. Las otras son inalterables. Ninguna regla de conducta puede ser cambiada de común acuerdo.

Una situación de juego valida (AR) es una decisión oficial sobre una afirmación en particular de un hecho (2 - 1a). Sirve para ilustrar el espíritu y la aplicación de las reglas. Si hay un conflicto entre las reglas oficiales y las situaciones de juego validas (AR), las reglas toman la prioridad.

Reconocimientos.

Muchas personas han colaborado enormemente en mi conocimiento de las reglas, y por lo tanto al escribir este libro. El más importante por supuesto, es Rogers que previó, diseñó y escribió la primera versión de este libro.

Los agradecimientos muy especiales van hacia Jay Cornils de Fort Worth, Texas que desarrolló la mayoría de los diagramas, y los Oficiales de Colorado que ayudaron a corregir a Randy Campbell, Cecil Harrison, Pat Kane, Jim Murphy y Frank Sciacca. El interés y la ayuda de toda esta gente son apreciados. También, agradezco a Steve Selby de distribuidores de s de doble. Steve ha

Introducción.

sido decisivo en imprimir, comercializar y distribuir esta guía desde su comienzo.

Sería negligente si no notara que el NCAA es la fuente única y exclusiva de las interpretaciones de reglas de NCAA. No hay propósito de usurpar la NCAA o los supervisores de liga. Las interpretaciones oficiales deben ser pedidas a través del supervisor de liga apropiado. La NCAA está en Indianápolis, Indiana.

Todas referencias son dadas en el formato usual para las reglas del fútbol americano de NCAA y las interpretaciones a las que por ejemplo, 7-1-3-a-3 hace referencia Regla 7, la parte 1, artículo 3, párrafo uno, Sub párrafo 3. Las referencias y comillas son usadas con el permiso de la National Collegiate Athletic Association.

Definiciones.

Los términos definidos están en negritas la primera vez que son usadas. Para un juego completo de las definiciones por favor verifique el libro de Reglas del fútbol americano de la NCAA.

Designaciones de equipo.

La ofensiva es el equipo en la posesión de la pelota. Su adversario, el equipo no en la posesión de la pelota, es la defensiva (2-27-2). El equipo A es equipo que pone la pelota en la jugada; ése es generalmente, pero no necesariamente la ofensiva. El equipo B es adversario del equipo que pone la pelota en juego que es generalmente, pero no necesariamente la defensiva (2-27-1).

Las designaciones de A y B se mantienen después la pelota es puesta en juego (2-27-1).

Formato.

Todos los ejemplos y ejemplos adicionales usan las designaciones de equipo que se describieron arriba con el número uniforme de jugador. Un jugador con un número elegible es un receptor elegible a menos que otra cosa sea dicha.

También, en algunos ejemplos, la referencia para la línea de yarda es abreviada con el propósito de que " B-25" significa: la línea de la yarda 25 del equipo B.

Suposiciones.

Al menos que se indique lo contrario por lo demás, es supuesto que las reglas incluidas son aplicable durante jugada regulares (no en periodos extra) y no durante un intento de anotación extra. La situación relacionada con los puntos adicionales y el intento son demostrados evidentemente.

Ninguna previsión de reglas.

Introducción.

En algunos casos, la situación descrita tiene directa cobertura de reglas. En esas pocas situaciones, la recomendación del escritor es demostrada evidentemente.

Una nota sobre reglas de la federación.

Una versión de este libro está disponible para el estudio de las Reglas de la federación nacional. Por favor vea la información pidiendo en la parte trasera de este libro.

Comentarios.

Si usted tiene un comentario, pregunta o descubre un error, por favor se contacta con el escritor por el correo electrónico de:

george.demetriou@verizonbusiness.com.

Todas son bienvenidas.

CAPÍTULO 2 II. Reglas a Fondo.

PRINCIPALES CAMBIOS DE REGLAS PARA EL 2007

El reloj de juego se echará andar al momento del centro. Regla 3-2-5 - e

Cuando al equipo B le es otorgado uno primer down, el reloj del juego es parado y se echará andar al momento del centro. Esto revierte el cambio de regla efectuado en el 2006 a lo que se aplicaba en la regla en el 2005. (ver capítulo 6 para información adicional).

En patada de salida, el reloj de juego caminará. Regla 3-2-5-a

Cuando se realice una patada libre, el reloj del juego será puesto en marcha cuando la pelota es legalmente tocada en el campo de juego o cruza la línea de gol después de ser tocado legalmente por el equipo B en su zona de anotación, y será posteriormente parado cuando la pelota se declare muerta por regla. (ver capítulo 6 para información adicional).

Localización de la patada de salida. Regla 6-1-1

A menos que exista una falta, el equipo pateador pondrá en juego la bola en una patada libre desde la línea de la yarda 30. (Ver capítulo 3 para información adicional)

Patada de salida fuera del campo. Regla 6-2-1 - Castigo

El castigo en una patada libre que sale del campo cambió para dar al equipo que recibe la bola, un primero y diez, o 35 yardas desde donde fue pateada la bola. O bien las 5 yardas de penalización desde el punto anterior, contra el equipo A. En conjunto con el movimiento a la yarda 30, el equipo receptor de la patada podrá centrar la bola de la línea de la yarda 35. (ver capítulo 3 para información adicional)

Faules del equipo ofensivo en patadas. Regla 7-1-3-b Castigo, 7-1-4-b castigo, 9-1-2, 9-3-3-a, 10-2-2-e, excepción 7

La opción para el equipo receptor de aplicar un castigo al equipo pateador que ocurra durante una patada, podrán ser aplicados ya sea en el punto anterior o el punto siguiente. Esta Regla no aplica en patadas de gol de campo. (ver capítulo 3 y 9 para información adicional)

Silbatazo inadvertido. Regla 3-2-2 - i.

Si un silbatazo inadvertido existe sobre una jugada y el down es vuelto a jugar bajo las previsiones de la Regla. (ver capítulo 6 y 10 para información adicional)

Patada de salida, bola lista. Regla 6-1-2

El Réferi declarará la pelota lista para la jugada cuando el pateador reciba la pelota del Oficial. (Ver capítulo 6 para información adicional)

Tiempo fuera cargado. Regla 3-3-7-a

Un tiempo fuera (se esta hablando de los tiempos que son de 1 minuto treinta segundos). Del equipo es de 30 segundos, más el intervalo de 25 segundos para ser puesta en juego la pelota. Esta previsión será aplicable solamente a los partidos televisados. (Ver capítulo 6 para información adicional)

Tiempo fuera para televisoras. Regla 3-2-2 - h

Seguido de un tiempo fuera de la televisión, después de la señal de bola lista el equipo tendrá 15 segundos para centrar la bola. Excepción: en patadas libres seguido de un tiempo fuera. (Ver capítulo 6 para información adicional)

Uso de manos o brazos por la defensiva. Regla 9-3-5-b

Los jugadores defensivos no pueden "Ser agarrados, elevados, propulsados o empujados por un compañero de equipo". Este tipo de bloqueos presenta un riesgo significativo. . (ver capítulo 7 para información adicional)

Volado ceremonia. Regla 3-1-1

La ceremonia del volado comienza cuando los capitanes de campo ingresan desde las marcas de nueve yardas y termina cuando los capitanes regresan y sobrepasan las marcas de nueve yardas. (Ver capítulo 6 para información adicional)

El pasador es un receptor elegible. 9-3-4-e.

Un cambio editorial importante para clarificar la Regla en donde el pasador no es considerado para efecto de la regla 9-3-4-e. El impacto de esta es sea o no sea el equipo A tiene un primero y 10 automático si la defensiva comete un foul en contra del pasador que no incluía un primero y diez automático en las jugadas donde el pase adelantado cruza la zona neutral. (Ver capítulo 7 para información adicional)

Revisión instantánea. 12-3-3 - h, i, j

Tres situaciones de jugadas fueron añadidas a la lista de jugadas revisables: si el down es el correcto, interferencia de la banca que pasa inadvertida sobre el campo, si una patada es atrapada o no es atrapada. Fautes alevosos se agregan a la revisión de jugadas.

Revisión de cambios para el 2006

Mascara para la cubierta de los ojos.

Principales cambios de reglas para el 2007.

Mascara para la cubierta de los ojos teñidos de cualquier color no son más admitido. Todos los recubrimientos para los ojos deberán ser transparentes. (1-4-5-s)

El Tee de patada de salida es reducido en altura.

El tee para patada de salida no puede elevar el punto más bajo de la pelota más de una pulgada sobre la tierra. El propósito de este cambio es permitir más regresos de saque inicial. (2-15-4-c)

El intermedio acortar a 15 minutos.

Antes se empleaban 20 minutos, el medio tiempo es ahora 15 minutos. La administración del equipo de casa puede cambiar esto siempre y cuando el administrador del equipo contrario este de acuerdo. (3-2-1-b)

El reloj de juego se echa andar en una patada libre.

En una patada libre el reloj empieza cuando la pelota es pateada y se para cuando la bola es declarada muerta por regla. (3-2-5)

Esto realmente es un cambio significativo respecto a el reloj del juego, si el reloj de juego es parado cuando al equipo B gana un primero y diez, o el equipo B es el equipo que pone en juego la bola sea cual fuere el caso de que el reloj de juego se haya parado, el reloj de juego se echara andar a la señal de bola lista.

Con solamente dos excepciones: cuando la jugada resulta en un primero y diez del equipo B y es la jugada final de un cuarto, y cuando cualquier equipo le es concedido un tiempo fuera antes de que se haga la señal de bola lista. En estos dos casos el reloj empieza al centro como antes. (3-2-5-a-12, 3-2-5-e)

Aplicación de castigos por faules ofensivos en patadas de despeje.

Si el equipo pateador comete un foul en bola viva en conjunto con el centro o con la patada, de equipo B puede elegir aplicar la falta en el punto anterior donde se realizo la patada con su castigo de yardaje (y el down se vuelve a jugar) o en el siguiente punto donde tendrán posesión de la pelota. Este cambio de regla no es aplicable en los goles de campo. (7-1-3 b-Castigo). y 7-1-4-b-Castigo y 10-2-2-e-6.

Repetición instantánea. Se agrega la regla 12.

Solamente para la primera división de NCAA tienen la opción de utilizar esta opción, se formaliza la regla 12 dentro de un sistema.

Los cambios Editoriales fundamentales.

El ruido de la multitud se eliminó para los que el árbitro no puede parar el partido a pesar del ruido. (Se suprime la regla 3-3-3-f-4)

Principales cambios de reglas para el 2007.

Excepción al pase lanzado intencionalmente.

Si en cualquier momento el pasador que es o ha estado fuera del marco del tackle, puede lanzar la bola legalmente. (De 7-3-2-f –Excepción 1 y 2)

Faules Personales en el intento de anotación extra: no podrán ser llevados al período extra.

Para faules personales cometidos durante o después del intento de anotación extra, no hay alternativa de llevar la falta al punto del siguiente periodo extra. Si aceptar, la falta debe ser hecha cumplir en la siguiente patada de salida. (8-3-3-b-1, 8-3-3-c-2, 8-3-3-d-2, 8-3-5)

Principales cambios de reglas para el 2007

El reloj de juego se echará andar al momento del centro. Regla 3-2-5 - e

Cuando al equipo B le es otorgado uno primer down, el reloj del juego es parado y se echará andar al momento del centro. Esto revierte el cambio de regla efectuado en el 2006 a lo que se aplicaba en la regla en el 2005. (ver capítulo 6 para información adicional).

En patada de salida, el reloj de juego caminará. Regla 3-2-5-a

Cuando se realice una patada libre, el reloj del juego será puesto en marcha cuando la pelota es legalmente tocada en el campo de juego o cruza la línea de gol después de ser tocado legalmente por el equipo B en su zona de anotación, y será posteriormente parado cuando la pelota se declare muerta por regla. (ver capítulo 6 para información adicional).

Localización de la patada de salida. Regla 6-1-1

A menos que exista una falta, el equipo pateador pondrá en juego la bola en una patada libre desde la línea de la yarda 30. (Ver capítulo 3 para información adicional)

Patada de salida fuera del campo. Regla 6-2-1 - Castigo

El castigo en una patada libre que sale del campo cambió para dar al equipo que recibe la bola, un primero y diez, o 35 yardas desde donde fue pateada la bola. O bien las 5 yardas de penalización desde el punto anterior, contra el equipo A. En conjunto con el movimiento a la yarda 30, el equipo receptor de la patada podrá centrar la bola de la línea de la yarda 35. (ver capítulo 3 para información adicional)Faules del equipo ofensivo en patadas. Regla 7-1-3-b Castigo, 7-1-4-b castigo, 9-1-2, 9-3-3-a, 10-2-2-e, excepción 7La opción para el equipo receptor de aplicar un castigo al equipo pateador que ocurra durante una patada, podrán ser aplicados ya sea en el punto anterior o el punto siguiente. Esta Regla no aplica en patadas de gol de campo. (ver capítulo 3 y 9 para información adicional)Silbatazo inadvertido. Regla 3-2-2 - i. Si un silbatazo inadvertido existe sobre una jugada y el down es vuelto a jugar bajo

Principales cambios de reglas para el 2007.

las provisiones de la Regla. (ver capítulo 6 y 10 para información adicional) Patada de salida, bola lista. Regla 6-1-2 El Réferi declarará la pelota lista para la jugada cuando el pateador reciba la pelota del Oficial. (ver capítulo 6 para información adicional)

Tiempo fuera cargado. Regla 3-3-7-a

Un tiempo fuera (se esta hablando de los tiempos que son de 1 minuto treinta segundos). Del equipo es de 30 segundos, más el intervalo de 25 segundos para ser puesta en juego la pelota. Esta previsión será aplicable solamente a los partidos televisados. (Ver capítulo 6 para información adicional)

Tiempo fuera para televisoras. Regla 3-2-2 - h

Seguido de un tiempo fuera de la televisión, después de la señal de bola lista el equipo tendrá 15 segundos para centrar la bola. Excepción: en patadas libres seguido de un tiempo fuera. (ver capítulo 6 para información adicional)

Uso de manos o brazos por la defensiva. Regla 9-3-5-b

Los jugadores defensivos no pueden "Ser agarrados, elevados, propulsados o empujados por un compañero de equipo". Este tipo de bloqueos presenta un riesgo significativo. . (ver capítulo 7 para información adicional)

Volado ceremonia. Regla 3-1-1

La ceremonia del volado comienza cuando los capitanes de campo ingresan desde las marcas de nueve yardas y termina cuando los capitanes regresan y sobrepasan las marcas de nueve yardas. (ver capítulo 6 para información adicional) El pasador es un receptor elegible. 9-3-4-e. Un cambio editorial importante para clarificar la Regla en donde el pasador no es considerado para efecto de la regla 9-3-4-e. El impacto de esta es sea o no sea el equipo A tiene un primero y 10 automático si la defensiva comete un foul en contra del pasador que no incluía un primero y diez automático en las jugadas donde el pase adelantado cruza la zona neutral. (Ver capítulo 7 para información adicional)

Revisión instantánea. 12-3-3 - h, i, j

Tres situaciones de jugadas fueron añadidas a la lista de jugadas revisables: si el down es el correcto, interferencia de la banca que pasa inadvertida sobre el campo, si una patada es atrapada o no es atrapada. Fables alevosos se agregan a la revisión de jugadas.

CAPÍTULO 3 II. Reglas a Fondo.

PATADAS LIBRES O DE SALIDA.

Introducción.

El juego inicia con una patada de salida (libre o de salida), así que la patada es un buen sitio para iniciar nuestro estudio detallado de las reglas. La jugada de patada puede acarrear a los Oficiales más problemas que en cualquier otra fase del juego. En su mayoría, las reglas que cubren las situaciones de patada son totalmente diferentes a aquellas que cubren el resto del juego, por lo que tendremos que retener en la mente más casos especiales. Además, durante el juego, las patadas no son tan frecuentes comparadas con las carreras o los pases. Las patadas de despeje, por ejemplo, se efectúan regularmente una vez cada cuatro downs, y en una ofensiva sostenida ni siquiera se realizan. Las patadas de salida (kickoffs) sólo al inicio de cada mitad y después del intento de anotación extra. Es esta baja frecuencia la que hace que no retengamos firmemente las reglas en la memoria. Es la opinión de algunos Oficiales experimentados, que las reglas de patada requieren más estudio que el resto de las reglas combinadas.

Empecemos por dejar a un lado un par de pequeños problemas qué significa patear la bola y que es una patada. La definición en la regla 2 (2-15-1) nos dice que patear la bola es golpearla intencionalmente con la rodilla, parte baja de la pierna o el pie. La palabra clave es si se realiza *intencionalmente*. Si la bola está rodando por el suelo y sucede que un jugador la golpea con su pie cuando está tratando de recuperarla, él no ha pateado la bola de acuerdo al sentido de la definición de la regla. No existe nada que sea “patear accidentalmente la bola”. Patear es un acto deliberado.

La palabra “patada” usada como nombre, se refiere al estado en que se encuentra la bola. Una vez que la bola es legalmente pateada, continúa siendo una patada hasta que la bola se convierte en muerta o es cachada o recuperada. Esto nos conduce a las definiciones de cachar y recuperar, que se encuentran en 2-2-7. Para “cachar” la bola un jugador debe satisfacer dos condiciones: (1) debe obtener la posesión de la bola antes de que esta toque el suelo y (2) quedar tocando el campo de juego dentro de los límites de este con la bola en su posesión. “Recuperar” la bola significa lo mismo cuando la bola ya ha tocado el suelo. (Ampliaremos lo referente a cachar y recuperar cuando discutamos las jugadas de pase en el capítulo 5.) Nótese que recuperar la bola no necesariamente significa cubrirla cayendo sobre ella.

Si un jugador mofa una patada, el estado de la bola no cambia y continúa siendo una patada (ver capítulo 10). La patada termina sólo cuando un jugador cacha o recupera la bola, o cuando esta es muerta por regla, como por ejemplo, al abandonar el campo de juego.

El fútbol americano tiene dos clases de patadas: patadas libres (de salida) y patadas de despeje (scrimmage). Las patadas libres (salida) son aquellas que se ejecutan después de una anotación o al iniciar el juego al principio de cada medio, y son hechas bajo condiciones estrictas respecto a la posición de los jugadores antes y cuando la bola es pateada. Una patada de despeje (scrimmage) es aquella que se realiza durante un down de despeje (scrimmage) usualmente en 4 down. y debe ser una patada legal (veremos esto más adelante).

Tocando la pelota

Muchas de las reglas del juego en patadas dependen si la bola ha sido o no ha sido tocada. Tocando se define (2-10-4) como cualquier contacto, intencional o no, con una pelota no esta en la posesión de un jugador. Sin embargo, hay situaciones específicas en el juego durante una patada que no se toma en cuenta. Nosotros nos referimos a éstas situaciones de toque forzado, y se aplican a los dos puntadas libres y a patadas de despeje (scrimmage). El toque forzado ocurre cuando un jugador toca la pelota porque un contrario lo bloquea y lo manda contra ella o cuando la pelota lo toca porque la pelota es bateada por un contrario (6-1-4, 6-3-4). En estas circunstancias la jugada continúa como si el jugador en cuestión no ha tocado la bola. Esto da lugar ala frase “Toque forzado no se considera toque”.

Patadas libres.

Las patadas libres son aquellas hechas bajo condiciones en las que ambos equipos se encuentran confinados tras líneas de restricción. La definición de patada libre (2-15-5) nos lleva a 6-1-1, la cual establece las líneas de restricción de los dos equipos, con 10 yardas de separación entre ellas.

Nuevo en 2007. La línea de la yarda 30 es la línea de restricción del equipo pateador (6-1-1) a menos que la pelota sea recolocada por la aplicación de algún castigo.

(Algunas asociaciones, de High school, que se rigen con las reglas NCAA llegan a variar este punto).

El Kickoff, que es una patada libre, que empezara un medio o será después de un intento de anotación extra o un gol de campo. Deberá ser una patada de lugar o patada de bote pronto.

EN EL 2006: El tee para patada de salida no puede elevar el punto más bajo de la pelota más de una pulgada sobre la tierra. El propósito de este cambio es permitir más regresos de saque inicial. (2-15-4-c)

El saque inicial debe ser desde algún punto en, o atrás de la línea de restricción del equipo pateador. Para la patada libre que sigue a un sefty (que no es una patada inicial, por definición), el equipo pateador su línea de restricción es la línea de la yarda 20. Si el equipo A usa una patada de despeje o de bote pronto, deberá ser hecha de algún lugar en o detrás de la línea restricción (6-1-2-d). Note que la línea de la yarda 20 se queda como la línea de restricción en las patadas de despeje o de bote pronto del equipo A

Éstas líneas de restricción cambian por supuesto, si la pelota es trasladada por una falta. En todo caso las líneas de restricción de los equipos son diez yardas de separación.

Todos jugadores de los equipos deberán estar dentro del campo cuando la pelota es pateada. El equipo pateador debe tener a todos sus jugadores detrás de la pelota excepto el sostenedor o el pateador, que puede caminar más allá de la pelota para ejecutar una patada estilo de fútbol. Al menos cuatro jugadores del equipo pateador deben estar sobre cada lado del pateador (6-1-2-c) cuando la pelota es pateada.

Faules durante las patadas libres.

Para los faules cometidos durante las patadas libres, casi todos los faules cometidos por el equipo A tienen ahora una alternativa para la aplicación.

Nuevo en 2007: Si el equipo A comete un foul en bola viva, el equipo B puede elegir que el castigo se aplique en el punto anterior (y repetir el down) o en el siguiente punto seguido de la bola muerta donde terminó con posesión, (7-1-3-b castigo, 7-1-4-b castigo, 9-1-2, 9-3-3-a, 10-2-2-e-6)

La opción de poder aplicar la falta desde el siguiente punto de bola muerta, no es aplicable si hay un cambio de la posesión de la bola, la falta deberá ser hecha cumplir desde el punto anterior (6-1-2-a castigo) También, si el castigo en una patada libre que va fuera de los límites del campo es aceptada, las faltas para otros faules en bola viva deberán ser declinados. (ver el ejemplo 13)

EJEMPLO 3-1. El equipo A realiza la patada desde la línea de la yarda 35. A43 está más allá de la pelota cuando se da la patada. (a) B25 cacha la patada y la regresa hasta la línea de su yarda 40 donde es tacleado.; (b) B25 cacha la patada y hace down en su zona de anotación; (c) A30 recupera la pelota en la línea de la yarda 50.

REGLA. El Equipo A es culpable de invasión. En (a), (en b), y (en c) el Equipo B puede aceptar el castigo de 5 yardas y que se repita la patada en la línea de la yarda 25 de A. Otras opciones: En (a), el Equipo B puede pedir que el castigo de 5 yardas se aplique desde la línea de la yarda 40 primero y 10 en la línea de la yarda 45 de B. En (b) el Equipo B puede pedir que el castigo de 5 yardas se aplique desde la línea de la yarda 20 primero y 10 en la línea de la yarda 25 de B.

EJEMPLO 3-2. El equipo A realiza la patada desde la línea de la yarda 30. La pelota abandona el terreno de juego en la línea de la yarda 15 sin ser tocada. A43 está más allá de la pelota cuando se da la patada.

REGLA. El Equipo A ha cometido dos faltas una por invasión y otra por una patada fuera de los límites del campo. El equipo B puede aceptar que se aplique el castigo, solo de uno de ellos. Probablemente le convenga en este caso que la pelota sea puesta en juego desde la línea de la yarda 35 de B.

EJEMPLO 3-3. El equipo A invade en la patada de inicio. B23 cacha la pelota en su línea de la yarda 25. Y la regresa, en la línea de la yarda 28 la fumblea y B38 recupera la pelota y es tacleado en la línea de la yarda 40 de B.

REGLA. El Equipo B probablemente aceptará que el castigo por la invasión se aplique: 5 yardas desde donde la pelota fue declarada muerta, donde terminó la jugada línea de la yarda 40. Primero y 10 para el Equipo B en la línea de la yarda 45 de B.

Ejemplo 3-4. A89 se encuentra en fuera de lugar cuando se realiza la patada desde la línea de la yarda 35. Después de cazar la patada en la línea de la yarda 25, B34 es golpeado y fumblea la bola en su línea de la yarda 35. A27 la recupera y es tacleado en la línea de la yarda 30 de B.

REGLA: El equipo A tendrá que volver a realizar la patada desde su línea de la yarda 25, después de aplicar su castigo de 5 yardas desde el punto anterior.

Patadas libres o de salida.

Si un jugador del equipo pateador sale del campo de juego, deberá permanecer fuera durante todo el down (6-1-2-g). Si él regresa al campo de juego es un foul. Por lo tanto, no es un toque ilegal (ver abajo). Lo curioso aquí es que los jugadores del Equipo B sí pueden salir del campo de juego sin que esto represente un foul, ya sea que regresen o no al campo de juego.

Existe una restricción adicional para el equipo A. La totalidad de sus jugadores deberá haber estado dentro de las marcas de las nueve yardas en algún momento entre que la bola es declarada lista para jugar y el momento en que es pateada (6-1-2-f).

El equipo B, equipo receptor, no podrá tener a nadie a menos de 10 yardas de la línea de restricción del equipo A cuando la bola es pateada (6-1-2-e). No existe línea de restricción trasera, lo que significa que cualquiera de los once jugadores del equipo B podrá estar en cualquier lugar del campo.

Tocando la bola en una patada de salida.

Existen tres situaciones en las cuales al equipo pateador le es permitido tocar una patada libre (6-1-3):

- (1) Después de que la bola es tocada por un jugador del equipo B;
- (2) Después de que toca algo adelante de la zona de restricción del equipo B y
- (3) Después de romper el plano y permanecer adelante de la zona de restricción.

Si ocurre alguna de estas situaciones, el equipo A no sólo tiene permitido el tocar la bola, sino que puede conservarla si la cacha o la recupera. Como lo establece la Regla 6-1-6-a, el equipo A no puede avanzar una patada recuperada. La bola es declarada muerta por regla si el equipo pateador la cacha o recupera mientras sigue siendo una patada es decir, antes de que el equipo B gane la posesión o la bola se convierta en muerta.

La elegibilidad que tiene el equipo A para avanzar una patada no se ve afectada por el hecho de que el equipo B haya o no haya tocado la bola, ya que continúa siendo una patada hasta que algún equipo gane la posesión de la bola. Sin embargo, si el equipo B cacha o recupera la bola y esta permanece viva, entonces la patada ha terminado. Tenemos ahora una jugada de carrera y por lo tanto las reglas de patada se “desconectan”. Si, por ejemplo, un jugador del equipo A intercepta un pase o recupera un fumble, le es permitido avanzar la bola como en cualquier otra jugada de carrera.

Nos encontramos aquí ante una oportunidad para acabar con uno de los mitos existentes en el fútbol americano “No se puede avanzar un mof”. Por supuesto que se puede. Si un receptor mofa un pase adelantado y este es después es interceptado, todos estaremos de acuerdo en que el jugador defensivo puede regresarlo. El mof no tiene nada que ver en esto. Lo que el equipo pateador no puede avanzar es una *patada* y una patada mofada continúa siendo una patada. El mof no cambia el estado de la bola; Continúa siendo un pase adelantado, continúa siendo una patada o continúa siendo lo que haya sido antes de que fuera mofado (ver el capítulo 10).

Patadas libres o de salida.

Recuerde que como discutimos anteriormente, toque forzado no es considerado un toque.

Toque ilegal.

Si el equipo A toca la bola antes que el equipo B o antes de que haya avanzado las 10 yardas obligatorias, comete entonces una violación llamada "toque ilegal" (6-1-3) (Recuerde toque forzado no es considerado un toque). Este no es un foul, no implica una aplicación de yardaje ni puede cancelar un foul del oponente y, por lo tanto, no debe lanzarse pañuelo, sino la marca. Tampoco es una bola muerta si el equipo A solamente toca la bola sin ganar la posesión de ella y ciertamente que no debe haber silbatazos por esta razón. La jugada continúa. Mientras no exista un castigo aceptado por un foul que se aplique en bola viva o faules que se anulen, lo peor que le puede pasar al equipo B es el tener la bola en el punto del toque ilegal. El equipo A no podrá tener la posesión legal, aún si recupera un mof o un fumble, como el precio a pagar por haber tocado la bola demasiado rápido.

EJEMPLO 3-5 En una patada de salida (kickoff) desde su yarda 30, un jugador del equipo A toca la bola en su propia yarda 38, La jugada continúa y B2 gana posesión de la bola, la regresa algunas yardas y fumblea. A29 recupera la bola y es tackleado.

REGLA: El toque ilegal del equipo A le da al equipo B el privilegio de tener la bola en la yarda 38 de A, lo que elimina la posterior recuperación del fumble por parte de A. Sin embargo, si cualquier equipo acepta la aplicación de un castigo por un foul, entonces el privilegio de aplicar la violación de toque ilegal se cancela, tal como si nunca hubiera ocurrido el toque ilegal.

Ahora veremos que es lo que pasa si se comete el foul durante la jugada.

Ejemplo 3-6. En una patada de salida desde la línea de la yarda 30, un jugador del equipo A toca la bola en la línea de su yarda 38. La jugada continúa, y B2 gana la posesión de la bola, y la corre algunas yardas y después la fumblea. A29 recupera la bola y es inmediatamente tackleado. Durante la patada, A76 comete un foul personal.

REGLA: Al equipo B le gustaría declinar el castigo, para tener la posesión de la bola en la yarda 43 donde fue el toque ilegal, pero debido a que A29 termina con la posesión de la bola, si B declina el castigo le dará la posesión al equipo A, así que no le queda más remedio que castigar al equipo A y repetir la patada desde la línea desde la yarda 15 por el castigo de foul personal.

Ejemplo 3-7. En una patada de salida desde la línea de la yarda 30, un jugador del equipo A toca la bola en la línea de su yarda 38. La jugada continúa, y B2 gana la posesión de la bola, y corre algunas yardas y después la fumblea en la yarda 48 de A. A29 recupera la bola y es inmediatamente tackleado en la línea de la yarda 45 de B. Durante la carrera de B2, el jugador B63 clipea en la yarda 50.

REGLA: Al equipo A aceptara el castigo, que será aplicado desde el punto del foul. Primero y diez para el equipo B en la línea de su yarda 35.

Note cuidadosamente que en el anterior ejemplo, en qué el equipo B comete el foul después de conseguir la posesión, el equipo A de no puede mantener la bola en ningún caso (a menos que la devuelvan para una anotación; ver

Patadas libres o de salida.

abajo). Si el equipo A declina el castigo del equipo B, entonces el equipo B conserva la posesión debido a que A toca ilegalmente la bola en su yarda 43. Pero si el equipo A acepta la falta, del equipo B todavía consigue retener la bola ya que estaba en posesión del equipo cuando la falta ocurrió, incluso si hubiese ocurrido durante el fumble (2-2-5-b, 5-2-4). En el calor de la batalla, esto puede ser muy confuso. La respuesta es breve y sencilla: si ninguna castigo es involucrado y si el equipo pateador comete toque ilegal, no conseguirá la bola de ninguna forma. Pero si hay un foul, tenga mucho cuidado.

Suponga que el equipo A en el ejemplo 3-7 el Fumble lo regresan para una anotación. Ahora la situación podría cambiar, dependiendo de qué clase de castigo comete el equipo B. Si el equipo B comete un foul, personal entonces la excepción para la regla 5-2-4 es aplicable. La anotación cuenta y el equipo A puede aceptar la falta que, así cancela el toque ilegal. Y el castigo será aplicado en el intento de anotación extra o en la siguiente patada de salida, pero cuidado no podrá ser llevado o aplicado en el siguiente período adicional extra: vea 10-2-2-g-1. Por otro lado, si la falta es de cualquier tipo que no sea un foul personal, entonces la falta es declinada por regla, y las reglas de toque ilegal son aplicables. (Ver ejemplos 9-60 y 9-62.)

EJEMPLO 3-8. En una patada desde su yarda 30, El jugador del equipo A31 toca la bola en su propia yarda 38. Cuando la jugada continúa, B2 gana la posesión, y lleva la pelota unas yardas adelante y la fumblea. Cuando A29 recupera la pelota y la lleva hasta la línea de anotación del equipo B. Durante la carrera de A29, B70 (a) comete un foul personal; (b) agarra.

REGLA: Toque ilegal del equipo A31 (a) Touchdown del equipo A; el castigo por el foul personal cancela la violación del el toque ilegal y este se aplicara en el intento de anotación extra o en la patada de salida. (b). El castigo se rechaza por la regla al no anotar. El equipo B tendrá entonces la posesión de la pelota en la línea de la yarda 43 debido al toque ilegal.

Un jugador del equipo A no comete toque ilegal si él sale fuera del campo y después regresa y toca la bola. El comete un foul cuando regresa nuevamente al terreno de juego (6-1-2-g), pero recuerde que no ha tocado ilegalmente la bola.

EJEMPLO 3-9. En una patada de salida, el jugador A36 corre casi en el límite del campo, da algunos pasos fuera de los límites del campo, y regresa al terreno de juego. El receptor B19 fumblea la pelota en la línea de la yarda 30 de B, donde A36 recupera la bola haciendo down inmediatamente.

REGLA. A36 ha cometido un foul regresando al terreno de juego pero no ha cometido un foul por toque ilegal, porque es elegible para tocar la pelota, por lo tanto ha recuperado legalmente el fumble. El equipo B puede elegir que el equipo A repita la patada con 5 yardas de castigo o de otra manera el equipo A retendrá la posesión de la bola.

Bloqueos por parte del Equipo Pateador

Durante una patada libre, al equipo A no le es permitido bloquear hasta que sea elegible para tocar la bola (6-1-2-h). Este foul, que implica sólo 5 yardas de castigo, sucede con mayor frecuencia en las patadas cortas, cuando los miembros del equipo pateador están tratando de evitar que sus oponentes tengan la bola. Si el bloqueo es por otra parte legal, de frente y el bloqueo es sobre la cintura, esta falta lleva sólo un cinco yardas de castigo. Sin embargo,

Patadas libres o de salida.

si es un bloqueo ilegal por su propio mérito, como clipping, entonces lleva un castigo usual de 15 yardas.

Ejemplo 3-10 En una patada desde su yarda 30, un jugador del equipo A bloquea a un adversario en la línea de la yarda 38 del equipo A. Este bloqueo es arriba de la cintura y de frente al jugador del equipo B. Cuando la jugada continúa, B2 gana la posesión de la bola, corre algunas yardas y después fumblea la bola. A29 recupera la bola y es tacleado inmediatamente.

REGLA Faul del equipo A por bloquear antes de ser elegible para tocar la bola (yarda 40). Las 5 yardas de castigo se aplican desde el punto anterior y el equipo A tiene que volver a patear.

Matando una Patada Libre

Estas son las maneras en que una patada libre se convierte en muerta (4-1-3):

1. Sale del campo por una línea lateral. Si el equipo B no ha tocado la bola, es un faul del equipo A. En este caso, el equipo B tiene tres opciones:

(1) declinar el castigo y tomar la bola en el punto donde la bola abandonó el campo;

(2) que el equipo A repita la patada después de una penalización de cinco yardas; o

Nuevo en 2007. (3) Poner la bola en juego 35 yardas adelante de la línea de restricción del equipo A (normalmente la yarda 35 del equipo B). (6-2-1)

2. Toca el suelo en la zona final del equipo B antes de ser tocada por el equipo B. Para la aplicación de esta regla, no importa si la bola ha sido tocada o no por el equipo A.

3. Un jugador del equipo A la cacha o recupera la bola durante la patada.

4. El equipo B realiza una señal de atrapada libre.

5. El equipo B obtiene la posesión después de cualquier señal de fair catch.

6. La bola queda inmóvil dentro del campo de juego y ningún jugador intenta asegurarla. La bola pertenece al equipo receptor.

7. La bola se encuentra en posesión simultánea de jugadores oponentes. La bola pertenece al equipo receptor.

EJEMPLO 3-11. B24 se encuentra parado con un pie fuera del campo cuando recibe la patada libre del equipo A, antes o después de que esta toque el suelo dentro del campo de juego.

REGLA: Faul del equipo A por una patada libre fuera del campo por una línea lateral. La bola se encuentra fuera del campo porqué tocó un jugador que se encontraba fuera del campo (4-2-3-a).

EJEMPLO 3-12. Durante la patada de kickoff de su equipo desde la yarda 30, A34 bloquea a B68 arriba de la cintura antes de que la bola avance 10 yardas.

Patadas libres o de salida.

A21 es el primero en tocar la bola, en la línea de su yarda 36, provocando que la bola salga del campo rodando a la altura de su yarda 41.

REGLA: El equipo A es culpable de toque ilegal y dos faules: uno por bloqueo ilegal y el segundo por una patada libre que sale fuera del campo. La mejor opción del equipo B es declinar ambos castigos y tomar la bola en la línea de la yarda 36, el punto del toque ilegal. (siempre preguntar al capitán)

Patadas de despeje (scrimmage)

Despejes e intentos de gol de campo, incluyendo las patadas de intento de punto extra, constituyen la otra clase de patadas: las patadas de despeje (scrimmage). Un intento de gol de campo puede ser realizado mediante una patada de lugar o mediante la casi obsoleta patada de bote pronto. Los intentos de gol de campo tienen para sí un pequeño paquete de reglas ligeramente diferentes, que discutiremos posteriormente.

La Regla 2, en 2-15-7, nos indica que una patada de despeje (scrimmage) es una patada legal hecha en o detrás de la zona neutral durante un down de patada de despeje (scrimmage) (una jugada que se inicia con un centro) antes de un cambio de posesión de equipo. Es decir, la patada debe ser pateada legalmente, de una manera permitida por las reglas.

Por ejemplo, si la bola va rodando dentro del campo y un jugador la patea, lo ha hecho de manera ilegal. Por lo consiguiente, eso no es una patada. De la misma manera, si el jugador que va a despejar mofa el centro y patea la bola mofada antes de que esta toque el suelo, simplemente tendremos un pase atrasado (y un foul por patear ilegalmente la bola), pero no tendremos una patada.

Por otro lado, supóngase que el jugador que va efectuar el despeje corre adelante de la zona neutral antes de que patee la bola. Este es un foul por una patada ilegal (6-3-10-c). El castigo de 5 yardas es aplicado desde el punto anterior y conlleva la pérdida del down. Y es, además, una de las rarezas del fútbol americano: es un foul en bola viva que mata la bola.

Una patada de regreso, es aquella que es hecha después de un cambio de posesión de la bola y es también una patada ilegal (2-15-8), y nuevamente es un foul que causa que la bola se convierta en muerta. Se castiga con 5 yardas desde el punto del foul. Tome nota que una patada de regreso es aquella que se hace después de cualquier cambio de posesión. Algunos Oficiales le dirán que una patada de regreso sólo es posible enseguida de una patada, lo cual no es cierto.

La distinción aquí es entre una patada ilegal y patear ilegalmente la bola. No es lo mismo. Patear ilegalmente la bola significa patearla de una manera no permitida por las reglas de cómo es pateada la bola. Una patada ilegal es una patada, correctamente efectuada, hecha de una manera perfectamente legal, pero que no es permitida debido a cuando o donde fue hecha.

Ejemplo 3-13 En cuarto down, A49 está en una formación de patada. Recibe el centro y bajo mucha presión de los tackles los elude, corre más allá de la zona neutral, y patea la bola.

REGLA. A49 es culpable de realizar una patada ilegal, pero no está pateando ilegalmente la bola (son diferentes castigos). La bola es declarada muerta en

Patadas libres o de salida.

el instante que es pateada. El castigo de cinco yardas es aplicado desde el punto previo y incluye la pérdida de down. Por lo tanto, el equipo B tendrá primero y diez en el punto donde el castigo de yardaje deja la bola.

Ejemplo 3-14 En tercera y siete en la línea de la yarda 40 de B. El corredor A21 fomblea en la línea de la yarda 45 de B, y para impedir que el equipo B recupere el fumble, A34 patea la bola que va rodando en la yarda 45 de B. La pelota cruza la zona neutral. A29 la recupera en la línea de la yarda 35 B y es tacleado en la yarda 20 de B.

REGLA Faul de A34 por patear la bola ilegalmente. Debido a que su estado proviene de un fumble, no es una patada, la bola permanece viva cuando A29 la recupera así que el resultado de la jugada es un primero y diez para el equipo A en la línea de la yarda 20 de B. Si el equipo B aceptará el castigo de 15 yardas desde el punto del foul (donde se pateo la bola) más la pérdida de down. El equipo A de tendrá cuarto y 27 en la línea de la yarda 40 de su campo.

¿Cruzó la zona neutral?

Quizás la pregunta clave que un Oficial se debe hacer durante una patada de despeje (scrimmage) es:

¿CRUZÓ LA BOLA LA ZONA NEUTRAL?

Si la respuesta es NO:

Cualquier equipo puede cachar o recuperar la bola y avanzarla. Si un jugador del equipo A es quien tiene la bola, puede correrla, pasarla o hasta patearla nuevamente.

La continuidad de los downs no se rompe, aunque el equipo B toque la bola.

Si la respuesta es Sí:

Cualquier toque de parte del equipo B rompe la continuidad de los downs, así como la línea por ganar y la zona neutral deja de existir.

Si el equipo B es el primero en tocar la patada, entonces el equipo A puede cacharla o recuperarla y retener la posesión, pero.....

Bajo ninguna circunstancia puede el equipo A podrá avanzar la patada. La bola es declarada muerta tan pronto como el equipo A obtiene la posesión dentro del campo de juego.

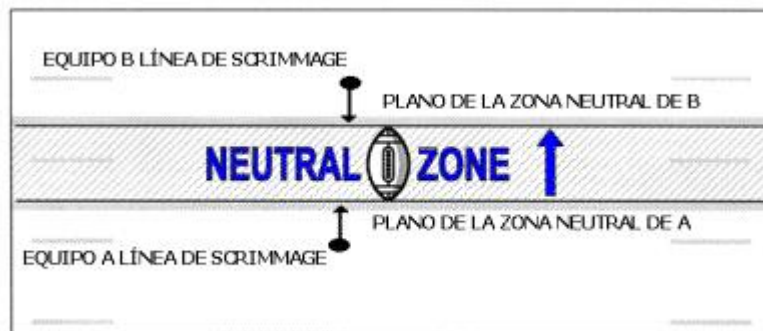
El equipo A no puede ser el primero en tocar la bola. Si esto sucede, es una violación, toque ilegal.

Cruzando la Zona Neutral.

La zona neutral (2-17-1) es la área rectangular entre las línea de scrimmage de los equipos; su ancho es por lo tanto, la longitud es el campo de fútbol americano. El réferi establece la zona neutral cuando coloca la pelota y hace la señal de bola lista para la jugada el largo de la bola cuando se encuentra en el suelo con su eje largo paralelo a las líneas de banda. Una patada ha

Patadas libres o de salida.

cruzado la zona neutral cuando toca algo que está más allá de la zona neutral (2-15-7).



Toque ilegal

El toque ilegal de una patada de despeje (scrimmage) es una violación que beneficia al equipo receptor otorgándole la bola, en el peor de los casos, en el punto del toque ilegal (6-3-2). Y al igual que en las patadas libres, las consecuencias de un toque ilegal se eliminan si durante el down existen faules que se anulan o un castigo aceptado por cualquiera de los equipos. Es importante remarcar que, el toque ilegal NO MATA LA BOLA. Contrario a lo que mucha gente piensa.

EJEMPLO 3-15. La patada de despeje del equipo A cruza la zona neutral y es primeramente tocada por A68. El receptor B27 levanta la bola, la regresa 10 yardas y la fumblea. La bola es entonces recuperada y hecha down por A 19. B62 comete un clipping durante el regreso de B27.

REGLA: El equipo A no retiene la posesión de la bola. Si el equipo A acepta el castigo por el clipping de B, esto hará que se elimine el toque ilegal, pero el equipo B retendrá la bola debido a que era el equipo en posesión cuando ocurrió el foul. Si el equipo A declina el castigo, entonces el equipo B tendrá la bola en el punto donde A68 realizó el toque ilegal.

Si la bola haya cruzado o no la zona neutral determina quién puede y quién no puede avanzar la bola. Si no ha cruzado la zona neutral, entonces cualquier equipo puede recuperar la bola y avanzarla (6-3-1-a). De hecho, el equipo A puede correr la bola, pasarla y hasta patearla nuevamente. Esto significa que el equipo A puede jugarla justo como si la bola no hubiera sido pateada. Si la bola ha cruzado la zona neutral, el equipo A no puede avanzarla, aún cuando la bola sea regresada atrás de la zona neutral durante el forcejeo por la posesión.

Si el equipo B no ha tocado la bola adelante de la zona neutral, y el equipo A la recupera, tenemos simplemente un toque ilegal, que deberá declararse bola muerta debido a la posesión ilegal del balón. Sin embargo, si el equipo B toca la bola adelante de la zona neutral y el equipo A la recupera, tenemos entonces que el equipo A a ganando la posesión de una patada. Retienen la posesión, la bola pertenece al equipo A, pero es muerta donde es cachada o recuperada.

Es absolutamente crucial para esta situación conocer si el equipo B ha tocado o no la patada de despeje (scrimmage) adelante de la zona neutral. Suponga que la patada de despeje de A cruza la zona neutral y un toque de B provoca

Patadas libres o de salida.

que la bola regrese atrás de la zona neutral, donde el equipo A recupera la bola. La patada no puede ser avanzada por el equipo A, pero le es permitido tocarla debido que B lo hizo primero. En adición, la bola pertenece al equipo A, primero y diez. El toque del equipo B adelante de la zona neutral rompe la continuidad de los downs (5-1-4-b) y el equipo A está en posesión legal de la bola al finalizar la jugada, por lo tanto se le concede una nueva serie. Por supuesto que si el equipo B no hubiera tocado la bola, tampoco lo tendría permitido el equipo A.

EJEMPLO 3-16. Cuarto down en la línea de la yarda 32 de A. La patada de despeje sale casi vertical, cae en la yarda 37 de A y la bola bota de regreso hacia atrás de la zona neutral, donde A49 la toca. Finalmente B41 recupera la bola y hace down en la línea de la yarda 40 de A.

REGLA: La bola cruzó la zona neutral, por lo que el toque de A49 es ilegal, no obstante que ocurre detrás de la zona neutral. El equipo B puede elegir tomar la bola donde fue tocada por A49 si esto le conviene.

EJEMPLO 3-17. La patada del equipo A cruza la zona neutral. El receptor B48 mofa la bola en la línea de la yarda 35 de B. A20 recupera el mof y lo lleva para una aparente anotación a la zona de gol de B.

REGLA: El toque del equipo A es legal, ya que el equipo B tocó la bola primero más allá de la zona neutral dentro del terreno de juego. Por lo tanto por regla la bola debe ser declarada muerta cuando el jugador del equipo A20 la recupera. Los oficiales deberán hacer sonar su silbato inmediatamente cuando A20 tiene la posesión de la bola. Para prevenir cualquier otra acción inesperada.

Respecto a este punto debemos tratar un caso especial de toque ilegal, que sucede cuando el equipo A batea una patada de despeje (scrimmage) que ha roto el plano de la línea de gol de B. Esta jugada está considerada en la regla 6-3-11. Si ocurre cuando el equipo A está tratando de matar la patada cerca de la línea de gol de B por medio de un jugador que se encuentre dentro de la zona final o que alcance la bola a través de la línea de gol (se encuentra pisando dentro de la zona de anotación y saca la mano al terreno de juego), y que batea la bola para atrás en la zona final (9-4-1-c). Esta es una violación que le dará la bola al equipo B en su yarda 20, justo como si fuera un touchback. Sin embargo, esta violación difiere del toque ilegal ordinario: **NO SE CANCELA** por la aceptación de un castigo. El touchback permanece, seguido por la aplicación del castigo por cualquier foul ocurrido durante el down.

EJEMPLO 3-18. El equipo A pateo de despeje desde su yarda 50 y durante la patada B1 faulea a la altura de su yarda 25. Un jugador del equipo A alcanza la bola a través de la línea de gol de B y batea la bola, que no ha sido tocada por el equipo B, hacia atrás desde la zona final, provocando que la bola abandone el campo de juego por la línea lateral a la altura de la yarda dos.

REGLA: Aunque el equipo A ha bateado la bola cuando se encontraba en la zona final, este bateo no es un foul en este caso en especial. El equipo B tendrá la bola en la yarda 10: el bateo pondrá la bola en la yarda 20 (debido a que este es un foul de Post Scrimmage Kick (PKS); (ver capítulo 9). La aceptación del castigo por el foul del equipo B, no es cancelado por la violación. Es importante hacer notar que en este caso en especial, que ambos el toque ilegal y la aceptación del castigo influyen en el resultado final.

Patadas libres o de salida.

Recuerde: Conceda el touchback, después trate (aplique) los castigos.

EJEMPLO 3-19 Patada de despeje del equipo A en cuarto down, la bola se encuentra rodando en la línea de la yarda 10 de B y roza contra la pierna del receptor B31. El jugador del equipo pateador A89, cubriendo la patada de despeje ignora que a B31 ha tocado la bola. Después de que la pelota rompe el plano de línea de anotación del equipo B, extiende la mano al otro lado de la línea de anotación y batea la pelota de atrás para adelante hacia el campo de juego. La pelota rueda y descansa sobre la línea de la yarda uno de B.

REGLA: el caso especial de la regla 6-3-11 no es aplicable ya que el equipo B ha tocado la pelota más allá de la zona neutral. Por lo tanto, A89 es culpable de batear una pelota en la zona final por la regla 9-4-1-c (15 yardas desde el punto básico). El resultado de la jugada es que la pelota pertenece al equipo B en la línea de la yarda uno ya que nadie hizo por la bola (6-3-7). Si el equipo B acepta el castigo de 15 yardas por el foul de bateo ilegal, será hecho cumplir desde el punto previo. Y el cuarto down será vuelto a jugar, porque la porción de la pérdida de down no aplica para el equipo B mencionado en la regla 9-4-1-c.

Un toque ilegal en la zona final del equipo A es ignorado (6-3-2-c). He aquí un ejemplo.

EJEMPLO 3-20 Cuarto down con 8 yardas por avanzar en la línea de la yarda 3 de A. La patada de despeje del equipo A sale muy elevada y aterriza en la yarda siete. Sin que sea tocada, rebota hacia la zona final del equipo A, donde A1 la toca y, en la lucha por la posesión, es empujada sin control hasta la yarda 15. B23 recupera la bola y la avanza hasta la línea de la yarda 10, donde fumblea. A43 recupera el fumble y es tackleado en la yarda ocho.

REGLA: Se ignora el toque de A en la zona final. El toque de B adelante de la zona neutral rompe la continuidad de los downs y permite al equipo A obtener la posesión de la bola. Primero y diez para el equipo A en la yarda 8. Recuerde que el reloj de juego arranca al centro porque hubo cambio de posesión.

Si una patada de despeje en cuarto down es bloqueada sin que pase la zona neutral y después es recuperada y hecha down por el equipo A, atrás de la zona neutral, la bola pertenece al equipo B. Esto no tiene nada que ver con las reglas de patada en sí, el equipo B simplemente ganó la posesión debido a que el equipo A no avanzó la bola a la línea por ganar.

Por cierto, este es un buen ejemplo de los términos en posesión y pertenece a (2-2-5, y 6). El equipo A, es cierto, tiene la posesión legal de la bola, dado que esta no cruzó la zona neutral, pero le pertenece al equipo B para iniciar sus downs. Si esta misma situación hubiera ocurrido en cualquier otro down, por ejemplo en tercer down, el equipo A retendría la bola y la pondría en juego en cuarto down.

EJEMPLO 3-21 B78 bloquea una patada de despeje y la pelota no cruza la zona neutral. A24 la recupera y la avanza más allá de la zona neutral donde es tackleado quedando una yarda corto de la línea para ganar. Esto ocurre en (a) Tercer down; (b) En cuarto down.

REGLA: En (a), el equipo A tendrá cuarto down en la línea de yarda donde A24 es tackleado. El reloj de juego se para cuando la bola es declarada muerta y empezara andar al centro. (b) Primero y diez para el equipo B en la línea de

Patadas libres o de salida.

yarda donde A24 fue detenido. El reloj de juego se echa andar al centro ya que se realizó una patada legal.

Una jugada difícil surge cuando hay una recuperación simultánea de una patada que no ha cruzado la zona neutral. La recuperación simultánea de un fumble se le concede la bola al equipo que tenía la bola en posesión antes del fumble (7-2-2-e), pero en el caso de una patada, la regla 6-3-6-b establece claramente que si la patada es declarada muerta en posesión conjunta de jugadores oponentes, la posesión de la bola se le concede al equipo receptor.

EJEMPLO 3-22. La patada de despeje del equipo A es bloqueada, nunca cruza la zona neutral y cae en la zona final de A, donde es recuperada simultáneamente por jugadores oponentes.

REGLA: Es un Touchdown para el equipo B de acuerdo a la regla 6-3-6-b.

Esté siempre preparado para algo como esto, porque el Couch del equipo A seguramente se le irá encima. Este es un excelente ejemplo de un caso en donde las reglas de patada son muy diferentes a las reglas del resto del juego.

Fuera del Campo.

Si una patada de despeje (scrimmage) sale del campo por las líneas laterales, pertenece al equipo receptor en el punto donde salió la bola (6-3-7). Esto no depende de nada más. El equipo B tendrá la bola sin importar que down era, si la bola cruzó o no la zona neutral y sin importar tampoco cual fue el último equipo en tocarla.

EJEMPLO 3-23. Tercera y quince e la línea de la yarda 30 de B. El intento de gol de campo del equipo A es bloqueado y falla en cruzar la zona neutral. La pelota abandona el campo por la línea de la yarda 34 de B, tocada por última vez por A12.

REGLA: Bola de equipo B, primero y 10 en la línea de la yarda 34 de B. El reloj de juego arranca al centro.

Matando una patada de despeje (scrimmage).

He aquí las formas en que una patada de despeje (scrimmage) se convierte en muerta (4-1-3):

- 1. Sale del campo por una línea lateral.
- 2. Toca el suelo dentro de la zona final del equipo B antes de que sea tocada por el equipo B adelante de la zona neutral. El que el equipo A haya tocado o no la bola no tiene importancia.
- 3. Un jugador del equipo A la cacha o recupera después de que ha cruzado la zona neutral.
- 4. El equipo B realiza una atrapada libre.
- 5. El equipo B gana la posesión después de cualquier señal de atrapada libre (fair match).

Patadas libres o de salida.

- 6. Queda inmóvil dentro del campo y ningún jugador intenta asegurarla. La bola pertenece al equipo receptor.
- 7. Está en posesión simultánea de jugadores oponentes. La bola pertenece al equipo receptor.

EJEMPLO 3-24 Tercera y 10 en la línea de la yarda 35 de A. La patada de despeje alta del equipo A nunca cruza la zona neutral, toca tierra en las línea de la yarda 30 de A, y se queda girando sin que ninguno de los dos equipos la toque. Nadie intenta recuperar la pelota.

REGLA: la pelota pertenece al equipo receptor. Bola del equipo B, primero y 10 en la línea de la yarda 30. El reloj de juego se echa andar al centro.

Gol de Campo.

Algunas de las reglas sobre patadas de despeje (scrimmage) tienen como una excepción 8-4-2-b, intentos de gol de campo fallados. Si la bola no cruza la zona neutral en un intento de gol de campo o si el equipo B la toca adelante de la zona neutral, las reglas se aplican exactamente como quedó anotado en las patadas de despeje.

Sin embargo, existe una regla específica para intentos de gol de campo fallidos que no se aplica a ninguna otra patada de despeje (scrimmage). Si un intento de gol de campo que cruza la zona neutral es fallado y no ha sido tocado por el equipo B adelante de la zona neutral, entonces en la siguiente jugada el equipo B pondrá la bola en juego en su yarda 20 o bien en el punto anterior, lo que le resulte más ventajoso. Esto aplica si la bola se declara muerta adelante de la zona neutral (8-4-2-b). No hay ninguna diferencia si la bola entra o no a la zona final. Podría, por ejemplo, ser muerta en la línea de la yarda 2, y se llevaría para la próxima jugada a la yarda 20 o al punto anterior.

EJEMPLO 3-25. En cuarto down, en la línea de la yarda 30 de B, el equipo A intenta un gol de campo. La patada es corta. (a) El equipo B toca la bola en la yarda 10, la cual sigue rodando y sale por atrás de la zona final; (b) El equipo B toca la bola en la yarda 10, la cual sigue rodando y sale por la línea lateral en la yarda 5; (c) La bola no es tocada adelante de la zona neutral y queda inmóvil sobre la línea de la yarda 7; (d) La bola pica en la yarda 25 y rebota sin que nadie la toque hasta atrás de la zona neutral, donde rodando abandona el campo de juego a la altura de la yarda 34. (e) El equipo B no toca la bola y esta entra rodando dentro de la zona final.

REGLA: En (a) Touchback. Bola del equipo B, primero y diez en la línea de la yarda 20; en (b) Bola del equipo B, primero y diez en la línea de la yarda 5; en (c) Bola del equipo B, primero y diez en la línea de la yarda 30, que es el punto anterior; en (d) Bola del equipo B, primero y diez en la línea de la yarda 34; la bola no se convirtió en muerta adelante de la zona neutral (e) No es un Touchback. Bola del equipo B, primero y diez en la línea de la yarda 30 de B, que es el punto anterior. En los 5 casos el reloj de juego arrancara al centro.

Note que en el ejemplo de arriba, no tiene importancia alguna donde sale la bola cuando es por una línea lateral, siempre será bola del equipo B en el punto anterior. Sin embargo, si la bola es declarada muerta atrás de la zona neutral, entonces el punto de la bola muerta se convierte en el punto siguiente.

Patadas libres o de salida.

EJEMPLO 3-26. Cuarto Down y 6 en la línea de la yarda 11 de B. Un intento fallido de gol de campo que no ha sido tocado más allá de la zona neutral, la bola golpea el suelo en la línea de la yarda 8, rebota y regresa hacia atrás de la zona neutral, y rueda fuera del campo en la línea de la yarda 18 de B.

REGLA: Bola de B, primero y diez en la línea de la yarda 18; El reloj de juego arranca al centro.

Tenga el cuidado sobre un toque ilegal en un intento de gol de campo fallido. A menos que el Equipo B toque la pelota más allá de la zona neutra, cualquier toque ilegal por el equipo A no le afecta al punto siguiente.

EJEMPLO 3-27. Un intento fallido de gol de campo va rodando sobre la cancha de juego cuando es tocado por A35 en la yarda diez y: (a) B26 trata de levantar la bola, la mofa en el intento y hace que salga en la línea de la yarda cinco; (b) La bola es declara muerta al quedar inmóvil en la yarda doce.

REGLA: (a) Bola de B, primero y diez en la yarda 10; (b) Bola de B, primero y diez en la 20 o punto anterior. El toque ilegal no tiene efecto. El reloj de juego arranca al centro.

Es conveniente recordar que el intento de punto extra por patada es también una patada de despeje (scrimmage). Estamos tan habituados a tratar el intento de punto extra como un caso especial, un pequeño “sub-juego” en sí mismo, que muchas veces olvidamos este hecho. Es cierto que el intento de punto extra es una parte especial del juego, que trataremos en detalle cuando revisemos las anotaciones en el capítulo 8, pero en lo que concierne a las reglas de pateo, definitivamente deben de serle aplicadas. En resumen, es una patada de despeje (scrimmage) y como tal es regulada por las reglas de pateo.

Faules durante las patadas de despeje (scrimmage).

Hemos visto que para faules cometidos durante las patadas libres virtualmente todos los castigos se aplican desde el punto anterior o desde el siguiente punto de bola muerta. Lo mismo aplica durante las patadas de despeje (solo en jugadas de puntos), exceptuando los faules por interferencia en la cachada y otros faules en conexión con cachadas libres.

Nuevo en el 2007 Si el equipo A comete un Faul en bola viva en conjunto con el centro en una jugada de patada de despeje, el equipo B puede elegir aplicar la falta de cinco yardas desde el punto previo (y el down vuelto a jugar) o desde el punto siguiente de donde tendrán posesión de la pelota. (7-1-3-b. Castigo. 7-1-4-b, 9-1-2, 9-3-3-a, 10-2-2-e-6) este cambio no aplica en goles de campo.

Castigos para otro faules cometidos por el equipo A durante la jugada de patada de despeje el punto de aplicación es el punto previo que es el punto básico.

EJEMPLO 3-28 En cuarto down y siete en la línea de la yarda 35 del equipo A. El equipo A tiene solamente seis hombres en la línea al momento del centro. B39 cacha la patada en su línea de la yarda 30 y es tacleado en la yarda 35 de B.

REGLA Si el equipo B acepta la falta pueden elegir repetir la jugada cuarto down en la línea de la yarda 30 de A, o pueden poner la bola en juego en su línea de la yarda 40. El reloj de juego se echara andar al centro.

Patadas libres o de salida.

EJEMPLO 3-29 En cuarto down y siete en la línea de la yarda 35 del equipo A. El receptor B39 cacha la bola en su línea de la yarda 30 y es tacleado en su yarda 35. A78 agarra durante la jugada en la línea de la yarda 32 de A antes de la patada.

REGLA. El equipo B puede declinar la falta y poner la pelota en juego en la línea de la yarda 35 de B, o pueden aceptar la falta de 10 yardas y repetir el down en la línea de la yarda 25 de A o aplicar el castigo en el punto siguiente y tener primero y 10 en la yarda 45 de B. El reloj de juego se echara andar al centro.

EJEMPLO 3-30 En cuarto down y siete en la línea de la yarda 35 del equipo A. El equipo A tiene solamente seis hombres en la línea de scrimmage al momento del centro. B39 cacha la patada en su línea de la yarda 30 y es tacleado en la yarda 35 de B. El equipo B comete un foul personal en bola muerta.

REGLA. Las faltas serán aplicadas en el orden que ocurrieron. El réferi deberá explicar al capitán del equipo B de que para mantener la bola deberá aplicar la falta del equipo A en el punto donde la bola fue muerta. Esto será seguido por la aplicación de la falta en bola muerta del equipo B, por lo tanto el equipo B tendrá la bola en su propia línea de la yarda 25. El reloj de juego se echara andar al centro.

Note que en el ejemplo anterior que si el equipo B elige aplicar la falta de formación ilegal, esta será aplicada desde el punto anterior, y el equipo A conservará la posesión de la bola, con uno primero y 10 automático debido a la aplicación de la falta en bola muerta. El réferi debe ayudar al capitán del equipo B para que no cometa el error de darle la bola al equipo A.

EJEMPLO 3-31 En cuarto down y siete en la línea de la yarda 35 del equipo A. El equipo A tiene solamente seis hombres en la línea de scrimmage al momento del centro. B39 cacha la patada en su línea de la yarda 30 y es tacleado en la yarda 35 de B. El equipo A comete un foul en bola muerta.

REGLA. En este caso al equipo B le puede convenir aplicar la falta de formación ilegal en el punto anterior. Esto será seguido por la aplicación de la falta en bola muerta del equipo A, por lo tanto el equipo A tendrá que repetir el cuarto down en su propia línea de la yarda 15 o aplicar ambos castigos desde el siguiente punto de bola muerta que seria primero y 10 en la yarda 45 de A, El reloj de juego se echara andar al centro.

Otra vez, el réferi cuidadosamente deberá de explicar las opciones al capitán del equipo B.

Los castigos por algunos faules del equipo B durante una patada de despeje (scrimmage) son aplicados con el punto anterior como punto básico, pero existe una clase de faules que no siguen este principio. Son los llamados faules de punto después de una patada de despeje (scrimmage) (post-scrimmage kick PSK), y están regidos por un grupo especial de reglas (ver: 10-2-2-e-Excepción 3).

Aplicación en Post Scrimmage Kick.

La aplicación de castigos del punto de aplicación después de la patada de despeje (scrimmage) termina PSK es posible únicamente cuando ocurren faules del equipo B y sólo bajo las siguientes condiciones:

Patadas libres o de salida.

- El foul sucede durante una jugada de patada de despeje (scrimmage), diferente de punto extra o de gol de campo en periodos extras, en la cual la bola cruza la zona neutral.
- El foul ocurre tres o más yardas adelante de la zona neutral.
- La bola pertenece al equipo B cuando termina el down.

Si todas estas condiciones son satisfechas, entonces el punto donde termina la patada viene a ser el punto básico de aplicación. El equipo B tendrá la bola después de la aplicación del castigo, no obstante que no haya tenido posesión de la bola cuando cometió el foul. En el capítulo 9 encontraremos una discusión más completa de la aplicación del punto después de una patada de despeje (scrimmage) (PSK).

EJEMPLO 3-32. La patada de despeje del equipo A cruza la zona neutral y va botando hacia la línea lateral. Al tratar de recoger la bola, B65 la mofa haciendo que la bola ruede de regreso hacia el centro del campo. Diez yardas adelante del punto anterior, B24 agarra a A23. La bola es recuperada por A37.

REGLA: Las reglas de Post Scrimmage Kick no aplican debido a que el equipo A está en posesión legal de la bola cuando termina el down. El equipo A preferirá declinar el castigo de B y poner la bola en juego en el punto donde recuperó A37, El reloj de juego se echara andar al centro.

Fauls durante goles de campo e intentos de anotación extra.

Es un foul personal si un jugador defensivo aterriza arriba de un contrario o en un compañero de equipo, después de avanzar por lo menos una yarda más allá de la zona neutral y brincar en un esfuerzo obvio por bloquear una gol de campo o una patada de intento de anotación extra (ver: 9-1-2-q).

Las palabras aquí fueron cuidadosamente escogidas; esto es legal si el jugador de línea defensivo que se encuentra en su posición original (a no más de una yarda) y salta (en un esfuerzo por bloquear la patada) y cae arriba de cualquier jugador. Pero si él (toma impulso) se encuentra a más de una yarda de la zona neutral, va hacia la línea y salta y aterriza arriba de un contrario o un compañero de equipo es un foul personal.

EJEMPLO 3-33 El equipo ofensivo A intenta un gol de campo, el linebacker B57 toma un paso adelante y salta para intentar bloquear el gol de campo. Entonces él (a); aterriza en el suelo; (b) aterriza en el hombro de líneas A67; (c) aterriza en el compañero de equipo B79. El gol de campo es bueno.

REGLA: En (a) No hay falta. Tres puntos para el Equipo A. En (b) y (c) es un foul Personal por B57. El equipo A. rechazan el castigo para mantener los tres puntos, o acepta el castigo de 15 yardas por el foul personal desde el punto anterior.

EJEMPLO 3-34 El equipo realiza un intento de anotación extra que es bueno desde la línea de la yarda 3. Durante la jugada B73 corre hacia adelante, y salta para intentar bloquear la patada, y aterriza en (a) en el guardia ofensivo; (b) en el centro; (c) en un compañero de equipo.

REGLA En (a), (b), y (c) es foul Personal por B73. El equipo A puede rechazar el castigo y mantener el punto, o acepta la falta e intenta una jugada de dos

Patadas libres o de salida.

puntos desde la línea de la yarda 1 1/2. O mantener la anotación de un punto y aplicar el castigo en la siguiente patada de salida, si hay una patada de salida.

Rudezas y contactos contra el pateador.

El jugador más vulnerable sobre el terreno de juego es posiblemente un pateador con su pierna en el aire en el procedimiento de patear. Por consiguiente, las reglas prevén al pateador y sostenedor de una patada protección especial en contra de la defensiva. Un jugador se hace un pateador cuando patea la bola, ya sea con una patada de lugar o de bote pronto de acuerdo con la regla. Se mantiene como un pateador hasta que ha tenido tiempo moderado de recuperar su balance (2-27-3-a).

Un sostenedor es un jugador que controla el centro de pelota y la coloca en el suelo o sobre un tee de pateo (2-27-3-b). El pateador y sostenedor de patadas son protegidos de un contacto por la defensiva (9-1-3). Mientras el contacto incidental no es un foul, un foul debe ser gobernado de acuerdo a las reglas si el contacto es suficiente y podía haber sido obvio sin considerar si era evidente que la patada es efectuada.

La decisión de si el foul es una rudeza o el contacto obviamente es de apreciación; sin embargo, la regla dice específicamente que en caso de duda, se deberá marcar rudeza innecesaria (9-1-3-a-8). Si el pateador o el sostenedor son golpeados por un jugador que toca la patada, no hay foul. Sin embargo, existe un foul si un jugador bloquea la patada (2-10-5) y otro contacta o comete rudeza contra el pateador.

Hay que tomar nota de que el ser bloqueado hacia el pateador o el sostenedor no es excusa, todavía puede ser considerado un foul de rudeza o de contacto, aunque esto no es automático. Si el bloqueo del equipo A es ilegal, entonces no hay foul de rudeza o contacto en contra del equipo B (9-1-3-a-6). Esto significa que, por ejemplo, si un jugador del equipo B intenta bloquear una patada y choca contra el pateador debido a que recibió un bloqueo abajo de la cintura de parte de un jugador del equipo A, entonces no ha fauleado al pateador.

El castigo por rudeza es de 15 yardas desde el punto anterior y es un primero y diez automático. El solo contacto contra el pateador o el sostenedor tiene un castigo de 5 yardas, pero no incluye un primero y diez automático.

Reglas comunes tanto a las patadas libres como a las de despeje (scrimmage).

Oportunidad para cachar una patada.

Un miembro del equipo receptor en cualquier jugada de patada, ya sea una patada libre o una patada de despeje (scrimmage) adelante de la zona neutral, deberá tener una oportunidad libre de obstáculos de cachar la bola sin ser molestado (6-4-1).

Actualmente ya no hay halo de protección, si hay o no una interferencia está a juicio de los oficiales. La penalidad por interferencia al cachar una patada es de 15 yardas, con o sin el contacto. (6-4-1)

Que el receptor haya hecho o no una señal de cachada libre no tiene ya nada que ver con esta regla; los jugadores del equipo pateador deberán apartarse

Patadas libres o de salida.

de su camino en cualquier caso. El jugador del equipo pateador que comete interferencia con la oportunidad de cachar una patada, podrá taclear al corredor pero no podrá cometer un foul personal.

EJEMPLO 3-35. Mientras la patada está en el aire, A34 se coloca muy cerca del receptor B18, quien cacha la bola sin haber hecho alguna señal. A34 taclea inmediatamente a B18.

REGLA: Foul sin contacto de A34 por no darle a B18 la oportunidad de cachar la bola sin ser molestado, pero no hay ningún foul adicional de A34 por haber efectuado la tacleada. 15 yardas de castigo desde el punto del foul; primero y 10 para el equipo B.

Si el foul tiene lugar en la zona de anotación, se concede touchback al equipo receptor y el castigo es aplicado desde el punto siguiente.

Observe que estamos hablando de la oportunidad de cachar la patada. En otras palabras, si la bola ha tocado el suelo, el receptor no cuenta con esta protección ya que por definición, el receptor no puede cachar la bola. Además, si la bola toca primero a un compañero del receptor se termina la protección que esta regla le otorga.

Fair Catch (Cachada Libre).

En 2-7-1 observamos que el fair catch se define como la cachada realizada por un jugador del equipo B que ha hecho una señal válida legal para cachar una patada libre que no ha sido tocada, o para cachar adelante de la zona neutral una patada de despeje (scrimmage) que no haya sido tocada adelante de dicha zona neutral. Debemos considerar cuidadosamente que significa todo esto.

Primero, note usted que es totalmente permisible la cachada libre (fair catch) en una patada libre. Tendemos a identificar la señal de recepción libre (fair match) únicamente con las patadas de despeje.

Segundo, en las patadas de despeje (scrimmage), la bola debe estar adelante de la zona neutral si se pretende cachar libremente. Y no es suficiente con que haya estado adelante de la zona neutral, como cuando pasa la zona neutral y el aire la regresa, Debe estar adelante de la zona neutral en el momento en que se hace la cachada, ya que de otra manera no hay posibilidad de que exista una cachada libre.

Enseguida, tomemos nota de que el receptor debe hacer una señal válida legal. Veamos que significa esto. Las palabras usadas para las señales de cachada libre (fair catch) son válida e inválida, legal e ilegal. Válida e inválida, se refieren al TIPO DE SEÑAL, mientras que legal e ilegal se refieren a CUANDO fue hecha la señal.

La regla (2-7-2) nos dicen que un jugador hace una señal válida cuando extiende una y sólo una mano sobre su cabeza y la mueve de lado a lado más de una vez. La idea es la siguiente: si él desea tener la protección que le proporciona por la regla de cachada libre, lo mejor que puede hacer es informárselo a todos en el estadio, especialmente a los oponentes que vienen sobre él. La señal inválida es un tipo de proposición negativa: es cualquier señal que no llena los requisitos de la señal válida, tal como llevarse la mano a la altura del pecho o la señal rápida que hacen los beisbolistas cuando piden atrapar un

Patadas libres o de salida.

elevado en el cuadro. Observe que un jugador no comete un foul cuando hace una señal inválida y por lo tanto no existe castigo.

Existen tres situaciones en las cuales no se le permite a un jugador hacer una atrapada libre (no cuentan para este propósito atrapadas atrás de la zona neutral) (6-5-3-a). Estas son:

- (1) Después de que la bola ha tocado el suelo;
- (2) después de que la bola ha sido tocada por otro jugador y
- (3) después de que el jugador que cachó la bola hace la señal.

Las señales hechas fuera de estas son consideradas simplemente como inválidas Y el termino "señal ilegal" a desaparecido y ya no es más parte del libro de reglas. En los primeros 2 casos anteriores la bola se convierte en muerta tan pronto como el jugador que hace la señal o alguno de sus compañeros tiene posesión de la bola, mientras que en el tercero la bola es declarada muerta en el momento en que se hace la señal.

EJEMPLO 3-36. Cuarta y cinco en la línea de la yarda 20 de A. B1 está parado sobre su yarda 45 esperando la patada, la cual pega en el suelo a la altura de la yarda 50. Después de que la bola rebota, B1 hace una señal válida de fair catch y gana la posesión de la bola en su yarda 48.

REGLA: Señal inválida de fair catch, no hay foul. La bola se declara muerta tan pronto como B1 obtiene la posesión, primero y diez para B en su yarda 48. El reloj de juego se echara andar al centro.

EJEMPLO 3-37. B20 se encuentra parado sobre la línea de su yarda 30 cuando es golpeado en el hombro por una patada de despeje, adelante de la zona neutral. Después que la bola golpeó a B20, desde su yarda 25, B18 hace una señal de fair catch. La bola sale rodando del campo de juego a la altura de la yarda 18 de B.

REGLA: Señal inválida de fair catch, no hay foul y por lo tanto, no hay castigo. Primero y diez para B en su yarda 18. El reloj de juego se echara andar al centro.

El receptor que ha hecho una señal de atrapada libre continua teniendo la protección de la regla en los mof, mientras tenga una oportunidad de cachar la bola. La protección termina cuando la bola toca el suelo (6-5-1-a-Excepción). El equipo pateador deberá permitirle al jugador que mofa la bola una oportunidad sin ser molestado de cacharla. Una vez que la bola toca el suelo desaparece esta especial regla de protección en la atrapada libre.

EJEMPLO 3-38 El receptor B38 está parado en la línea de la yarda 45 cuando él hace una señal valida de atrapada libre cuando la bola va en vuelo. La pelota golpea uno de sus hombros y entonces (a) vota alto. Cuando A89 taclea a B38 mientras la pelota todavía está en el aire; (b) golpea el suelo después A89 bloquea B38 arriba de la cintura; (c) rebota muy elevado y se va fuera de los limites del campo.

REGLA En (a) la Falta por el foul de A89 (la interferencia con la oportunidad de B38 de cachar una patada, ya que ahora la regla da protección de atrapada libre y esta se extiende cuando B38 mofa la bola y tiene todavía una

Patadas libres o de salida.

oportunidad de atrapar la bola. En (b) No hay falta; La protección de la regla de atrapada libre termina después que la bola pegó en el suelo; en (c) No hay falta; B38 no tiene la oportunidad para cachar la pelota rebotada (que va obviamente fuera del campo).

Una señal de atrapada libre, ya sea válida o inválida, es un compromiso del equipo de no avanzar la bola (6-5-2). Dicho de otra manera, si un jugador del equipo B hace cualquier señal moviendo la mano sobre su cabeza, hace que sea prohibido para él o para cualquiera de sus compañeros el avanzar la bola. El foul se castiga como retraso de juego.

Esto puede ser problemático para los Oficiales que cubren la parte profunda del campo. La señal podría haber sido realizada por un receptor profundo y la bola cachada por un receptor adelante en el campo quien, al no percatarse que su compañero hizo la señal de atrapada libre, corre la bola de regreso. Aunque no fue provocado por si mismo, el corredor ha cometido un foul.

Por esto es bien importante el silbar la bola muerta tan pronto como el receptor cacha la bola. Si el equipo B avanza la bola que fue cachada libremente, el castigo es por retraso de juego. Es un foul en bola muerta entre series, la bola se convierte en muerta en el instante de la cachada (control y posesión de la bola), así que será primero y diez por avanzar (5-2-7). Por otro lado, únicamente el jugador que hace la señal, si es que no toca la bola, tiene prohibido bloquear a un oponente después de pedir atrapada libre (6-5-4). Esta restricción no es para el resto del equipo.

"Cometer una falta por lo demás" quiere decir que la falta por cualquier foul cometido por un jugador del equipo B que ha hecho una señal y quien no toca la bola, es gobernada por el castigo en 6-5-4 que es 15 yardas y es hecha cumplir desde el punto del foul en patadas libres y no desde el punto previo. Eso representa, por ejemplo, si es un agarrando de la mascara de un adversario, normalmente en una falta de cinco yardas sería una falta de 15 yardas.

Ejemplo 3-39: durante una patada corta y alta de A2, B31 hace una seña solicitando una atrapada libre en la yarda 45 de B. La patada toca tierra en la yarda 47 y es recuperada por B20 en la yarda 32 de B. Después de la señal de atrapada libre, B31 usa ilegalmente sus manos contra A57 en la yarda 38 de B durante la patada.

Regla: el castigo de agarrando de B31 es 15 yardas y es hecho cumplir del punto del foul, la línea de la yarda 38 de B y no desde el punto previo. Será bola del equipo B, primero y 10 en la yarda 23 de B

Regla del impulso ("Momentum").

Esta regla "Momentum" (8-5-1-Excepción) da lugar a la posibilidad de que un receptor pueda cachar o recuperar la patada dentro de su yarda 5 y que su propio impulso lo lleve dentro de su zona final. Sin esta regla especial la jugada resultaría en un safety, dado que el receptor es el responsable de que la bola se encuentre dentro de su zona final. (ver capítulo 8)

La regla del impulso aplica dependiendo donde fue cachada o recuperada la bola. Así, supóngase que la bola pica en la yarda 6, rebota hacia arriba y el receptor la recibe en la yarda 3, llevándolo su impulso adentro de la zona final. La regla

Patadas libres o de salida.

del impulso aplica tal como si hubiera cachado directamente la bola en la yarda 3.

Note que la regla estipula que la bola puede bien convertirse en muerta en posesión del equipo B dentro de su zona final, o bien ser fumbleada hacia fuera del campo desde su zona final, o también ser fumbleada de regreso hacia el campo de juego y posteriormente salir por una línea lateral. En cada uno de estos 3 casos, el equipo B pondrá la bola en juego en el punto donde cachó o recuperó la bola.

EJEMPLO 3-40 Estando parado B41 dentro de su zona final, mofa una patada libre o de despeje (scrimmage) en vuelo, haciendo que la bola rebote hacia el campo de juego. B34, corriendo hacia su línea de gol recupera la bola en su yarda dos. Su impulso lo lleva dentro de la zona final, donde tropieza y cae haciendo down.

REGLA: Se aplica la regla del impulso, debido a que la bola es todavía una patada cuando B34 la recupera en la yarda 2 y la bola se declaró muerta en su posesión en la zona final. Primero y 10 para el equipo B en su yarda 2. El reloj de juego se echara andar al centro.

EJEMPLO 3-41 Una patada va por encima de la cabeza de B29 y rebota en la línea de la yarda 6 de B. El jugador B29 consigue posesión de la pelota en la línea de la yarda 3 de B y su impulso lo lleva en su zona de anotación. Cuando intenta salir corriendo de la zona de anotación, es golpeado y fumblea la bola, esta rueda al otro lado de la línea de gol en el campo de juego y sale del terreno de juego en la línea de la yarda 6 de B.

REGLA: Bola del equipo B en la línea de la yarda 3 de B, primero y 10. Debido a la regla que dice que en un Fumble que sale del campo adelante del punto del fumble, la bola es devuelta al sitio del fumble, que es cierto que está dentro en la zona de anotación. Pero en este caso, la regla de "Momentum" si es aplicable (bola en la yarda 3 donde recupero la bola y su Momentum lo lleva dentro de su zona de anotación). El reloj de juego se echara andar al centro.

Sin embargo, si la bola es cachada o recuperada en, la yarda seis, por decir y el jugador con la posesión es tacleado dentro de la zona final, es un safety, ya que no se cumplieron las condiciones necesarias para aplicar la regla del impulso.

EJEMPLO 3-41 El regresador de patada B29 está parado en la línea de la yarda 15. La patada lo vuela y al ir por ella, recupera la bola en la yarda seis, llevándolo su impulso hasta su zona final, donde es tacleado.

REGLA: Safety. La regla del impulso no aplica debido a que B29 recuperó la bola fuera de la línea de la yarda cinco. El reloj de juego se echara andar cuando la bola sea tocada después de la siguiente patada libre.

III. Cambios Recientes a las Reglas que Afectan a las Jugadas de Patada.

En el 2007 1.- la línea de 30 yardas es la línea de restricción del equipo pateador para una patada de salida.

2. si una patada libre se va fuera del campo de juego antes de que el equipo B la toque (si es tocado por equipo A), es un foul del equipo A. La alternativa para

Patadas libres o de salida.

el equipo B poner la bola en juego en un punto dentro de los inbounds 35 yardas más allá de la línea de restricción del equipo A.

3. para los faules cometidos por el equipo A en patadas, que no sean en goles de campo, el equipo B puede elegir aplicar el castigo de yardaje en el punto anterior (y repetir el down) o en el punto donde la bola se declaró bola muerta y pertenece a B.

En el 2006 1.- El tee para patada de salida no puede elevar el punto más bajo de la pelota más de una pulgada sobre la tierra.

IV. Ejemplos

- 1.- El equipo A patea desde su yarda 30. A55 es el primero en tocar la bola en su propia yarda 41, tras lo cual la bola sale del campo por la línea lateral en la yarda 50 sin ser tocada por el equipo B.

REGLA: El equipo A ha cometido una violación (toque ilegal) y un foul (patada libre fuera del campo). El equipo B tiene las siguientes opciones: (1) Declinar el castigo y tomar la bola en la yarda 41 de A, que es el punto del toque ilegal; (2) Tomar el resultado de la jugada y tener la bola en la yarda 50; (3) Aceptar el castigo de 5 yardas y que A repita la patada o (4) Poner la bola en juego en la yarda 35 (es decir, 35 yardas adelante del punto anterior). Es claro que la mejor opción para B es tomar la bola en el punto del toque ilegal. El reloj de juego se echará andar al centro.

- 2.- Desde su yarda 30, el equipo A intenta una patada corta en el kickoff. Antes que la bola, que no ha sido tocada, recorra 10 yardas, A62 bloquea a B50 hacia la bola y la toca a la altura de la yarda 35 de A. A57 recupera la bola y es tackleado en la yarda 37.

REGLA: Foul de A62 por bloquear antes de ser elegible para tocar la bola. Además, dado que B50 fue bloqueado hacia la bola, no se considera que la haya tocado y por lo tanto, A57 es culpable de toque ilegal. El equipo B tiene 2 opciones: (1) Aceptar el castigo por el foul de bloqueo, con la repetición de la patada por parte del equipo A después del castigo de 5 yardas o (2) Declinar el castigo y ejercer su privilegio de tomar la bola en el punto del toque ilegal, en la yarda 37 de A. Esta última sería la opción más adecuada. El reloj de juego se echará andar al centro.

- 3.- El equipo A patea de salida (kickoff) desde su yarda 30. Sólo hay 3 jugadores del equipo B entre la yarda 45 de A y el medio campo. Durante la patada, A65 bloquea por la espalda en la yarda 45 de B, el jugador B23 (a) Regresa la patada hasta la yarda 30 o (b) Regresa la patada para un Touchdown.

REGLA: No existe foul del equipo B ya que no existe línea de restricción trasera. En (a) el equipo B puede aceptar el resultado de la jugada o elegir la repetición de la patada aplicando las 10 yardas de castigo por el foul de bloquear por la espalda. En (b) el equipo B tiene que declinar el castigo para quedarse con la anotación: esto es debido a que el bloqueo por la espalda no

Patadas libres o de salida.

es un foul personal y por lo tanto es declinado por regla y porque el foul no es un foul personal y el castigo no puede ser llevado al siguiente punto.

4. Cuando el equipo A patea de su yarda 30, A34 está en fuera de lugar al momento de realizarse la patada. El receptor B29 devuelve la pelota a la línea de su yarda 15 donde él fumblea. B80 recupera la pelota y es tacleado en la línea de su yarda 12.

REGLA: El equipo B puede elegir que el equipo A vuelva a patear desde su yarda 25 o aplicar el castigo de 5 yardas desde su línea de la yarda 12. El reloj de juego se echara andar al centro.

- 5.- El equipo A patea de despeje desde una formación de patada en la línea de scrimmage. La bola cruza la zona neutral y el equipo A comete un toque ilegal. Durante la patada, A65 bloquea abajo de la cintura.

REGLA: El equipo B puede o bien declinar el castigo y tomar la bola en el punto del toque ilegal, o aceptar el castigo de 15 yardas desde el punto anterior y repetir el down.

- 6.- El equipo A comete un toque ilegal en la yarda 28 del equipo B durante una patada de despeje que cruza la zona neutral. B35 recupera la patada y, durante el regreso, B75 comete un clipping en la yarda 36 de B. Sobre la yarda 50, B35 fumblea la bola, la cual es recuperada por A45, quien hace down en la yarda 41 de B.

REGLA: Si el equipo A declina el castigo por el clipping de B75, el equipo B tendría la bola en la yarda 28, punto del toque ilegal. Si el equipo A acepta el castigo, el equipo B retiene la posesión, con primero y diez en su yarda 21, después de la aplicación del castigo desde la yarda 36. El reloj de juego se echara andar al centro.

- 7.- Cuando la pelota es centrada en cuarto down, A88 esta alineado ni en la línea ni en el backfield (en tierra de nadie). La patada de despeje es toca primero por A85 en la línea de la yarda 11 del equipo B. La pelota rodando entra a la zona de anotación donde B32 no puede atajar y la mofa. A29 recupera la bola en la zona de anotación.

REGLA: El resultado de la jugada es un touchback. El jugador A85 es culpable de hacer un toque ilegal, el toque por A85 no cambia el hecho de que la bola se declare muerta cuando toca primero el suelo en la zona de anotación. Por lo tanto, la bola se encuentra declarada muerta cuando B32 la mofa y A29 la recupera. El equipo B puede elegir aplicar la falta de cinco yardas desde el punto anterior y el down vuelto a jugar, o retener la bola en la línea de la yarda 25 de B (por la aplicación de 5 yardas por formación ilegal después de colocar la bola en la yarda 20 por el touchback), primero y 10 para el equipo B. El reloj de juego se echara andar al centro.

- 8.- En una patada de despeje del equipo A que cruza la zona neutral, B23 cacha la bola en su yarda 28 y entonces después hace una señal muy clara de

Patadas libres o de salida.

atrapada libre (fair match). Antes de que cache la bola A34 se encuentra parado enfrente del receptor a 30 cm. Pero no hace contacto

REGLA: Interferencia por A34 de atrapada libre, No hay foul en contra de la señal invalida de atrapada libre de B23. La bola es declarada muerta inmediatamente después de que hace B23 la señal de atrapada libre. 15 yardas de castigo desde el punto del foul contra el equipo A Primero y diez para el equipo B en la línea de la yarda 44. El reloj de juego se echara andar al centro

9.- El receptor se encuentra parado en su zona de anotación, la pelota pega en la línea de la yarda 6 y B29 la recupera de aire en la línea de su yarda 2, pero su momento lo lleva dentro de la zona de anotación donde la fomblea. La bola sale rodando hacia dentro del terreno de juego donde en su intento de agarrarla A88 mofa la bola, la bola regresa dentro de la zona final donde B29 hace down.

REGLA: La regla del momento se aplica, bola del equipo B, primero y diez en la línea de la yarda 2. El reloj de juego se echara andar al centro.

10.- El equipo A centra la bola en la yarda 31 de B e intenta un gol de campo que es fallado. El equipo B toca la bola en la yarda 5, provocando que la bola salga del campo en la yarda 3.

REGLA: Bola del equipo B, primero y diez en su yarda 3. El reloj de juego se echara andar al centro.

11.- La patada libre del equipo A no ha tocado el suelo cuando B43, parado en su zona final, mofa la patada, la cual rebota hacia el campo de juego. B21, corriendo hacia su zona final, recupera la bola en su yarda 6 y su inercia lo lleva hasta la zona final, donde es tackleado.

REGLA: Decisión Safety. No aplica la regla del impulso, dado que B21 recuperó la bola fuera de la línea de la yarda 5.

12.- El equipo A pateo de despeje en tercer down. La bola sale casi vertical y ya ha rebasado la zona neutral en varias yardas cuando el viento la regresa, tocando el suelo atrás de la zona neutral. Al intentar recuperar la bola, A23 la mofa y provoca que esta salga del campo.

REGLA: Una patada de despeje (scrimmage) que sale del campo pertenece al equipo receptor. A 23 no ha cometido toque ilegal ya que, por definición, la bola no ha cruzado la zona neutral. Bola de B, primero y diez en el punto donde salió la bola. El reloj de juego se echara andar al centro.

Requerimientos en la línea de scrimmage.

CAPÍTULO 4.- II. Reglas a Fondo.

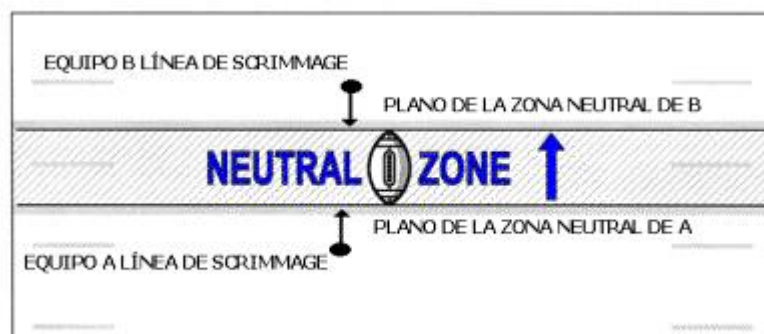
Requerimientos para jugadas de scrimmage.

La regla Siete es la fuente principal para las reglas que nos hablan de los requerimientos en las jugadas de scrimmage para ambos equipos.

Con la excepción de las patadas libres, la bola debe de ser puesta en juego con un centro legal (7-1-1) entre las hash marks (7-1-2), y no puede ser centrada hasta que el Réferi haya indicado que la bola está lista para jugarse (4-1-4).

Como podemos ver en 4-1-1, un centro ilegal no hace que la bola se convierta en viva. La definición de centro (2-23) deja claro que centrar el balón significa dar de mano a mano o pasarlo hacia atrás desde el suelo con un movimiento rápido y continuo. El centro termina y se convierte en un pase atrasado (2-19-2-d) cuando la bola deja las manos del centrador (2-23-1-b). Cabe hacer notar (2-23-1-g) que el centro no necesariamente tiene que ser entre las piernas del centrador, lo que permite por ejemplo aquellas jugadas en las que un jugador se acerca a la bola y la centra simplemente agachándose y lanzando un pase lateral desde el suelo (“de gancho”).

En lo que sigue, la zona neutral es muy importante, por lo cual debemos entender claramente su definición (2-17). La zona neutral queda definida cuando el Réferi declara la bola lista para jugarse. En ese momento, la zona neutral es la franja del territorio de extremo lateral a extremo lateral del campo, cuyo ancho es la longitud del balón tal como se encuentra en el suelo, con su eje mayor perpendicular a las líneas de gol. Las 2 líneas que marcan las fronteras de la zona neutral sirven como líneas de scrimmage (2-21-2) para cada equipo (plano de la zona neutral). Si algún jugador tiene alguna parte de su cuerpo delante de su línea de scrimmage se considera entonces que se encuentra invadiendo la zona neutral.



La zona neutral deja de existir cuando hay un cambio de posesión o cuando pasa cualquier cosa que rompa la continuidad entre downs (5-1-4), por ejemplo cuando el equipo B gana la posesión de una patada o toca una patada de

despeje (scrimmage) que ha cruzado la zona neutral. El solo hecho de que la patada cruce la zona neutral. hace que la continuidad de downs se rompa

Requerimientos del equipo ofensivo equipo (A)

Antes del centro.

Antes de que sea la bola centrada, el equipo A se encuentra restringido de diferentes maneras, estas restricciones regulan los actos del centrador, la invasión de la zona neutral por cualquier jugador ofensivo, los movimientos de los linieros ofensivos, la simulación del inicio de la jugada por cualquier jugador y la localización de jugadores y sustitutos con la referencia de las 9 yardas.

El centrador.

El centrador (2-27-8, y 7-1-3-a-1), después de tocar o simular tocar el balón no debe de hacer algo que haga parecer que la jugada está a punto de comenzar antes de que verdaderamente se centre el balón, esto significa que no le está permitido moverse hacia otra posición. Tampoco se le permite mover el balón hacia delante, levantarlo, o quitar sus manos abruptamente, esta permitido quitar sus manos del balón pero este movimiento deberá ser muy despacio y suavemente.

EJEMPLO 4-1. Después de la señal de bola lista, el centro A56, mueve hacia atrás la bola, pero no la centra, logra parar el movimiento, que inmediatamente después lo reanuda centrando la bola al QB. Cuando hace el primer movimiento el defensivo B79 cruza la zona neutral y contacta a A72.

REGLA. No hay foul de B79, foul en bola muerta de A56, centro ilegal, 5 yardas de castigo desde el punto siguiente.

Invasión de la línea de scrimmage (Encroachment).

No se le permite al equipo ofensivo invadir la zona neutral una vez que el centrador ha tocado o simulado tocar el balón (7-1-3-a-3). Las excepciones a esto son los jugadores que entran como sustitutos que tienen que cruzar la zona neutral mientras se dirigen hacia su banca (2-27-9, y 10) y los reemplazos, que tienen que atravesar la zona neutral en su camino desde el área del equipo. La invasión de la zona neutral es un foul en la bola muerta que implica un castigo de 5 yardas.

EJEMPLO 4-2. Después que el centro ha puesto sus manos en la bola, el receptor abierto A90 se cola en posición de tres puntos, su cabeza rompe el plano de su línea de scrimmage.

REGLA. Foul en bola muerta por invasión de A90. 5 yardas de castigo desde el punto siguiente.

Salida en falso restricciones.

Ningún jugador del equipo ofensivo puede hacer una salida en falso (7-1-3-a-4). ¿Qué significa esto? Para los linieros ofensivos interiores, se detalla muy claro: un jugador (excepto el centrador) en la línea vistiendo números del 50 al 79, o cualquier liniero entre el centrador y el extremo, que ha colocado su mano o manos, sobre o cerca del suelo (debajo de sus rodillas), no puede mover sus manos o llevar a cabo un movimiento rápido. En especial; Cuando los linieros se han colocado de esta manera en la línea de scrimmage, no se pueden retirar para hacer de nuevo una reunión.

Cabe hacer notar que la restricción de los jugadores que visten números del 50 al 79 aplica sólo a los linieros numerados de esta forma (7-1-3-a-4-c). De esta manera si el número 73, por ejemplo, se alinea o se coloca en el backfield, no está restringido de la misma manera que si se encontrara en la línea.

Entre que la bola se pone lista y el centro, si el liniero del equipo A se mueve reaccionando a una finta por un oponente que invade la zona neutral se considera foul de la defensiva (7-1-5-a-2). Cabe hacer notar que no importa si el jugador defensivo invade o no la zona neutral. En cualquier caso es un foul del equipo B. La reacción del equipo A debe ser inmediata y debe suceder claramente en respuesta de la finta. Si el jugador del equipo A retrasa su movimiento, o si el jugador defensivo no está enfrente o cerca de él, entonces el jugador del equipo A es culpable de la salida en falso.

EJEMPLO 4-3 Antes de que se centre. El guardia A62, que se encuentra directamente enfrente de B75, se mueve e invade la zona neutral, cuando B75 finta una carga e invade la zona neutral. No hay contacto.

REGLA: Foul en bola muerta, fuera de lugar contra el equipo B.

EJEMPLO 4-4 El tackle defensivo B73 se encuentra frente al guardia derecho A63. Anticipándose a la cuenta para el centro, B73 se mueve hacia adentro de la zona neutral sin hacer contacto con algún ofensivo y en ese momento el tackle izquierdo A79 levanta su mano del suelo.

REGLA: Foul en bola muerta, Salida en falso A79. El jugador B73 se encuentra muy lejos para ser considerado como una “amenaza”.

EJEMPLO 4-5 El tackle ofensivo A72 está que una postura de tres puntos después que el centro tocó la pelota. Directamente enfrente de A72 El profundo B66 finta una carga pero no entra a la zona neutral, debido a la acción de B66, el tackle ofensivo A72 levanta su mano de apoyo del suelo.

REGLA Foul en bola muerta, falso arranque de A72. Castigo de cinco yardas.

Adicionalmente, un jugador que no se encuentra en la línea o en el backfield (en zona indefinida o “zona de nadie”) y dentro del liniero más extremo, está restringido exactamente de la misma manera por la regla (7-1-3-a-4-d). Un jugador que se coloca en la zona de nadie por el lado de afuera del hombre de línea que se encuentra al extremo de esta no está sujeto a dicha restricción.

Para el resto del equipo ofensivo, lo que se entiende por una salida en falso es un poco ambiguo. En la regla 7-1-3-a-4-b dice que los jugadores ofensivos no deben hacer movimiento alguno que simule el inicio de una jugada. Pero, como lo hemos mencionado, las reglas en otro lugar (7-1-3-b-4) permiten a un sólo jugador estar en movimiento al momento del centro. De esta manera, la responsabilidad por parte del oficial involucra hacer un juicio acerca del cómo el hombre se encuentra en movimiento. El libro de reglas en 7-1-4-b dice muy claro; “es responsabilidad el jugador ofensivo que se mueve antes del centro hacerlo de manera tal que no simule el inicio de una jugada. Después de que la bola se encuentre lista para jugar y todos los jugadores se encuentran en formación de scrimmage, ningún jugador ofensivo debe hacer algún movimiento rápido o brusco antes del centro”.

Permitir a un hombre estar en movimiento antes del centro es una situación clara de la intención de la regla, ciertamente está abriendo la interpretación. No hay un criterio general entre los oficiales acerca de lo que significa una salida en falso por un corredor o un hombre abierto (slot). Sin embargo, en los últimos años ha habido una tendencia clara de no otorgarle al jugador ofensivo el beneficio de la duda y hacia castigar cualquier movimiento rápido, abrupto que no sea suave o pausado.

Por ejemplo, muy frecuentemente vemos que un jugador en posición de recibir la bola colocado atrás del QB, se mueve hacia delante antes del centro y se da cuenta de su error y se detiene. Esto es un foul de salida en falso, ya que el jugador simula el inicio de una jugada.

Jugadas con movimiento (Shift).

Si dos o más jugadores en la ofensiva se mueven simultáneamente entre que la bola se pone lista y el centro, es un Shift (2-22-1). Puede haber varios movimientos (Shifts) entre la bola lista y el centro (de hecho el rompimiento de la reunión es en sí mismo considerado un shift 2-13) pero no importa cuantos hombres haya en movimiento todos los miembros de la ofensiva deberán detenerse y permanecer quietos por lo menos un segundo antes del centro (7-1-4). Después de esta pausa de un segundo, el balón puede ser centrado o un jugador puede ponerse en movimiento en forma paralela o alejándose de su línea de scrimmage y continuar en movimiento cuando la bola es centrada. Lo importante es que esta acción debe ser independiente de las acciones anteriores y separada por una pausa de un segundo. De otra manera se considera un Shift ilegal, y el castigo es de 5 yardas desde el punto anterior.

EJEMPLO 4-6 Después de que la bola se declara lista para jugarse, el equipo A se alinea en formación “I”. Mientras sus compañeros permanecen quietos, los tres corredores hacen Shift hacia una formación “T”, y se detienen por un segundo. La bola entonces es centrada.

REGLA: Movimiento legal. El equipo A ha satisfecho la regla de “un segundo” quieto después del Shift.

EJEMPLO 4-7 Después de que la bola es declarada lista, el equipo A se alinea en una formación "I". Los corredores A2 y A34 se mueven simultáneamente y se detienen, y antes de que pase un segundo el corredor A46 sale en movimiento paralelo a la línea de scrimmage. La bola es centrada mientras A46 continúa en movimiento.

REGLA: Shift ilegal. La regla de un segundo quieto no fue satisfecha por A46.

EJEMPLO 4-8 Después de que el equipo A se ha detenido por un segundo, los corredores A25 y A17 salen en movimiento. A25 se detiene, pero A17 se sigue moviendo paralelo a su línea de scrimmage cuando la bola es centrada.

REGLA: Shift ilegal. Aunque haya sólo un hombre en movimiento al momento del centro, los movimientos simultáneos de A25 y A17 constituyen un Shift, y la regla de un segundo quieto no fue satisfecha.

Cabe hacer notar que la restricción de un segundo aplica solamente a los Shifts, no al movimiento de un jugador o por más de un jugador a la vez, como se ilustra en los siguientes ejemplos.

EJEMPLO 4-9 El equipo A ha estado quieto por un segundo cuando el corredor A34 se mueve hacia adelante a una nueva posición (de forma que no comete una salida en falso). Él se detiene, pero antes de que transcurra un segundo, la bola es centrada.

REGLA: Jugada legal. No existió Shift después de la pausa original de un segundo, de manera que A34 solo tenía que estar quieto al momento del centro, no durante todo un segundo antes del centro.

EJEMPLO 4-10 Con todos sus compañeros quietos, el corredor A25 sale en movimiento paralelo a su línea final se detiene, y antes de que pase un segundo el corredor A42 sale en movimiento y se está moviendo paralelo a su línea final al momento del centro.

REGLA: Jugada legal. No ha existido Shift, ya que solamente un jugador se estaba moviendo a la vez y la regla de un segundo no aplica para el movimiento de un sólo jugador.

Al momento del centro.

Formaciones y numeraciones.

Las restricciones sobre el equipo A al momento en que la bola es centrada controlan la localización de los jugadores, formaciones, movimientos. Las formaciones y localización de los jugadores se refieren a su posición "En la Línea" o "En el backfield" (2-27-4). Para definir estos términos se utilizan dos planos imaginarios, ambos perpendiculares al suelo. Uno se extiende desde la cintura del centrador y el otro se extiende desde "la parte más trasera que no sean las piernas o pies (una forma muy sutil de decir "nalgas o glúteos") de un liniero.

El equipo A debe de tener a todos sus jugadores en el campo de juego. También el equipo A debe tener por lo menos 7 jugadores en la línea de scrimmage (7-1-3-b-1). Pueden tener más por supuesto, pero sin un mínimo de 7 el equipo A incurre en una formación ilegal. Encontrarse en la línea de scrimmage (2-27-4-a) significa que un jugador está con el frente hacia la línea de gol de sus oponentes, con los hombros paralelos a dicha línea y con su cabeza rompiendo el plano imaginario que pasa a través de la cintura del centrador.

De estos siete linieros, al menos 5 deben de estar numerados del 50 al 79, a menos que el equipo A se encuentre en formación de patada. Una formación de patada de scrimmage (2-15-10) es aquella en que el equipo A tiene al menos un jugador a 7 o más yardas atrás de la zona neutral y ninguno justo atrás del centrador. En esta formación, el equipo A tiene permitido tener cualquier número de jugadores vistiendo números fuera del rango del 50 al 79 (1-4-2-b). Cualquier jugador que originalmente se sujetó a la excepción de este patrón de numeración, no debe estar en el extremo de la línea al momento del centro. "Originalmente" significa cuando el centro toca o simula tocar la bola.

EJEMPLO 4-11 Con el equipo A en formación de patada de despeje (scrimmage), A32 se alinea como tackle derecho justo por dentro del Ala derecha A82. El equipo A tiene sólo 4 jugadores en la línea con números en el rango del 50 al 79. Antes del centro A82 hace un Shift hacia el backfield dejando A32 en el extremo de la línea, y simultáneamente A40 se mueve del backfield hacia la línea para convertirse en el extremo izquierdo. Después de que todos están quietos por un segundo, la bola es centrada.

REGLA: Faul en bola viva del equipo A por una formación ilegal ya que A32 no podía estar al final de la línea al momento del centro. 5 yardas de castigo desde el punto anterior.

Con solo una excepción, cualquiera que no esté en la línea debe de estar en el backfield. Estar en el backfield es mucho más que simplemente no estar en la línea. Para estar en el backfield (2-27-4-b) un jugador debe estar colocado de modo que su cabeza no penetre el plano que atraviesa la parte posterior del liniero más cercano que no sea el centrador.

Esto significa que hay una especie de "zona indefinida", esta zona se encuentra localizada entre los dos planos verticales antes definidos, haciendo posible (aunque ilegal) para un jugador el no encontrarse ni en la línea ni en el backfield. Es legal (7-1-3-b-1-Excepción 2) para un sólo jugador el estar en esta zona prohibida. Normalmente le llamamos Quarterback. El libro de reglas en su lugar se refiere a éste, como "jugador en posición de recibir un centro de mano a mano por entre las piernas del centrador". Cualquier otro jugador que se encuentre en esta región cuando la bola es centrada, hace que la formación sea ilegal.

EJEMPLO 4-12. El jugador A25 se encuentra posicionado a tres yardas fuera del ala abierta A82. Cuando se baja y se coloca en tres puntos. El casco de A25

Requerimientos en la línea de scrimmage.

rompe el plano vertical a través del trasero de A82 que se encuentra como extremo. A25 mantiene esa posición cuando la bola es centrada.

REGLA: Faul en bola viva del equipo A por una formación ilegal del equipo A. Al momento del centro A25 no se encuentra en la línea ni en el backfield. 5 yardas de castigo desde el punto anterior.

Los dos linieros en cada lado del centrador pueden entrelazar sus piernas con las de aquel (7-1-3-b-2). Cualquier otro liniero no puede entrelazar las piernas.

La línea de las 9 yardas.

Para prevenir jugadas de engaño ventajosas, las reglas obligan (7-1-3-a-2) a que los substitutes del equipo A, se encuentren entre las líneas de las 9 yardas en algún momento entre que la bola es declarada lista para jugarse y el centro. La intención de esta regla es evitar que un jugador del equipo A se encuentre cerca de su banca (oculto, fingiendo que va entrar, la llamada ala escondida) mientras el equipo se coloca en el campo de juego justo antes del centro.

Los jugadores que participaron en la jugada anterior tienen un poco menos restricciones. Ellos deben de encontrarse entre las líneas de las 9 yardas en algún momento entre el final de la jugada y el centro, de manera que no es necesario para ellos encontrarse dentro de las líneas de las 9 yardas después de que la bola sea declarada lista.

En la primera jugada después de: un tiempo fuera de cualquier equipo, tiempo fuera para comerciales, tiempo fuera por lastimadura o el final de un periodo, todos los jugadores del equipo A deben encontrarse entre las 9 yardas en algún momento después de que la bola se declara lista y antes del centro (7-1-3-a-2-b). La idea de esta regla es también prevenir que se efectúen jugadas de engaño ventajosas después de esos tiempos fuera largos. Efectivamente lo que esta regla considera es que todos los jugadores son substitutes para una jugada que ocurre inmediatamente después de una detención prolongada del reloj.

EJEMPLO 4-13 Después que termina un down, A88 abandona el terreno de juego y entra al área de su equipo. Al equipo A es concedido uno de sus tres tiempos fuera. Cuando el cuando el réferi hace la señal de bola lista después que termina el tiempo fuera pedido, El equipo A tiene 10 jugadores en su reunión detrás de la pelota. Antes del centro A82, es reemplazando A88, colocándose en la línea de scrimmage a sólo una yarda de la línea de banda. Se desarrolla la jugada, el equipo A gana tres yardas con una jugada de carrera.

REGLA Formación ilegal faul del equipo A por no tener a todos sus jugadores dentro de línea de las nueve yardas entre la señal de bola lista y la realización del centro.

Si un substitute que entra al campo requiere solicitar un tiempo fuera, él se debe encontrar dentro de las líneas de las 9 yardas antes de hacer su requerimiento

Requerimientos en la línea de scrimmage.

regla (3-3-4-b). No implica un foul si el jugador hace su requerimiento fuera del área antes mencionada, sin embargo, los oficiales deben hacer caso omiso de esta solicitud.

Resumen, las formaciones ilegales.

El resumen de las formaciones ilegales al momento del centro son:

- 1.- Menos de 7 hombres en la línea de scrimmage.
- 2.- Menos de 5 jugadores en la línea con numeración del 50 al 79, cuando no es formación de patada de despeje (scrimmage).
- 3.- En formación de patada de despeje (scrimmage), cuando exista un jugador al que se aplicó la excepción de numeración y se encuentra en el extremo de la línea.
- 4.- Uno o más jugadores (distinto al QB) que no se encuentren ni en la línea ni en el backfield.
- 5.- Linieros distintos de los guardias y el centrador que entrelacen sus piernas.
- 6.- Cualquier jugador fuera del campo.
- 7.- Violación a la regla de las 9 yardas.

Estos no son fauls a menos que la bola sea centrada, lo que significa que el equipo A puede legalmente corregir el error para convertir la formación en legal antes de que la bola sea centrada, siempre y cuando lo haga sin cometer una salida en falso o cualquier otro foul. Los faules por formación ilegal implican un castigo de 5 yardas desde el punto anterior.

Movimientos.

En la regla 7-1-3-b-4, las reglas permiten que la ofensiva tenga un hombre en movimiento al momento que la bola es centrada. Este jugador debe de estar moviéndose paralelo o hacia su propia línea de gol al momento que la bola es centrada.

Ya vimos anteriormente que el equipo A no tiene permitido tener 2 hombres en movimiento al momento del centro (esto es un shift ilegal) pero no hay problema si se encuentra uno en movimiento. La discusión en 7-1-4-b deja claro que la manera en que un jugador comienza su movimiento es importante "...es responsabilidad de un jugador ofensivo que se mueve antes del centro, el hacerlo de una manera tal que no simule el inicio de una jugada". En otras palabras, al jugador que se le permite mover de acuerdo a la regla 7-1-3-b-4 puede o no puede cometer una salida en falso.

El hombre en movimiento no debe iniciar éste a partir de la línea de scrimmage (7-1-3-b-4). Él puede, sin embargo, moverse de la línea hacia el backfield

detenerse (hacer alto total), y entonces salir en movimiento. De esta manera se considera que él comenzó su movimiento desde el backfield ya que esa fue su última posición más reciente.

EJEMPLO 4-14 El equipo A presenta una formación de 8 hombres en la línea de scrum. El ala abierta A89 deja su posición en la línea (ningún falso arranque) y se desplaza en movimiento paralelo a su propia línea de gol cuando la pelota es centrada.

REGLA: Faul por movimiento ilegal. El hombre de movimiento no puede empezar dejando la línea de scrum.

EJEMPLO 4-15 El equipo A presenta una formación de 8 hombres en la línea de scrum. El ala abierta A89 deja su posición en la línea (ningún falso arranque) se mueve fuera de la línea y hace un stop y luego se desplaza en movimiento paralelo a su propia línea de gol cuando la pelota es centrada.

REGLA: jugada legal. A89 establece con el paro (stop) que no está más en la línea y después de hacerlo le es permitido entrar en el movimiento. El equipo A todavía tiene siete jugadores sobre la línea de scrum al momento del centro.

Esta permitido para un jugador el alinearse en la zona indefinida por afuera del último hombre de la línea y después ponerse en movimiento por el backfield antes del centro. Su colocación provocó que la formación original fuera ilegal, pero no existe faul porque él no estaba restringido y se quitó de la posición ilegal antes de que la bola fuera centrada. Sin embargo, si el se encuentra colocado en la "tierra de nadie" por dentro del hombre externo, se considera hombre de línea. Así, si él está en una posición de tres puntos e inicia un movimiento él comete un faul por falsa salida, ya que esta restringido para levantar sus manos del suelo, el Oficial deberá sonar su silbato declarando bola muerta inmediatamente.

EJEMPLO 4-16 Mientras el equipo A se alinea para una jugada de scrum, A45 es el hombre en el extremo de su lado y está colocado de manera que no está en la línea o en el backfield. Antes del centro, lentamente sale en movimiento y se encuentra en movimiento hacia su propia línea de gol cuando la bola es centrada.

REGLA: Jugada legal. El equipo A se encontraba en formación ilegal la cual se eliminó cuando A45 salió en movimiento, lo cual es permitido porque no salió desde la línea.

EJEMPLO 4-17 Mientras el equipo A se alinea en su línea de scrum. A45 se encuentra en una posición de 3 puntos (entre el tackle y el ala abierta). No se encuentra colocado ni en la línea ni en el backfield. Antes que se realice el centro, sale en movimiento lentamente y él se está moviendo hacia su propia línea de gol cuando el balón es centrado.

REGLA: Salida en falso, la jugada debe ser declarada muerta antes de que se realice el centro. A45 esta restringido y no puede cambiar a otra posición después de colocar su mano en o cerca del suelo.

Requerimientos del equipo defensivo (equipo B)

Antes del centro.

No hay muchas restricciones para el equipo B antes o cuando el balón es centrado. Antes del centro al equipo B no le está permitido tocar el balón a menos que este sea movido ilegalmente (7-1-5-a-1). Aún en esta situación no gana nada el equipo B al tocar la bola, porque sigue estando muerta y el equipo A ha cometido un foul. Los jugadores del equipo B tampoco pueden tocar a un oponente antes del centro.

El equipo B también tiene otra restricción que involucra “Señales desconcertantes” (7-1-5-a-3). A los jugadores del equipo B no les está permitido hacer señales defensivas que simulen la cadencia del equipo A o las voces anteriores al centro. Este foul implica un castigo de 5 yardas por retraso de juego.

Jugadores defensivos en posición estacionaria a una yarda de la línea de scrimmage al momento del centro, no pueden hacer movimientos rápidos o abruptos, que no se consideren parte de un movimiento normal en un intento de hacer que la ofensiva reaccione. Retraso de juego (7-1-5-a-4). Cabe hacer notar que no necesariamente tiene que haber una reacción del equipo A para que esto sea un foul. Esta regla no limita la habilidad del equipo B para hacer ajustes y movimientos defensivos normales (considerados como movimientos propios del fútbol americano), pero si prohíbe a los jugadores que se encuentran quietos, hacer movimientos de finta con la intención de hacer que el equipo A cometa una salida en falso.

EJEMPLO 4-18. El ala defensiva B86 hace un movimiento rápido para simular una carga pero no entra a la zona neutral. El juez en la línea considera que esto fue un intento deliberado para causar un movimiento del equipo A, aunque ninguno de los jugadores ofensivos reacciona.

REGLA: Foul en bola muerta. Retraso de juego en contra del equipo B; 5 yardas de penalización.

EJEMPLO 4-19. Antes del centro B67 cruza la zona neutral y se dirige directamente en contra del QB. No hay contacto.

REGLA: Foul en bola muerta, fuera de lugar en contra del equipo B. 5 yardas de penalización. (ver A.R. 7-1-5-3)

Más allá de estas restricciones, el equipo B tiene un amplio campo de acción sobre lo que puede hacer antes del centro. En particular, exceptuando lo mencionado anteriormente, el equipo B puede moverse dentro y fuera de la zona neutral siempre que se encuentren atrás de su línea de scrimmage al

momento del centro y no establezcan contacto alguno con los jugadores del equipo A.

Cabe hacer notar que es importante ver cual jugador inicia el contacto, como se explica en el siguiente ejemplo.

EJEMPLO 4-20. B71 trata de adivinar la cuenta del centro y cruza hasta el backfield del equipo A sin haber amenazado o atacado algún jugador del equipo A o intentado causar alguna reacción del oponente. El corredor A39 intencionalmente se mueve y toca a B71.

REGLA: Falsa salida del equipo A. (ver A.R. 7-1-3-4)

Al momento del centro.

Las reglas para el equipo B son más simples cuando la bola es centrada (7-1-5-b). Todos los jugadores deberán estar atrás de la zona neutral (de su lado) y deben estar dentro del campo. El castigo por cualquiera de estos faules es de 5 yardas desde el punto anterior.

Jugadas de carrera.

La carrera es una parte muy importante del juego de fútbol americano. Incluye las carreras usuales desde la línea de scrimmage así como los regresos de patada y los regresos de intercepciones. Principalmente, para propósitos de aplicación de castigos, las carreras también incluyen las acciones cuando la bola está suelta después de un fumble, pase atrasado o pase ilegal adelantado.

De esta manera, por definición (2-30-4), una jugada de carrera comprende todas las acciones en bola viva excepto cuando la bola no está en posesión del jugador durante una jugada de patada o una jugada de pase legal adelantado. Para decirlo de otra manera, las jugadas de carrera no incluyen las acciones durante patada o un pase legal adelantado. Pero si la bola está en posesión de un jugador, está suelta durante un fumble, un pase atrasado, o un pase ilegal adelantado, entonces tenemos una jugada de carrera.

A partir de esta definición, se dice que puede haber más de una jugada de carrera durante un down. Por ejemplo, una jugada de carrera puede involucrar a un corredor del equipo A que gana yardaje y fumblea la bola. Esta jugada de carrera continúa hasta que la bola es, por decirlo, recuperada por un compañero que la avanza. Cuando un compañero del acarreador original de la bola obtiene la posesión, termina la primer jugada de carrera, y la segunda jugada de carrera empieza, sin embargo, las reglas establecen (2-30-4-a-2) por definición que sólo hay una jugada de carrera atrás de la zona neutral.

La carrera es parte de una jugada de carrera cuando un jugador tiene posesión del balón (2-30-4-b). El punto donde la carrera termina (2-25-8) o simplemente "donde la carrera termina", es el lugar donde la bola se convierte en muerta, o donde un jugador entrega la bola de mano a mano pierde la posesión del

balón, por un fumble, pase atrasado, o un pase ilegal adelantado, o realiza una patada ilegal de scrimmage mientras se encuentra delante de la zona neutral.

Por ejemplo, supongamos que el corredor del equipo A gana 5 yardas, fumblea la bola y, cuando la bola esta suelta, un compañero de su equipo comete un foul (golpear por la espalda, clipping). La jugada de carrera incluye tanto su acarreo de balón como su fumble, mientras que la carrera es solamente la parte que ocurre mientras el jugador todavía tiene posesión del balón, Entonces la carrera termina con el fumble pero la jugada de carrera continúa durante el fumble. De acuerdo a como lo presenta el capítulo 9 en (10-2-2-c), el punto básico de aplicación del castigo es el punto donde la carrera termina, el cual es el punto donde el corredor pierde la posesión de la bola.

EJEMPLO 4-21. Segunda y cuatro en la línea de la yarda 38 de A. El corredor A34 gana seis yardas y llega hasta su línea de la yarda 44 cuando fumblea la bola, que es recupera por A65 en la línea de la yarda 50. Durante la jugada A79 clipea en la línea de la yarda 46 de A.

REGLA: 15 yardas de castigo aplicadas desde la línea de la yarda 44 donde termino la primera carrera. Segunda y 13. La jugada de carrera que incluye el fumble de A44, termina en la yarda 50, pero el punto básico de aplicación es donde la primera carrera termina (punto del fumble) que fue la línea de la yarda 44.

Entrega de mano a mano del balón.

Las reglas en (7-2-1) permiten a un jugador dar el balón de mano a mano hacia atrás en cualquier momento. Cabe hacer notar que dar el balón de mano a mano (2-12-1-a) involucra la participación de 2 jugadores del mismo equipo con un continuo control del balón. En otras palabras, nunca se encuentra el balón en el aire “entre” los dos jugadores. Porque si esto sucediese, sería un pase. Además, por lo tanto no se considera manejo de balón de mano a mano si la transferencia del balón de un jugador a otro no se completa o no se lleva a cabo con éxito.

De acuerdo a la regla 7-1-6-a un jugador puede dar la bola de mano a mano hacia delante solamente si él y su compañero están atrás de su zona neutral. Si cualquiera de ellos se encuentra delante de la zona neutral, o si la entrega del balón se efectúa hacia delante cuando no hay zona neutral, esto es un foul. El castigo es de 5 yardas desde el punto del foul. Y también incluirá una perdida de down si el equipo A comete el foul durante una jugada de scrimmage antes de que cambie la posesión del balón.

EJEMPLO 4-22. El jugador B45 regresa una patada. En el momento de ser casi tacleado intenta dar la bola de mano a mano a un compañero B23 que se encuentra adelante de él, pero B23 mofa el balón que pega en el suelo y rueda hacia delante fuera del campo por las líneas laterales.

REGLA. No hay foul, porque el intento de dar la bola de mano a mano hacia adelante falla.

Esto se considera un fumble de B45 hacia adelante (ver 2-12-1-c). El balón pertenece al equipo B en el punto del fumble (ver la siguiente sección).

Si el jugador quién recibe una bola de mano a mano hacia adelante se encontraba en la línea de scrimmage cuando la bola fue centrada, entonces él deberá cumplir con unas restricciones especificadas en la regla (7-1-6-b). Deberá dejar la línea de una manera que dé una vuelta de 180 grados, mover ambos pies de manera que se encuentre dando el frente hacia su propia línea de anotación, y estar por lo menos a dos yardas atrás de la línea de scrimmage cuando él reciba la bola. Si cualquiera de estas condiciones no se cumple, se comete un foul por entrega del balón de mano a mano hacia adelante ilegal.

No es posible dar la vuelta a esta regla con un fumble deliberado: Ningún jugador del equipo A puede avanzar una bola perdida intencionalmente en la vecindad del centrador (7-1-7). El castigo es de 5 yardas desde el punto anterior e incluye pérdida de down.

Fumble

La palabra “fumble” como es utilizada en el fútbol americano tiene un significado muy específico, mucho más restringido que cuando es usado por escritores y cronistas deportivos que describen acciones de juego. En particular, es muy importante distinguir un fumble o de un mof en un pase atrasado (de lo cual se hablará más en el capítulo 5). La definición que se encuentra en la regla 2-10-1 deja claro que un jugador primero debe tener posesión del balón antes de cometer un fumble.

Entonces, por ejemplo, si un receptor falla en cachar una patada, sin tener nunca posesión de la bola, entonces él ha mofado el balón y el estado de la jugada es todavía una patada. Un cronista deportivo nos diría “ha fumbleado la patada”. No es así. De hecho no es posible fumblear una patada; Porque para que el jugador fumble la bola, él primero tendría que haber tenido la posesión del balón y en ese caso la patada hubiera terminado, de manera que el status de la jugada no sería más una patada. Pero en realidad él mofó la bola, nunca tuvo posesión de ella, así que él nunca pudo haberla fumbleado.

Todo esto no importaría mucho si no fuera porque las reglas son diferentes para fumbles, patadas, y pases atrasados. Por eso es importante mantener en mente esta distinción. Esto ocurre especialmente en los casos de fumbles en contraste con pases atrasados. Las reglas de pases atrasados se parecen ahora más a las de los fumbles que como solían ser, pero sigue habiendo algunas diferencias en cuarto down y puntos extras y cuando la bola sale del campo.

Las reglas son muy claras y específicas acerca de lo que puede pasar con la bola una vez que el jugador la ha fumbleado. Si otro jugador obtiene la bola, puede ser que la cache o la recupere. Para cachar o recuperar un fumble (2-2-7), el

jugador deberá tener posesión del balón y regresar al campo dentro de las líneas laterales. Si él hace esto antes de que la bola toque el suelo, ha cachado el fumble. Pero si él cacha la bola después de que esta ha tocado el suelo, entonces se dice que ha recuperado el fumble. Cuando un jugador cacha en el aire un fumble del oponente se dice que ha interceptado el fumble.

Cabe hacer notar que recuperar el balón no necesariamente implica caer sobre él. Si un fumble bota en el campo y después cae en las manos de un jugador que se encuentra dentro del campo, él ha recuperado el fumble. Este es el caso ya sea que el fumble fuera de él mismo, de su equipo, o de un oponente.

Avanzando un fumble.

La regla 7-2-2 tiene que ver con cachar, interceptar, o recuperar un fumble. Siempre que el equipo defensivo intercepta o recupera un fumble, la bola permanece viva y puede avanzarse (7-2-2-a, y c). Sin embargo, las cosas pueden ser ligeramente diferentes para el equipo ofensivo. En cualquier situación, antes del cambio de posesión (excepto en cuarto down o en el punto extra), cualquier jugador del equipo ofensivo puede avanzar cualquier fumble de su equipo, ya sea que cache o recupere el balón (7-2-2-a, y b). Pero en cuarto down y en un intento de anotación extra, la situación es un diferente.

Fumble en cuarto down e intento de anotación extra.

Para prevenir que el equipo ofensivo tome ventaja al fumblear el balón hacia delante en cuarto down o en el intento de anotación extra, existen algunas reglas especiales para los fumbles. Si el equipo A fumblea antes de un cambio de posesión en cuarto down o en un intento de anotación extra, el jugador del equipo A que fumbleó el balón es el único al que se le permite avanzar la bola. Si un compañero del fumbleador recupera o cacha la bola, en ese momento se convierte en bola muerta (4-1-3-j). Cuando esto sucede en un intento de anotación extra, el intento de anotación extra se termina y no hay anotación. Cuando esto sucede en cuarto down (7-2-2-a-Excepción. 2, y 7-2-2-b-Excepción. 2) la bola pertenece al equipo A, pero puede ser solo temporalmente.

El punto de posesión depende de donde fue hecha la cachada o recuperada la bola con relación al punto del fumble. El equipo A siempre tendrá la bola en el punto menos favorable para él. El espíritu de la regla consiste en que no se debe ganar ventaja por fumblear. Entonces, si la bola es cachada o recuperada por un compañero del fumbleador y esto se lleva a cabo más adelante del punto del fumble, entonces el equipo A obtiene el balón en el punto del fumble. Si el punto de la cachada o recuperada se encuentra atrás del punto del fumble, entonces el punto siguiente es el punto donde la bola es cachada o recuperada.

Cabe hacer notar que aunque la bola “pertenezca a” el equipo A bajo estas condiciones, el equipo B puede obtener al final el balón si la serie de downs

del equipo A ha terminado y la recuperación de la bola se llevó a cabo antes de la línea del primero y diez (2-2-6, 5-1-2). El siguiente ejemplo ilustra mejor lo anterior.

Ejemplo 4-23. Cuarto down y 5 por avanzar en la yarda 20 del equipo B. Después de tomar la bola de mano a mano, A43 gana 2 yardas, fumblea y A76 recupera la bola en la línea de la yarda 14 y la avanza hasta la 12.

REGLA: Primero y diez del equipo B en su yarda 18 que es el punto del fumble. La bola es declarada muerta cuando A76 la recupera y debido a que esto se lleva a cabo adelante del punto del fumble, la bola es regresada a ese punto, que fue la línea de la yarda 18. Esto no es suficiente para el primero y 10 (la línea de la yarda 15) de manera que la bola pertenece al equipo B. El reloj de juego se echa andar al centro.

Ejemplo 4.24. Cuarto down y 4 por avanzar en la línea de la yarda 12 del equipo B. A8 recibe el centro en la línea de la yarda 13 de B. Intenta dar la bola de mano a mano con A25, pero A25 no tiene control y mofa la bola. A25 recupera la bola en la línea de la yarda 10 de B, y es tacleado o sale fuera del campo en la línea de la yarda 3 de B.

REGLA: A causa de que la acción de dar la bola de mano a mano nunca fue completada, A8 es el responsable del fumble, y justamente la bola se declara muerta cuando A25 la recupera. La bola regresara al punto donde fue fumbleada, y esta quedara corta a la línea por ganar. Bola del equipo B primero y 10 en su línea de la yarda 13. El reloj de juego se echa andar al centro.

Ejemplo 4.25. Cuarto down y 5 por avanzar en la línea de la yarda 12 del equipo B. A32 fumblea el balón en la yarda 14 y es cachada en el aire por A12 en la yarda 13; A12 es tacleado después en la yarda 3.

REGLA: Primero y 10 para el equipo B en la línea de la yarda 13. Debido a que un compañero del fumbleador no puede avanzar la bola aunque la haya cachado, la bola se considera muerta en el punto donde es cachada. Este punto, en la línea de la yarda 13, se encuentra atrás del punto del fumble, de manera que este es el punto siguiente. El reloj de juego se echa andar al centro.

Una parte poco conocida de esta regla es la frase “antes del cambio de posesión”. En cuarto down o en un intento de anotación extra si el equipo A pierde la posesión y luego la fumblea B y la recupera A y la vuelve a fumblear, esta regla especial no aplica. Cualquier jugador del equipo A puede recuperar y avanzar la bola, como si fuera, por decirlo, 3er. Down. Si esto sucediera en cuarto down, el cambio de posesión rompe la continuidad de los downs, de manera que el equipo A puede obtener un primero y 10 nuevamente no importando donde haya recuperado el balón o si la vuelve a fumblear.

Ejemplo 4-26. Cuarto down y 7 en la línea de la yarda 12 del equipo B. El pase adelantado del equipo A es interceptado por B23 quién regresa la bola a su

Requerimientos en la línea de scrimmage.

línea de la yarda 20 y la fumblea. A42 recupera y avanza hacia la línea de la yarda 15 de B donde fumblea. La bola es recuperada por A35 quién (a) avanza hasta la zona final, o (b) es tackleado en la línea de la yarda 11 de B.

REGLA: Debido al cambio de posesión en la intercepción, la regla del cuarto down no aplica. La continuidad de los downs se rompe. En (a), el equipo A ha anotado un Touchdown. En (b) el equipo A tiene un primero y 10 en la línea de la yarda 11 de B. El reloj de juego se echa andar a la señal de bola lista.

Recordar: Las reglas especiales de fumble en cuarto down y en el punto extra aplican de la misma manera en fumbles cachados o recuperados por un jugador del mismo equipo que fumble. Estas reglas no aplican en un pase atrasado.

Fumble que sale del campo.

Una bola fumbleada se encuentra fuera del campo (4-2-3) cuando toca la línea lateral o el suelo fuera de la línea lateral, o si toca cualquier cosa que este fuera del campo, incluyendo un jugador o sustituto. Asimismo, un jugador se encuentra fuera del campo si él está tocando la línea lateral o cualquier cosa distinta a un jugador u oficial en o fuera de las líneas laterales. El pylon que se encuentra en la intersección en la línea de gol y la línea lateral, se encuentra fuera del campo en la zona final, de manera que un fumble que toca el pylon se considera que ha llegado a la zona final y ha salido del campo.

Cuando un fumble sale del campo por las líneas laterales, pertenece al equipo que fumblea. La pregunta que resta es, ¿dónde debe ser puesto el balón en juego?, es decir, ¿dónde el equipo que fumblea obtiene el balón? La filosofía que se aplica aquí (7-2-4-b), es que el equipo que fumblea no debe ganar ventaja si fumblea el balón y este va fuera del campo. Con esto en mente, la regla es muy simple: si el balón sale del campo adelante del punto del fumble, pertenece al equipo que fumblea donde el jugador perdió posesión. Si el balón sale del campo atrás del punto del fumble, pertenece al equipo que fumblea en el punto donde salió del campo.

Aquí hay una situación, por cierto, donde el fumble difiere del pase atrasado. Como se verá en el siguiente capítulo, un pase atrasado que sale del campo, siempre pertenece al equipo pasador en el punto donde sale del campo.

Algunas veces esta regla sobre fumbles que salen del campo hacia adelante puede no resultar en mucha diferencia en cuanto a yardaje. Sin embargo, los oficiales siempre deben tener cuidado en marcar el punto del fumble (con la marca blanca), particularmente cuando un jugador fumblea la bola cerca de la línea por ganar o de la zona final. El ejemplo siguiente ilustra esta situación crítica.

Ejemplo 4-27. Cuarto down y 5 para el equipo A en la línea de la yarda 22 de B. El corredor que va hacia la banda izquierda, gana 3 yardas hasta la 19, y fumblea. El balón rueda y sale del campo en la línea de la yarda 16.

Requerimientos en la línea de scrimmage.

REGLA: Ya que la bola fue fumbleada hacia adelante y fuera del campo esta “pertenece al equipo A en el punto del fumble, que es la línea de la yarda 19”. Esto no es suficiente para el primero y 10, de manera que el equipo B obtiene su serie de downs, primero y 10 en su línea de la yarda 19. El reloj de juego se echa andar al centro.

Ejemplo 4-28. Cuarto down y 3 para el equipo A en la línea de la yarda 35 de B. El corredor que va hacia la banda izquierda, gana 32 yardas hasta la 3, y fumblea. El balón rueda y toca el pilón de la línea de gol.

REGLA: Touchback primero y diez para B en la línea de la yarda 20. El reloj de juego se echa andar al centro.

Una regla especial del reloj hace importante para el Oficial que cubre la jugada si el fumble es adelantado o atrasado. Cuando la bola es fumbleada hacia delante y sale del campo, el reloj arrancará al ponerse la bola lista para jugarse, si esto no se encuentra en conflicto con otras reglas del reloj (3-2-5-a). Claramente esto puede implicar una diferencia importante cuando el reloj está a punto de terminar en un medio. La regla no aplica, por supuesto, después de una patada legal o si el equipo A ha fallado en llegar a su primero y 10 en cuarto down; estas son situaciones donde otras reglas indican que el reloj debe arrancar al centro.

Ejemplo 4-29. Cerca de la línea lateral el corredor es golpeado y fumblea. La bola sale hacia adelante fuera del campo. El corredor es (a) A23 quién gana 2 yardas antes de fumblear el balón en tercera y 7 por avanzar; (b) B37 quién está regresando una patada; (c) A45 quién ha sido detenido antes de su línea por ganar en cuarto down y 3; (d) A89 quién está regresando el balón fumbleado por B29 quién interceptó un pase; (e) A47 quién ha recuperado un fumble de B21 en su regreso de una patada de despeje (scrimmage).

REGLA: (a) bola del equipo A, cuarto down y 5; el reloj arranca cuando la bola se pone lista para jugarse, (b) bola del equipo B, primero y 10; El reloj de juego se echa andar a la señal de bola lista.; (c) bola del equipo B, primero y 10; El reloj de juego se echa andar a la señal de bola lista.; (d) bola del equipo A, primero y 10; el reloj arranca a la señal de bola lista. (e) bola del equipo A, primero y 10; el reloj arranca al centro.

Un fumble que sale del campo en la zona final merece particular atención. Supongamos que el equipo A es regresado hacia su propia línea de gol. El corredor del equipo A se encuentra en su zona final cuando fumblea el balón el cual rueda hacia el campo de juego y después sale del campo. Esto es un safety ya que el balón salió en el campo de juego, más adelante del punto del fumble, por lo cual pertenece al equipo A en su propia zona final (es decir, en el punto del fumble). Entonces, el equipo A tiene posesión en su propia zona final de una bola muerta que se encuentra ahí debido al propio ímpetu del equipo A (8-5-1-a).

Ejemplo 4-30. Segunda y 12. Parado en su propia zona final, el QB A12 toma el centro y le da la bola a A35 quién corre dentro de su zona final y tratando de

Requerimientos en la línea de scrimmage.

evadir a los defensivos. A35 fomblea el balón, el cual rueda hacia el campo de juego y sale del campo en la línea de la yarda 3 de A.

REGLA: Safety: El fumble que sale del campo hacia adelante es regresado al punto del fumble, el cual haría que el punto siguiente fuera en la zona final del equipo A.

Cuando el equipo que está atacando fomblea el balón hacia adentro de la zona final del equipo contrario y ahí sale del campo, es un touchback y la bola pertenece al equipo defensivo en su línea de la yarda 20.

Ejemplo 4-31. El jugador B45 regresa una patada de salida. En la línea de la yarda 5 de A, él es golpeado por detrás y fomblea el balón el cual sale del campo dentro de la zona final de A. El balón en (a) es recuperado en la zona final por B21; (b) es recuperado en la zona final por A63 y es tackleado; (c) toca el suelo más allá de las líneas de salida.

REGLA: (a) Touchdown; (b) y (c) touchback; primero y 10 para el equipo A en su línea de la yarda 20. El reloj de juego se echa andar al centro.

Localización de la bola para el centro.

Una vez que el punto de máximo avance ha sido determinado (2-8-2), la bola debe ser puesta en ese punto apropiadamente para la próxima jugada. Si no hay ningún foul y la bola se declara bola muerta entre las líneas de marca, el punto de la bola muerta es el punto siguiente. Si la jugada fuera un pase legal adelantado incompleto, la bola es devuelta al punto previo (7-3-7-b).

Si la bola se si la bola se declara bola muerta cerca de la línea de banda, la bola es puesta en la línea de la marca más cercana (2-23-1-h), excepto seguido a un silbatazo inadvertido cuando el down será vuelto a jugar (4-1-2) o un pase legal adelantado incompleto. En ambos casos, la bola es devuelta al punto previo.

Después de una jugada de cuarto down cuando una nueva serie será otorgada para el equipo B, la bola será colocada como después de cualquier otra jugada. El punto más atrás de la bola se hace el punto más avanzado cuando la dirección de la ofensiva cambia. Si la jugada de cuarto down es un pase incompleto, la bola es devuelta al punto previo y los puntos de máximo avance serán el más atrasado ahora será el más adelantado.

Antes de que la señal de bola lista se haga, el equipo A puede designar el punto de donde la bola será puesta en juego en cualquier lugar entre las hashmarks: solamente en un intento de anotación extra (8-3-2 - c, 8-3-3-b - 2) o una patada inicial (6-1-2), o después de un safety (8-5-2) o un touchback otorgado (8-6-2), o al empezar cualquier serie en un período extra (3-1-3-d). Este privilegio no prevalece para una repetición del down en las situación donde la bola es centrada si hay un tiempo fuera otorgado, o por un foul del equipo A o por faules compensados. En las situación donde la bola es patada libre, el privilegio permanece sin considerar la razón para la repetición de la jugada.

Requerimientos en la línea de scrimmage.

Ejemplo 4-32: en un intento de anotación extra, el equipo A no hace un pedido para colocar el punto siguiente de la bola y el Umpire la pone en el centro del campo. La patada es exitosa, pero ambos equipos cometen una falta. Para la repetición de la jugada, el equipo A le pide colocar la bola en la hashmark derecha.

Regla: la solicitud del equipo A es negada.

Ejemplo 4-33: después de que una patada llega rodando a la zona de anotación del equipo B para un touchback, el nuevo equipo A pide que la bola sea colocada cerca de la línea de hashmark derecha. (a) El equipo A comete un foul de falso arranque, o (b) el equipo B comete un foul en bola muerta, invasión. El capitán del equipo A pregunta que la bola sea puesto en el centro del campo.

Regla: en (a) la solicitud del equipo A es negada, pero en (b) es aceptada.

Ejemplo 4-34: para empezar un periodo extra, el Umpire pone la bola en el centro del campo. Después de la señal de bola listo, el equipo A toma un tiempo fuera y pide colocar la bola cerca del hashmark izquierda.

Regla: la solicitud del equipo A es admitida.

Ejemplo 4-35: después de una atrapada libre fuera de los números, el equipo A pide tener la bola colocada en el centro del campo.

Regla: La solicitud es denegada.

La siguiente tabla resume las cinco situación donde el capitán puede designar dónde colocar la bola. Si el capitán no hace un pedido, la bola debe ser colocada en medio del campo.

Que	Donde	Como
En una patada de salida	Yarda 30 del equipo A	Patada libre
Después de un Safety	Cercano a la yarda 20	Patada libre
Después de un Touchback	Cercan a la yarda 20	Por medio de un centro
Para un intento de anotación extra	En la yarda 3 de B	Por medio de un centro
Inicio de un periodo extra	En la yarda 25 de B	Por medio de un centro

III CAMBIOS RECIENTES.

En el 2007 No hay cambios.

En el 2006 No hay cambios directos que afecten a las reglas que cubren este capítulo.

IV. EJEMPLOS

1.- Al momento del centro, la formación del equipo A es legal exceptuando que el pateador A38, que está parado en su propia zona final, está tocando con uno de sus pies la línea de la zona final. El se encuentra tocando esta línea cuando recibe el centro.

REGLA: La bola se declara muerta cuando es recibida por el pateador. El resultado de la jugada es un safety. Si el castigo es aceptado formación ilegal, 5 yardas desde el punto anterior.

2.- A37 se alinea como slot en el espacio que se encuentra entre el tackle derecho y A89, quien es el último hombre en la línea de scrimmage. Cuando todavía se encuentra en posición de 3 puntos, A37 se da cuenta que se encuentra en “tierra de nadie”, es decir, no se encuentra ni en la línea ni en el backfield. El se mueve hacia atrás para colocarse en el backfield y vuelve a ponerse listo en 3 puntos.

REGLA: Faul en bola muerta, salida en falso. Ya que se encuentra entre el centrador y el último hombre de línea, A37 está restringido por la Regla de “Poner las manos en o cerca del piso” de la misma manera que está restringido cualquier liniero ofensivo interior. 5 yardas de castigo desde el punto siguiente.

3.- Supongamos la misma alineación que en el ejemplo 2. Antes del centro, A89 se mueve al backfield, y antes A37 muy despacio se mueve hacia delante y se coloca en la línea de scrimmage. Todos los jugadores se encuentran quietos por un segundo antes del centro.

REGLA: Jugada legal. Una vez que A89 deja la línea de scrimmage, A37 ya no se encuentra restringido y puede legalmente cambiar su posición ilegal la cual consistía en encontrarse en “la tierra de nadie”.

4.- El equipo A se coloca con 8 hombres en la línea de scrimmage. El extremo A87 sale en movimiento sin cometer una salida en falso y se encuentra 5 yardas atrás de la línea de scrimmage cuando la bola es centrada.

REGLA: Movimiento ilegal. El hombre en movimiento no puede iniciarlo desde la línea de scrimmage. 5 yardas de castigo desde el punto anterior.

5.- Después de que el Réferi declara la bola lista para ponerse en juego, el equipo A rompe su reunión y 10 jugadores se colocan en su posición para esperar el centro. A25 nunca se detiene, y se está moviendo paralelo a su línea de gol cuando la bola es centrada.

REGLA: Shift ilegal. Romper la reunión es un shift, y los 11 jugadores deben detenerse por un segundo antes del centro o antes de que cualquier jugador salga en movimiento. 5 yardas de castigo desde el punto anterior.

6.- cuarto down y gol en la línea de la yarda 6. El corredor A35 gana 3 yardas, es golpeado y fumblea. La bola cae en la zona final donde es cachada o recuperada por A65.

REGLA: Primero y 10 para el equipo B en su propia yarda 3. Debido a que el fumble en cuarto down fue recuperado o cachado por un jugador del equipo A distinto al que fumbleo, la bola pertenece al equipo A en el punto del fumble, el avance resulta no suficiente para alcanzar el primero y 10 (la línea de gol) de manera que el equipo B adquiere su serie de downs en el punto del fumble. El reloj de juego se echa andar al centro.

7.- Después de que la bola es centrada, el ala A80 sin mirar a su línea de anotación, corre paralelo a la línea de scrimmage, recibe la bola de mano a mano hacia atrás del quarterback.

REGLA: Jugada legal. La bola puede ser manejada hacia atrás en cualquier situación..

8.- Tercer down y 2 en la línea de la yarda 5 del equipo B. El corredor A15 gana 3 yardas hasta la línea de la yarda 2, fumblea y la bola sale del campo en la línea de la yarda uno. El reloj de juego se echa andar a la señal de bola lista.

REGLA: Primero y gol para el equipo A en la línea de la yarda 2. El fumble hacia adelante del equipo A salió del campo dentro del terreno de juego, de manera que pertenece al equipo A en el punto del fumble, lo cual es adelante de la línea del primero y 10. El reloj arranca al centro

9.- Misma situación que en el ejemplo 8, exceptuando que el fumble cae en la zona final y ahí sale del campo.

REGLA: Touchback. Bola del equipo B, primero y 10 en su línea de la yarda 20. El reloj de juego se echa andar al centro.

10.- Después de ser puesta la bola lista para jugarse, B79 quien está justo enfrente a A65 que a su vez tiene la mano en el suelo, brinca dentro de la zona neutral y se regresa sin hacer contacto. A65 reacciona inmediatamente e invade la zona neutral.

REGLA: Faul en bola muerta de B79, fuera de lugar.

11.- El equipo A, que se encuentra en una formación de patada de despeje, con siete jugadores en la línea de scrimmage, pero solo 4 jugadores en la línea tienen números del 50 al 79. A21, quien se encuentra como una excepción a la numeración, se encuentra a la izquierda del centrador A82 quien a su vez está en el extremo derecho de la línea. Los otros 5 linieros del equipo A están a la izquierda de A21. Después de una pausa de un segundo, estos 5

Requerimientos en la línea de scrimmage.

jugadores hacen un shift hacia la derecha de A82 y permanecen en la línea dejando a A21 en el extremo izquierdo. La bola es centrada cuando el equipo A se encuentra colocado de esta manera.

REGLA: Faul en bola viva por formación ilegal, ya que A21 no puede ser un extremo de la línea al momento del centro.

12.- Cuarta y gol en la línea de la yarda 2. A17 intenta dar la bola de mano a mano a A21. La bola golpea a A21 en el pecho, toca el suelo, y bota hacia el aire. A21 recupera la bola en la línea de la yarda 4 y la acarrea hasta la zona final del equipo B.

REGLA: La entrega de mano a mano no fue completada, de manera que esto es un fumble por A17, no por A21. Entonces, A21 no puede avanzar el balón, de manera que la bola se declara muerta cuando la recupera. Primero y 10 para el equipo B en su línea de la yarda 4. El reloj de juego se echa andar al centro.

CAPÍTULO 5 II. Reglas a Fondo.

Pases.

Tal como se define en la regla 2 (2-19-1), un pase es una bola que ha sido lanzada, ya sea hacia adelante o hacia atrás. Continúa siendo un pase hasta que la bola es cachada o interceptada, hasta que toca el suelo o hasta que toca algo fuera del campo. Por lo tanto, un pase que es desviado o mofado continúa siendo un pase hasta que alguien lo cache o sea incompleto.

La palabra "cachar" tal como se usa en el fútbol americano tiene un significado muy específico, mucho más restringido que en el uso normal. Como nos indica 2-2-7, el cachar una bola involucra algo más que simplemente tener posesión de la bola. Significa ganar la posesión de la bola y estar dentro de campo en posesión de la bola. Si un jugador salta para recibir la bola y aterriza de tal manera que tiene primero un pie dentro del campo y después el segundo fuera del campo, entonces se considera que ha cachado la bola. Si el primer contacto con su pie es fuera del campo, entonces no hay cachada y el pase es incompleto.

Si el jugador está en el aire cuando recibe el pase y es contactado por un oponente, provocando que caiga fuera del campo, no ha realizado la cachada y el pase es incompleto. El que hubiera podido caer dentro del campo si no hubiera habido contacto no hace ninguna diferencia en esta regla.

Por lo tanto, por definición, no puede haber una "cachada fuera del campo".

Además, si el jugador captura la bola en el aire, pero pierde la posesión de ésta cuando pega en contra del suelo, no hay cachada (2-2-7-c-2). Dicho de otra manera: el suelo si puede causar que un pase sea incompleto.

Todas estas condiciones aplican de igual manera a una interceptación, que no significa más que cachar un pase lanzado por un oponente.

Pases adelantados.

El que un pase sea adelantado o atrasado (2-19-12) normalmente depende de donde toca algo la bola después de abandonar la mano del pasador. Si lo que primero toca la bola, un jugador, un oficial o el suelo, se encuentra adelante del punto donde el pasador la soltó, entonces el pase es adelantado.

Se considera también como pase adelantado si un jugador defensivo golpea la bola o al pasador cuando su brazo ya ha iniciado el movimiento hacia adelante (hacia la zona neutral), sin importar si la bola toca algo adelante o atrás del punto donde fue lanzado (2-19-2-b). La clave aquí es que el pasador debe haber iniciado el movimiento de su brazo hacia adelante; Esta acción se considera como él inició de un pase adelantado. El propósito de esta regla es el de concederle al pasador el beneficio de la duda acerca de si la bola fue lanzada o fobleada. En efecto, la regla 2-19-2-c refuerza este concepto: Si

Pases.

existe duda acerca de si la bola fue fumbleada o es un pase adelantado, deberá ser legislado como pase adelantado.

Tome usted nota de que no hace ninguna diferencia el cómo fue lanzado el pase puede ser por arriba del brazo, por abajo del brazo, entre las piernas, con las 2 manos; como sea. Con tal de que el jugador inicie el movimiento de su brazo hacia adelante y suelte la bola, tendremos un pase.

EJEMPLO 5-1 A13 bajo presión avienta la bola con las dos manos hacia delante al jugador elegible A43, quien la cacha atrás de la zona neutral y corre para una gran ganancia.

REGLA. Jugada legal. Pase adelantado completo.

Un pase adelantado, ya sea legal o ilegal, es completo (7-3-6) cuando un jugador del equipo pasador cacha la bola dentro del campo. La jugada continúa, a menos que la bola sea cachada simultáneamente por jugadores oponentes, en cuyo caso la bola es declarada muerta y pertenece al equipo pasador en ese punto (7-3-6). Es un pase incompleto (7-3-7) cuando la bola toca el suelo, cuando sale del campo, o cuando un jugador recibe la bola en el aire y su primer contacto con el suelo es fuera del campo.

Observe que la definición de una bola en posesión fuera del campo (4-2-2) marca que si un jugador está en contacto con la línea lateral o parado fuera del campo cuando recibe el pase, el pase está fuera del campo y por lo tanto es un pase incompleto.

Batear esta definido en la regla (2-10-3) es como golpear intencionalmente o también el uso intencional de la mano o brazos para cambiar su dirección. Existen varias situaciones en las que batear una bola hacia adelante es un foul. Sin embargo, la regla 9-4-1-a nos indica que es legal para los jugadores elegibles de ambos equipos el batear en cualquier dirección un pase adelantado. Así, por ejemplo, es correcto que un receptor del equipo A cambie la dirección del pase hacia un compañero, ya sea hacia atrás o hacia adelante (como en el Voleibol). También, dado que el pase no termina hasta que la bola es cachada o se convierte en muerta, es completamente legal para un receptor elegible que se encuentra en el aire, recibir la bola y acarrearla hacia un compañero. La jugada completa es un sólo pase. He aquí un ejemplo:

EJEMPLO 5-2 El elegible A25 brinca. Cuando aún se encuentra en el aire, él recibe un pase adelantado que le lanza A12. Cuando aun se encuentra en el aire (batea) manda la bola hacia el elegible A48, quién (a) cacha la bola; (b) mofa la bola, la cual toca el suelo.

REGLA: (a) Pase completo de A48. La acción de A25 satisface la definición de bateando la bola. (b) Pase adelantado incompleto. Esto no es un fumble, dado que A25 no completó la cachada; note en esta acción que A25 no ha lanzado el pase; esta acción satisface la definición de batear una bola.

Pases Adelantados Legales e Ilegales.

Pases.

Puede parecer curioso, pero el libro de reglas realmente no define el pase legal adelantado. Habla de cuales son los pases adelantados ilegales, asumiendo que todos los demás son legales.

Estas son las condiciones bajo las cuales un pase adelantado es ilegal (7-3-2):

Es lanzado ya cuando el pasador se encuentra adelante de la zona neutral o después de que la bola ha sido llevada adelante de la zona neutral.

Es lanzado por el equipo B.

Es lanzado por el equipo A después de un cambio de posesión durante el down.

Es el segundo pase adelantado de A en el down.

El pasador, para evitar perder yardaje o parar el reloj, intencionalmente tira al suelo el pase, es decir, que lo tira hacia un área donde no hay un receptor elegible o lo tira a donde un receptor elegible del equipo A no tiene una oportunidad razonable de cachar la bola.

Recuerde en el 2006: Está acción del pasador es legal si ha estado por fuera del marco del tackle en su posición normal, no importando donde se encuentre después cuando pasa la bola (7-3-2-f-1 y 2)

El pasador, cuando tira la bola hacia el suelo en un intento por parar el reloj, no la suelta inmediatamente después de haber tenido el control del centro o la azota después de que la bola ya tocó el suelo.

Podemos resumir esto diciendo que al equipo A, le está permitido lanzar no más de un pase adelantado durante el down; que debe ser lanzado antes de que el balón, en posesión de un jugador, haya cruzado la zona neutral; y que mientras el pasador se encuentre “dentro de la bolsa”, que no trate de evitar su detención o parar el reloj enviando deliberadamente la bola a donde no se encuentre un compañero elegible o donde un compañero elegible no tenga una oportunidad razonable de cacharlo. La nueva regla “dentro de la bolsa” permite al pasador estar a más de 5 yardas de donde se realizó el centro por fuera del marco del tackle y lanzar la bola adelante de la zona neutral (extendida), sin cometer foul.

Es correcto el “azotar” la bola para parar el reloj (7-3-2-d) la única situación en que azotar la bola es legal (9-2-1-a-2-b) siempre y cuando la bola no haya tocado el suelo y si el pasador la tira inmediatamente después de tener control y posesión de ella.

El equipo B nunca puede enviar un pase adelantado.

EJEMPLO 5-3 A12 se encuentra en una posición de formación escopeta (Shotgun) cinco yardas atrás del centrador. Él (a) catcha la bola e

Pases.

inmediatamente y la tira al suelo para parar el reloj de juego; (b) mofa la bola A25 en el aire la cacha e inmediatamente la bola mofada la tira al suelo.

REGLA: Jugada legal en (a) y (b).

EJEMPLO 5-4 A17 toma el centro en el “hash mark” izquierdo y sale directamente hacia atrás para efectuar un pase. Bajo fuerte presión e incapaz de encontrar un receptor, se escabulle hasta el “hash mark” derecho y se deshace del balón lanzándolo (a) la bola pega atrás de la zona neutral (b) manda la bola fuera del campo, y esta pega adelante de la zona neutral extendida.

REGLA: (a) Pase ilegal adelantado. El castigo es pérdida de down en el punto del pase. (b) Jugada legal. A17 lanza la bola desde afuera de la posición normal del tackle y aterriza esta más allá de la zona neutral extendida.

Tome nota de que un pase adelantado es ilegal si es lanzado después de que la bola, en posesión de un jugador, que ha cruzado la zona neutral (7-3-2-a, 7-3-2-e). Así, no sólo tiene que estar el pasador atrás de la zona neutral cuando lanza la bola, sino que además él no puede cruzar la zona neutral y regresar atrás de ella y lanzar un pase adelantado. También, si un corredor que ha cruzado la zona neutral con la bola en su poder, realiza un pase atrasado a un compañero que se encuentra atrás de la zona neutral y entonces este lanza un pase adelantado, este último pase adelantado es ilegal.

EJEMPLO 5-5 En segundo down, A12 lleva la bola 2 yardas más allá de la zona neutral en su línea de la yarda 26 cuando es golpeado y suelta la bola y esta regresa a la línea de la yarda 23, donde A39 la recupera y después lanza un pase adelantado al jugador elegible A88 en la línea de su yarda 47.

REGLA: Pase ilegal adelantado. 5 yardas de castigo desde la línea de la yarda 23 más pérdida de down, Bola de A tercer down.

EJEMPLO 5-6 A12 recibe el centro y lo fumblea, en la confusión, la bola cruza la zona neutral, y es forzada a regresar atrás de la zona neutral. Cuando A33 toma la bola y completa un pase legal adelantado a un compañero de equipo.

REGLA: Jugada legal. A pesar de que la bola cruza delante de la zona neutral nunca estuvo en posesión de un jugador del equipo A

Con una sola excepción, el castigo por un pase ilegal adelantado es de 5 yardas desde el punto del pase y pérdida de down. El castigo por lanzar un pase intencionalmente al suelo para conservar yardaje (7-3-2-f) es pérdida de down en el punto donde el pase es lanzado. No tiene aplicación de yardaje. El efecto de esta regla tiene como propósito el tratar un pase intencionalmente lanzado al suelo con objeto de evitar pérdida de yardaje, como si fuera una captura. Sin embargo, cuando el pase es intencionalmente lanzado al suelo con objetivo de detener el reloj, se conserva el castigo de 5 yardas, más pérdida de down. El reloj se detiene para administrar el castigo, pero arranca a la señal de bola lista cuando la intención obvia fue detener el reloj (3-4-3). Y también aplica si el equipo A no intenta detener el reloj.

Pases.

EJEMPLO 5-7 En tercer down en la yarda 35 de A, el QB A12 se hecha hacia atrás para pasar. No encontrando receptores libres y bajo fuerte presión, se encuentra parado sobre su yarda 28 (no se ha movido lateralmente), cuando lanza la bola hacia un área donde no se encuentra algún receptor elegible del equipo A con una oportunidad razonable para cazarlo.

REGLA: Pase adelantado ilegalmente lanzado al suelo. Pérdida de down en el punto de donde se lanzó el pase. Cuarto down para el equipo A en la línea de su yarda 28. El reloj de juego se echará andar a la señal de bola lista.

EJEMPLO 5-8 Segundo y 3 desde la yarda 28 de A. El QB A17 lanza un pase adelantado que es bloqueado. El balón sale desviado hacia arriba y es atrapado de aire por el mismo A17 (adelante de donde fue lanzado) sobre la línea de su yarda 22. A17 se escapa de sus perseguidores y, aún detrás de su zona neutral, en la yarda 25 lanza un pase adelantado que es incompleto al tocar el suelo adelante de la zona neutral.

REGLA: El segundo pase es ilegal. 5 yardas de castigo desde el punto del pase y pérdida de down. Tercera y 11 en la línea de la yarda 20 de A.

Si el pasador se encuentra adelante de la zona neutral cuando se deshace de la bola para detener el reloj, conservará el yardaje ganado. Sin embargo, no se le concederá la ventaja en el reloj que deseaba obtener; el reloj arrancará a la señal de bola lista (3-4-3) en lugar de hacerlo al centro como cuando se hace después de un pase legal adelantado es incompleto.

EJEMPLO 5-9 En primer down y 15 yardas por avanzar, con el tiempo de juego a punto de terminar en el primer medio, A23 gana 3 yardas hasta la línea de la yarda 42 de B. Cuando casi es atrapado dentro del campo de juego, deliberadamente tira la bola al suelo enviándola hacia adelante.

REGLA: Pase tirado al suelo intencionalmente para parar el reloj. 5 yardas desde el punto del pase, yarda 42 del equipo B, más pérdida de down. Segundo Down y 17 desde la línea de la yarda 47 de B. El reloj arranca a la señal de bola lista.

Pases Incompletos.

La regla 7-3-7 se ocupa de los pases adelantados incompletos, legales e ilegales. El punto siguiente después de un pase legal adelantado que resulta incompleto es igual al punto anterior. Sin embargo, después de un pase ilegal adelantado incompleto, la bola pertenece al equipo pasador en el punto del pase. Dado que este es también el punto del foul en un pase ilegal adelantado, el punto de aplicación para cualquier castigo aceptado por un pase ilegal adelantado es el punto donde fue lanzado.

Ejemplo 5-10 Segundo down y siete en la línea de la yarda 35 de A. El Mariscal de campo A16 corre hasta la línea de la yarda 37 de A y lanza un pase adelantado que cae incompleto en los pies de A80 que está en la yarda 45 de A.

Pases.

REGLA: el resultado de la jugada es un pase ilegal adelantado incompleto, así que por la regla 7-3-7 la pelota pertenece al equipo A de en el punto donde se lanzó el pase. Si el equipo B acepta la falta (que es muy probable) entonces será hecha cumplir de la línea de la yarda 37 de A e incluirá la pérdida de down. Si el equipo B por alguna razón fuera a declinar la falta, la pelota sería centrada después en la yarda 37 de A.

La excepción a la regla 7-3-7 trata la situación donde el pasador del equipo A lanza un pase ilegal incompleto desde su zona final. La redacción de la excepción en la regla no es muy clara (abismal), pero significa que en este caso en especial, que trataremos el pase ilegal como si fuera legal perteneciendo al equipo pasador en el punto anterior.

Sin esta excepción, el equipo B no tendría realmente una opción, dado que ambas aplicaciones, el resultado de la jugada y la aplicación del castigo, terminan siendo un safety. El resultado de la jugada sería un safety debido a que para la siguiente jugada la bola le pertenecería al equipo A en el punto de donde se lanzó el pase, y este quedaría dentro de su zona final. Y como el castigo es aplicado desde el punto del foul, tendremos igualmente un safety. Por lo tanto el equipo B no tendría opción.

Ejemplo 5-11 Cerca del final del juego el equipo A, quién va arriba por 5 puntos, está en tercer down y 10 por avanzar en su yarda 2. Al desarrollarse la jugada, A21 está dentro de su zona final cuando lanza un segundo pase adelantado en el down. El pase es incompleto.

REGLA: Si no existiera la excepción en la regla 7-3-7, el equipo B tendría forzosamente que aceptar un safety, lo cual no sería lo más conveniente en esta muy particular situación. Sin embargo, esta excepción le permite al equipo B declinar el castigo y hacer que la bola se ponga en juego para la siguiente jugada en el punto anterior, con cuarto down para el equipo A. El equipo B podría preferir esto, lo que le daría la posibilidad de una patada bloqueada o un regreso de patada hasta el touchdown. (Ver también A.R. 7-3-7-3)

Elegibilidad.

Las reglas de elegibilidad (7-3-3) aplican únicamente en pases legales adelantados. La pregunta de si existe o no elegibilidad simplemente no surge en el caso de un pase ilegal adelantado. Por ejemplo, si un jugador inelegible se encuentra adelante de la zona neutral cuando es lanzado un pase ilegal adelantado, existe un solo foul, el del pase, y no un segundo foul por el hombre inelegible adelante de la zona neutral.

Todos los jugadores del equipo B son elegibles y todos los jugadores del equipo A se convierten en elegibles cuando un jugador del equipo B toca un pase adelantado (7-3-5).

Las reglas que gobiernan qué jugadores del equipo A son elegibles al momento del centro, se refieren a la posición y el número del uniforme. Ambas deben

Pases.

cumplir ciertas restricciones. Para ser elegible por número, un jugador debe portar en su uniforme un número fuera del rango del 50-79. Ningún jugador con un número entre el 50 y el 79 es elegible para tocar un pase legal adelantado, sin importar su posición al momento del centro. Para ser elegible por posición, el receptor debe estar, ya sea en el extremo de su línea de scrimmage (2-21-2, 2-27-4-a) o en el backfield (2-27-4-b). Ningún jugador colocado entre los extremos de su línea de scrimmage es elegible, sin importar el número de su uniforme. Y con sólo una excepción, los hombres colocados en la “tierra de nadie” son inelegibles. La excepción es el QB, esto es, el jugador que se encuentra en posición de recibir un centro directo de mano a mano por en medio de las piernas del centrador (7-3-3-c).

Toque ilegal.

Si un jugador originalmente inelegible que se encuentra dentro del campo toca intencionalmente un pase legal adelantado antes de que toque a un oponente o un Oficial, es un foul por tocar la bola ilegalmente. El castigo es de 5 yardas desde el punto anterior (7-3-11). No existe foul por tocar la bola ilegalmente, si el toque es accidental (no hay foul).

EJEMPLO 5-12 Tercero y 10 en la 50. El pase legal adelantado de A17 golpea al jugador A65 en la espalda antes de que toque a cualquier otro jugador. El elegible A27 cacha entonces la bola y es tackleado en la yarda 47 de A.

REGLA: Jugada legal. El toque de A65 no fue intencional.

EJEMPLO 5-13 Tercero y 10 en la 50. En un intento de cachar el pase, A65 brinca y toca el pase legal adelantado de A17 antes de que la bola toque a cualquier otro jugador. El elegible A27 cacha entonces la bola y es tackleado en la yarda 47 de A.

REGLA: Toque ilegal de A65, quién tocó intencionalmente la bola. Si el equipo B acepta el castigo, sería tercer down y 15 en la 45 de A, debido al castigo de 5 yardas desde el punto anterior, volviéndose a jugar el down. Sin embargo, el equipo B podría declinar el castigo, con lo que quedaría cuarto y 13 en la línea de la yarda 47 de A.

Los receptores elegibles para pase deben permanecer dentro del campo. Si un receptor originalmente elegible pisa fuera del campo, inadvertida o deliberadamente, pierde su elegibilidad y no puede tocar el pase adelantado dentro del campo (7-3-4). Si lo hace antes de que el pase sea tocado por un jugador del equipo B, es un foul por toque ilegal, sin importar si el toque fue o no fue intencional. Este foul no implica pérdida de yardaje, únicamente pérdida de down.

Note usted que este jugador no comete un foul a menos que toque un pase legal adelantado. Por ejemplo, si el pase es lanzado a él, y este es no cachable, entonces no hay foul.

Pases.

Algunos Oficiales están tentados a tratar esta infracción simplemente como un pase incompleto, razonando que de todos modos la bola regresará al punto previo para el siguiente down, como si hubiera sido un pase legal adelantado incompleto. Sin embargo, este foul debe ser tratado como cualquier otro, porque muchas otras cosas podrían pasar. Podría ser cancelado por un foul de la defensiva, lo que implicaría que el down tendría que volverse a jugar; o si él ahora receptor inelegible catcha el pase, podría fumblear la bola o perder yardaje, en cuyo caso la defensiva podría optar por rechazar el castigo. Existen muchas otras posibilidades. Lo correcto es tratar este foul como cualquier otro, sin importar que no exista la aplicación de yardaje.

EJEMPLO 5-14 El elegible A82 corre una trayectoria por la orilla del campo y accidentalmente pisa fuera del campo antes de cortar hacia el centro del campo. Alcanza a tocar el pase lanzado por A15. El pase es incompleto. B56 se encontraba invadiendo la zona neutral al momento del centro.

REGLA: Fules que se anulan, toque ilegal de A82 e invasión de B56. Se cancelan los castigos y se repite el down.

La elegibilidad de este receptor no se afecta si salió del campo al ser bloqueado por un oponente, en este caso es como si nunca hubiera salido del campo. La única condición es que tiene que regresar al campo de juego inmediatamente. No se le permite tomar ventaja de haber sido bloqueado fuera del campo y “escondarse” atrás de los jugadores, para posteriormente regresar al campo de juego y atrapar el pase.

EJEMPLO 5-15. Un receptor elegible A80 corre cerca de la línea lateral y accidentalmente pisa fuera del campo antes de continuar su ruta hacia medio del campo. El brinca para atrapar el pase legal adelantado y en el aire controla el balón y lo desvía hacia el receptor elegible A32, quien catcha la bola y es tackleado.

REGLA: A80 perdió su elegibilidad al pisar fuera del campo. Él comete dos faules; Toque ilegal (7-3-4) y Bateo Ilegal (9-4-1-a 9-4-1-c). La defensiva seguramente aceptara el bateo ilegal, 15 yardas desde el punto anterior más pérdida de down. Esta jugada hubiese sido legal si A80 no pisa fuera del campo.

Un receptor que pierde su elegibilidad por salir del campo, la recupera si el pase es tocado primero por un jugador del equipo B (7-3-5). Por cierto, una parte poco conocida de esta regla es que un toque a la bola por parte de un jugador de B hace elegibles a todos los jugadores del equipo A por lo que resta del down. Así, si el ala A89 pisa fuera del campo después de que un jugador del equipo B tocó, el pase, no pierde su elegibilidad.

EJEMPLO 5-16 El liniero defensivo B76 presiona al pasador y roza el pase legal adelantado, que continúa en vuelo. Después que B76 tocó la bola, el jugador A35, originalmente elegible, pisa fuera del campo y regresa para cachar el pase dentro del campo.

REGLA: Jugada legal. El toque de B76 hace a todos los jugadores elegibles por lo que resta del down.

Inelegibles en Campo Abierto.

Durante un down en el cual un pase legal adelantado que cruza la zona neutral, los linieros interiores ofensivos y otros jugadores del equipo A que sean originalmente inelegibles, no se les permitirá desplazarse hacia el campo abierto antes de que el pase sea lanzado (7-3-10). Específicamente, estos jugadores no pueden ir más allá de la zona neutral excepto para iniciar un contacto con un oponente, dentro del límite de UNA yarda de la zona neutral, únicamente durante su carga inicial. No podrán continuar con este contacto a más de 3 yardas adelante de la zona neutral. Si dicho jugador pierde contacto con el oponente, deberá quedarse estático hasta que el pase sea lanzado.

Es muy importante notar que la clave para marcar este foul no es tanto dónde está el jugador inelegible cuando el pase es lanzado, sino dónde ha estado en el tiempo transcurrido entre el centro y el pase. Si el jugador avanza adentro del campo (a más de tres yardas) y regresa atrás de la zona neutral antes de que el pase sea lanzado, es un foul por haber estado inelegible en zona de pase.

No existe foul si el pase no cruza la zona neutral. Así, que en el típico pase pantalla, completado atrás de la línea de scrimmage, es perfectamente legal que los receptores inelegibles avancen hacia campo abierto.

También note el ejemplo siguiente.

EJEMPLO 5-17. Los linieros A63 y A72 se encuentran delante de la zona neutral antes de que A12 lance un pase legal adelantado al receptor elegible A46 que está detrás de la zona neutra cuando la pelota pega en su casco. La bola en el aire es atrapada por el receptor elegible A27 tres yardas delante de la zona neutral y es tackleado.

REGLA: Jugada legal. Porque A46 toco la bola atrás de la zona neutral entonces por definición la bola no cruzo la zona neutral. Entonces A63 y A72 no se encontraban ilegalmente en campo abierto.

En adición a esto, no existe foul por inelegibles en campo abierto cuando el pase es ilegal. Recuerde las reglas de elegibilidad aplican únicamente en pases legales adelantados.

EJEMPLO 5-18. A49 está colocado a en la "tierra de nadie" (cerca del línea de scrimmage pero no en el backfield) y ejecuta un patrón de pase que lo lleva a 12 yardas dentro del campo. A12 toma el centro y: (a) se hace directamente para atrás y completa un pase con A49; (b) corre más allá de la zona neutral antes de tirar un pase adelantado.

REGLA: En (a) la falta de A49 es por ser un receptor inelegible en el campo. En (b) la falta es por un pase ilegal adelantado. No hay castigo de A49 por estar

Pases.

inelegible en zona de pase, porque el pase fue ilegal y por esta causa no importa su elegibilidad.

Note en el ejemplo anterior que podría haber dos pañuelos lanzados. El Oficial que marca el receptor inelegible en el campo no puede saber que el pase era lanzado ilegalmente. Esto es una ilustración de por qué el árbitro debe tener la información completa antes de hablar de las faltas con los capitanes.

El castigo por inelegibles en campo abierto es de 5 yardas desde el punto anterior. No incluye pérdida de down.

El enunciado en el libro de reglas (7-3-10) contiene la frase “receptor originalmente inelegible”. Así, un receptor elegible del equipo A que pisa fuera del campo se convierte en un segundo tipo de receptor inelegible, es decir, que no es tratado de la misma forma que un receptor inelegible en campo abierto, como, digamos, un liniero interior. Aquel jugador no comete un foul a menos que toque un pase legal adelantado.

EJEMPLO 5-19 Pensando que su QB va a lanzar un pase pantalla, el tackle A73 penetra al campo abierto alrededor de 5 yardas. Entonces recuerda que el pase que se va a lanzar es profundo, así que regresa apresuradamente a la línea de scrimmage antes de que el pase sea lanzado. El pase es: (a) es un pase legal adelantado; (b) es el segundo pase adelantado del down.

REGLA: (a) Foul de A73 por haber estado como receptor inelegible en campo abierto. (b) No hay foul de A73, pero existe un foul del pasador por lanzar un pase ilegal adelantado.

Interferencia de pase.

La interferencia de pase (7-3-8 y 7-3-9) se encuentran entre las llamadas más difíciles y controversiales que tiene que hacer un oficial. Existen 2 puntos claves que son de gran ayuda para esta regla:

(1) todos los receptores elegibles de ambos equipos tienen los mismos derechos para atrapar la bola y

(2) en caso de que intervenga el equipo defensivo, sólo existirá interferencia de pase si la acción involucra un “contacto” entre los jugadores, además que sea un obvio intento de obstruir el camino de un receptor elegible ofensivo en un pase cachable.

Los faules por interferencia de pase aplican únicamente cuando existen las siguientes condiciones:

El pase es un pase legal adelantado que cruza la zona neutral (7-3-8-a, 7-3-9-d)

El contacto es en contra de un receptor elegible adelante de la zona neutral (7-3-8-b, 7-3-8-b-c)

Pases.

El contacto ocurre durante un pase que no ha sido tocado por un jugador dentro del campo (7-3-8-a, 7-3-9-b a la h)

Si el contacto es de parte de la defensiva, debe ser durante un pase que sea cachable por el receptor con quien se tuvo el contacto (7-3-8-c, 7-3-9-c).

Interferencia Ofensiva.

El equipo ofensivo está restringido desde que se realiza el centro hasta que el pase es tocado o es incompleto (7-3-8-a). Con la siguiente excepción, los jugadores ofensivos no tiene permitido iniciar cualquier tipo de contacto con un jugador defensivo adelante de la zona neutral. En general, esto no depende de sí el pase es o no es cachable o si el pase a sido o no ha sido lanzado. La regla (7-3-8-b) enuncia específicamente que “es responsabilidad del equipo ofensivo el evitar a sus oponentes”

Sin embargo, existe una situación donde sí importa si el pase es cachable o no es cachable. Después de que la bola es lanzada, a un receptor ofensivo elegible se le permite obstruir a un oponente si la bola es lanzada dentro de su área pero no es cachable (7-3-8-b-3). Esto permite los contactos ligeros durante un pase no cachable que anteriormente se consideraban como interferencia de pase. No afecta a la regla de ninguna otra manera. Así, por ejemplo, continúa siendo ilegal para un ala cerrada el de ir a bloquear a un linebacker durante un down de pase.

Las reglas permiten a los linieros ofensivos el ir hacer contacto con sus oponentes hasta una yarda adelante de la zona neutral y continuar con el contacto a no más de 3 yardas hacia adelante (7-3-8-b-1). Como vimos anteriormente, esto no es considerado como interferencia de pase, sino una parte natural de la protección de pase, y tampoco es considerada como una violación a la regla de jugadores inelegibles en campo abierto.

La interferencia ofensiva de pase acarrea un castigo de 15 yardas desde el punto anterior. NO incluye pérdida de down.

EJEMPLO 5-20 El ala cerrada A82 sale a campo abierto 5 yardas y bloquea al safety que se encuentra en la orilla izquierda del campo. Después del bloqueo de A82, el QB A12 completa un pase profundo a A24 que se encuentra en el lado derecho del campo (del lado contrario donde A82 bloqueo).

REGLA: Interferencia de pase ofensiva de A82, 15 yardas de castigo desde el punto anterior. El down es vuelto a jugar (ya que el bloqueo fue a 5 yardas de la línea de scrimmage).

En el ejemplo anterior, se ve esa filosofía, detrás de la acción que es una falta. Mientras que el bloqueo de A82 no podría haber tenido el efecto directo en el punto dónde la pelota fue cachada, causaría que ese defensivo al “leer” (por la acción del bloqueo) que va hacer una jugada de carrera y no pueda asistir al otro lado para hacer la tacleada. Así la defensiva adquiere una desventaja táctica.

Interferencia Defensiva.

Las reglas son un poco menos estrictas para el equipo defensivo, el cual está restringido desde el momento en que el pase es lanzado (7-3-8-c). Un contacto que podría haber sido considerado como una interferencia de pase, no es foul al momento del contacto.

Además, el pase debe de ser cachable para que un contacto del equipo B pueda ser legislado como interferencia de pase. Así, si el QB lanza un pase hacia un receptor a su lado derecho, cualquier contacto de la defensiva en contra de un receptor elegible a la izquierda del QB no es interferencia de pase. Puede ser cualquier otro tipo de castigo, como un agarrando o un foul personal, pero no será legislado como una interferencia de pase.

EJEMPLO 5-21 El elegible A20 corre una trayectoria profunda pegado a la línea lateral derecha, mientras que el elegible A34 corre una trayectoria en escuadra a la izquierda. Después de que el QB A16 flota un pase legal hacia A20, B53 bloquea a A34 arriba de la cintura.

REGLA: Jugada legal. El balón no es cachable por A34.

Las reglas de interferencia defensiva de pase aplican sólo a acciones en contra de receptores elegibles. Así, que si A34 se alinea en la tierra de nadie y sale a campo abierto y es contactado por un jugador defensivo, no puede haber interferencia de pase. A34 no es un receptor elegible porque no se encontraba ni en la línea ni el backfield al momento del centro. Más bien, él se convierte en un receptor inelegible. Aún más, cualquier receptor elegible que pise fuera del campo no podrá recibir interferencia de pase, debido a que el pisar fuera lo convirtió en un hombre inelegible.

EJEMPLO 5-22 A70 se alinea a la misma altura que el ala cerrada y corre una trayectoria a la esquina. Justo antes de que le llegue el pase, B27 se le recarga sacándolo de su trayectoria y evitando que complete el pase.

REGLA: No hay interferencia de pase, dado que A70 es inelegible por numeración. Se castiga a A70 por ser un receptor inelegible en zona de pase.

Las reglas de interferencia de pase aplican sólo si el pase adelantado es legal. He aquí un ejemplo:

EJEMPLO 5-23 Segundo y 10 en la línea de la yarda 20. A10 intenta lanzar un pase atrasado a A89, pero el receptor cacha la bola una yarda adelante de donde A10 lanzó el pase. Inmediatamente A89 lanza un pase adelantado hacia el elegible A31, que se encuentra parado en su línea de la yarda 29, quien es empujado fuera de su trayectoria por B18. El pase cae incompleto.

REGLA: No hay foul. Jugada legal por parte de B18. El pase de A89 es ilegal ya que es el segundo pase adelantado de la jugada. Por lo tanto no hay interferencia de pase. Se hace notar que en esta jugada deberá existir un

Pases.

pañuelo en la jugada, ya que los Oficiales baqueadores no pueden saber que hay un segundo pase ilegal adelantado.

Si un jugador del equipo A que se encuentra en posición de patada de despeje y lanzar un pase alto aparentando que es una patada (engañando), no se aplicará foul por interferencia defensiva de pase al equipo B. (7-3-8-c-4)

Debemos dejar muy claro que este cambio no afecta "a un ordinario" pase en cuarto down, incluso aquéllos que la ofensiva tira desde una formación de patada. Se piensa que la nueva regla va anula la jugada dónde la ofensiva está intentando de provocar una falta de interferencia de pase, hecho usualmente por un jugador defensivo que está concentrándose en una "patada" que baja al campo y podría bloquear al ir por ella cuando la pelota en vuelo tiene la apariencia de una patada.

EJEMPLO 5-24 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 45 de B. Con el Equipo A en una formación de patada de despeje, el pateador A24 lanza un pase profundo y alto en dirección de un receptor elegible A89 que va corriendo cerca de la línea lateral. El receptor B21, lee que es una "patada", al estar viendo la bola cayendo se encuentra y choca con A89, que esta haciendo un esfuerzo por cazar la pelota cerca de la línea de la yarda 10 de B. La pelota cae a la tierra.

REGLA: No hay foul de B21. Éste simplemente es un pase adelantado incompleto. La pelota va muy elevada y va bajando, y el Equipo B tendrá la bola en la línea de la yarda 45 de su campo, primero y 10. El reloj de juego caminará al centro.

El castigo por la interferencia defensiva de pase (7-3-8-Castigo) tiene diferentes aplicaciones de yardaje, pero sin importar el yardaje aplicado, siempre incluye un primer down automático. Veamos uno a uno los elementos que determinan el yardaje a aplicar:

Si la bola es centrada fuera de la línea de la yarda 17 de B y el foul es cometido a menos de 15 yardas adelante de la línea de scrimmage, entonces el punto siguiente es el punto del foul. Si el foul ocurre a 15 yardas o más del punto anterior, el castigo es de 15 yardas desde el punto anterior. Cuando exista duda de que el punto del foul rebase o no las 15 yardas, es una buena práctica que el Umpire empiece a caminar las yardas del castigo desde el punto anterior y se detenga cuando llegue a las 15 yardas o al punto del foul, lo que ocurra primero.

Si la bola es centrada entre la yarda 17 y la yarda 2 de B, entonces el punto siguiente será el punto del foul o la línea de la yarda 2 de B. Nunca se pondrá la bola adelante de la yarda 2, excepto cuando el foul es durante un intento de punto extra desde la yarda 3. Cuando existe una interferencia de pase en un intento de punto extra desde la línea de la yarda 3 o adelante de esta, la defensiva es penalizada con la mitad de la distancia a la línea de gol (10-2-2-g-2) y el intento se vuelve a jugar.

Pases.

EJEMPLO 5-25 Tercera y 10 para el equipo A en la yarda 15 de B. El pase de A15 es incompleto, pero durante el pase ocurre un foul de interferencia defensiva (a) en la línea de la yarda 4, (b) en la yarda uno (c) en la zona final.

REGLA: en (a) Primero y gol para el equipo A en la línea de la yarda 4. En (b) y (c) Primero y gol en la línea de la yarda 2.

Tome usted nota de que la regla de la media distancia no aplica en faules de interferencia defensiva de pase cuando la bola es centrada fuera de la yarda 2, (7-3-8 Castigo), excepto en el intento de punto extra desde la yarda 3 (10-2-3). Esto no es totalmente comprendido, y el Couch defensivo puede convertirse en un energúmeno cuando lo vea ir hacia la yarda 2 en la aplicación de faules como los de los incisos (b) y (c) del ejemplo de arriba. El siguiente es un ejemplo todavía más dramático.

EJEMPLO 5-26 El equipo A centra la bola en la línea de la yarda 18 del equipo B. El QB A17 lanza un pase legal adelantado en dirección del elegible A86, quién está parado dentro de la zona final. B68 le comete un foul de interferencia defensiva de pase en contra de A86. El pase es incompleto.

REGLA: Primero y gol para el equipo A en la línea de la yarda 3 de B, después de aplicar 15 yardas desde el punto anterior.

Sin embargo, la regla de la media distancia se aplica cuando la bola es centrada desde o dentro de la línea de la yarda 2 y durante un punto extra que es intentado desde o dentro de la yarda 3, como se muestra en los siguientes ejemplos:

EJEMPLO 5-27 Segundo y gol desde la yarda uno y medio de B. Durante un pase incompleto, el equipo B comete una interferencia de pase en la zona final, el pase es incompleto.

REGLA: Castigar al equipo B con la mitad de la distancia a la línea de gol, desde el punto anterior. Primero y gol de A desde la línea de $\frac{3}{4}$ de yarda.

EJEMPLO 5-28: En un intento de punto extra desde la yarda 3, B45 comete una interferencia defensiva de pase en el campo de juego o en la zona final. El pase es incompleto.

REGLA: Repetir el intento de punto extra desde la línea de la yarda $1\frac{1}{2}$

Si la interferencia defensiva de pase ocurre durante una jugada de touchdown, entonces el equipo A deberá declinar el castigo y conservar la anotación. No existe la opción de llevar el castigo al punto extra debido a que la infracción no es de foul personal (10-2-2-g).

EJEMPLO 5-29: en la yarda 25 de B, el defensivo B49 obstruye receptor abierto A16 en un pase legal adelantado que A16 atrapa y lo lleva para una anotación.

Pases.

REGLA: la falta es declinada por regla, ya que la interferencia de pase no es un foul personal, la anotación cuenta. el equipo A intentará el intento de anotación extra de larda 3.

Receptor en el aire.

Para que un jugador en el aire haga una atrapada, recupere o intercepte un pase o bola suelta, el jugador debe tener la pelota firmemente en su posesión cuando regresa dentro del campo y con cualquier parte de su cuerpo toque el suelo (2-2-7-c), o si es sujetado y cargado y le es impedido regresar inmediatamente al suelo (4-1-3-p) o es llevado fuera del campo.

El Oficial que cubre la jugada juzgara si el jugador habría regresado al suelo dentro del campo si no hubiera sido sujetado y llevado. Si el Oficial tiene duda, él fallará pase incompleto.

Si el jugador es contactado por un adversario y empujado con el propósito de que su primer contacto con el terreno está fuera de los límites del campo, no es una atrapada incluso si el Oficial determina que el jugador habría caído dentro del campo sin el contacto.

Si el Oficial determina que una atrapada ha sido hecha, la pelota es declarada muerta en el punto donde el receptor fue sujetado por el adversario. El reloj de juego no se detendrá a menos que exista otra razón para pararlo, como un primero y 10 para cualquier equipo, anotación, touchback, etcétera. No importando en que dirección el receptor es cargado o donde la pelota cruza la línea de banda, en realidad, el punto de máximo avance es donde el receptor es primero detenido.

EJEMPLO 5-30: segundo down y 10 sobre la línea de yarda de 20 del equipo A. A7 lanza un pase a A84 que salta al aire en su línea de la yarda 35 y es empujado fuera del campo por B44. A84 sale del campo en: (a) la línea de la yarda 33, (b) la línea de la yarda 35, o (c) la línea de la yarda 37.

REGLA: en todos los casos, el pase es incompleto.

EJEMPLO 5-31: al igual que el ejemplo anterior, excepto que B44 atrapa a A84 en su línea de la yarda 35 y lo carga: (a) hacia adelante y fuera de límites del campo en la línea de la yarda 37 del equipo A, o (b) hacia atrás y lo lleva fuera de límites del campo en la línea de yarda 33 del equipo A. En cada caso, en la opinión del Oficial que cubre la jugada, si B44 no hubiera sido contactado con A84 habría hecho down dentro del campo.

REGLA: en ambos casos, el pase es completo. La pelota es colocada donde A84 fue contactado, la línea de la yarda 35. El reloj continúa corriendo.

Las situación es diferente cuándo el receptor se encuentra en la zona final y acerca de la línea final es tratado de diferente manera que en la línea de banda. Si un jugador que es empujado sobre la línea final y primero toca fuera del campo no puede hacer una atrapada. Si es atrapado y llevado el Oficial

Pases.

que cubre la jugada deberá juzgar si tal jugador en el aire habría aterrizado dentro del campo sin el contacto del adversario.

EJEMPLO 5-32: A89 salta estando en la zona de fondo, asegura la pelota y es empujado por B24 con el propósito de que su primer pie en tocar el suelo lo hace (a) sobre la línea final, o (b) unos centímetros más allá de la línea final.

REGLA: en cualquiera de los dos casos, es un pase incompleto. No importando si habría echo down dentro del campo si B24 no lo hubiera empujado.

Los principios para receptores en el aire dentro del campo son algo diferentes. Cuando un jugador en el aire recibe un pase y es contactado por un defensor y viene al suelo dentro en el campo de juego, la atrapada termina y la bola es muerta si el jugador hace down por regla como consecuencia del contacto. El máximo avance está donde el jugador recibió la bola, en el caso donde el jugador es llevado de atrás para adelante o de lado (5-1-3 Excepción). Si el jugador es empujado y el pase es declarado completo, el punto de máximo avance es el punto más adelantado donde la pelota es declarada muerta.

EJEMPLO 5-33: segundo down y 10 sobre la línea de la yarda 30 del equipo A. A7 pasa a A84 que salta en el aire en su línea de la yarda 45 y es se contactado por B44. A84 aterriza y hace down (a) en la línea de la yarda 43, (b) en la línea de la yarda 45, o (c) la línea de la yarda 47.

REGLA: en (a) y (b), el Punto de máximo avance es donde fue el contactado, la línea de yarda de la yarda 45. En (c), A84 consigue el beneficio del empujón su máximo avance es línea de la yarda 47 del equipo A.

Sin embargo, si el receptor aterriza con sus pies o no hace down por Regla cuando regresa al suelo, la atrapada es terminada cuando toca el suelo, pero la pelota no se declara muerta. Si recupera su balance e intenta avanzar, la jugada continúa (5-1-3).

Los principios para receptores en el aire cerca de la línea de gol son lo mismos. Por consiguiente, si el pase es cachado en el aire en la zona de anotación de los oponentes, es una anotación.

EJEMPLO 5-34: cuarta y gol en la línea de la yarda 10 del equipo B. A11 lanza un pase adelantado a A83 que salta y lo agarra aproximadamente una yarda dentro de la zona de anotación. A83 esta con la bola en el aire y: (a) estando en el aire, o (b) en el aire dirigiéndose hacia el campo de juego (de atrás para adelante). En ambas casos, A83 es empujado por B37, y es derribado con el control de la bola en la línea una yarda uno del equipo B.

REGLA: en (a), es una anotación, A83 fue contactado evidentemente en la zona de anotación y ése es el punto de máximo avance. En (b), es una decisión de juicio respecto a si A83 fue contactado con la bola en la zona de anotación o en el campo de juego. Sin el Oficial considera que el contacto fue mientras la bola está en la zona de anotación, es una anotación.

Pases.

EJEMPLO 5-35: mismo ejemplo anterior, excepto que A84 salta y es empujado por B37, cuando aterriza con sus pies en la línea de la yarda uno del equipo B. Después de que recupera su balance, corre y es derribado en la línea de la yarda tres de B.

REGLA: la bola permanece viva y el máximo avance de A84 es marcado en la línea de la yarda tres.

En los ejemplos anteriores, por favor recuerde que no se considera una atrapada hasta que el receptor toca el suelo dentro del campo con la posesión de la bola. El hecho de que podría tener una posesión firme de la bola mientras se encuentra en el aire no es un factor que determina si el pase es completo. Si no hay una atrapada, el punto donde el receptor es contactado no es de trascendencia.

Esto nos trae a la situación cuando un jugador recibe la pelota en el aire, pero pierde el control de la bola cuando golpea el suelo. Las reglas están muy claras al respecto, no hay atrapada (2-2-7-c-2). Expresado de otra manera: el suelo puede causar un pase incompleto.

Esta regla ha sido aplicada de manera irregular en el pasado y hemos aprobado nuevas AR 7-3-6-11 a la 15) que ahora aclaran estas pautas.

Estas guías incluyen:

Un receptor en el aire debe mantener actualizado el control yendo al suelo en el proceso de completar una atrapada.

No importa si un receptor va al suelo solo o fue contactado por un defensivo.

El down no termina hasta que está claro que el jugador tiene la posesión asegurada de la bola o la pelota toca el suelo.

un jugador que regresa al suelo dentro del campo debe quedarse dentro del campo hasta que obtiene la posesión asegurada de la bola.

EJEMPLO 5-36: A89 posee la pelota mientras esta en el aire y (a) es conducido al suelo por B22, o (b) viene al suelo porque tuvo que zambullirse con la pelota. En ambos casos, cuando A89 toca el suelo, la pelota se le va de las manos y toca el suelo.

REGLA: en ambos casos, el pase es incompleto.

EJEMPLO 5-37: A88 cacha un pase cuando se encuentra en el aire y regresa al suelo dentro del campo cerca de la línea de banda con un pie dentro del campo, él golpea el suelo con la espalda y suelta mala vareando la bola. Cuando A88 recupera la posesión de la bola, su cuerpo se encuentra: (a) completamente dentro del campo o (b) con alguna parte de su cuerpo tocando la línea de fuera del campo.

REGLA: En (a) pase completo, en (b) pase incompleto ya que la recupera fuera del campo.

Rudeza al Pasador.

Cometer rudeza al pasador es una falta grave que revisaremos extensivamente. El objetivo de esta regla (9-1-2-o) es proteger al pasador de ser golpeado por los defensivos una vez que ha lanzado la bola. Toda la responsabilidad de evitar este foul recae ahora en los jugadores defensivos son ellos los que tienen que evitar el contacto.

Por definición, (2-27-5), un pasador es un jugador que lanza un pase legal adelantado. Él es pasador desde el momento en que la bola es lanzada hasta que deja de ser un pase o hasta que él se mueve para participar en la jugada.

El punto de aplicación para el castigo, es de 15 yardas y primero y diez automático, el punto de aplicación varía dependiendo del resultado de la jugada. Si el pase es completo y el equipo A retiene la posesión hasta que la bola es declarada muerta, entonces el castigo se aplica desde el punto donde terminó la última carrera, cuando esta se encuentra adelante de la zona neutral. Pero si el pase es incompleto, si la posesión cambia durante el down o si la última carrera termina atrás de la zona neutral, el castigo es aplicado desde el punto anterior.

EJEMPLO 5-38 En tercer down, el pasador A12 recibe una rudeza después de haber lanzado un pase completo a A28, quién corre 3 yardas hasta su propia yarda 42 y fumblea. La bola es recuperada y hecha down por A65 en la línea de la yarda 45 de A.

REGLA: El castigo es aplicado desde el punto donde terminó la última carrera, que es la yarda 45 de A. Bola de A, primero y diez en la yarda 40 de B.

Nótese en este ejemplo que el final de esta carrera es donde la bola fue finalmente recuperada, no donde A28 la fumbleó. Entre las definiciones para el punto donde termina la carrera se encuentra menciona el lugar donde la bola es declarada muerta en posesión de un jugador (2-25-8-a). Si el fumble hubiera salido del campo, entonces el final de la última carrera hubiera sido la yarda 42 de A, que fue donde A 28 perdió la bola en el fumble (2-25-8-b).

EJEMPLO 5-39 El pasador del equipo A recibe una rudeza después de lanzar un pase que es (a) incompleto o, (b) completo adelante de la zona neutral por A82 quién fumblea la bola, la cual es recuperada por B62.

REGLA: En ambos casos (a) y (b) el equipo A tiene la bola. Primero y 10, después de la aplicación del castigo de 15 yardas desde el punto anterior.

Dejar bien claro que el castigo es aplicado desde el punto anterior sólo si la posesión cambia durante el down, como mediante una intercepción, más que al final del down por regla, como sucede en cuarto down y el pase es completo, pero el receptor no llega a la línea por ganar. En 2-25-10-d-

Pases.

Excepción 2, 9-1-2-o, y 10-2-2-d-Excepción 2, la redacción ha sido cambiada a “no hay cambio de posesión durante el down”.

El siguiente ejemplo ilustra este punto.

EJEMPLO 5-40 Cuarto down y 20 por avanzar en la yarda 40 de B. Después de completar un pase con A89, el QB B12 recibe una rudeza. A89 lleva la bola hasta la línea de la yarda 22, donde es sacado del campo, quedando corto con respecto a la línea por ganar.

REGLA: Debido a que el pase fue completo y a que si no hubiera existido el foul el cambio de posesión se hubiera realizado al final del down, el castigo se aplica desde el final de la carrera, la línea de la yarda 22 de B. El castigo de media distancia pone la bola en la yarda 11 de B, con bola de A, primero y 10.

EJEMPLO 5-41 Tercero y gol en la línea de la yarda 12 de B. Al QB A13 le cometen rudeza después de haber lanzado un pase legal adelantado al elegible A83. En la línea de la yarda 4 de B A83 fumblea. La pelota rueda en la zona de anotación del equipo B y sale del campo por la línea final.

REGLA. Debido a que la yarda 4 es donde termina la carrera, entonces el castigo por la rudeza al pasador se aplica desde ese punto, mitad de la distancia y primero y gol en la línea de la yarda 2 del equipo B.

El ejemplo anterior es digno de un comentario adicional. Aunque el resultado de la jugada daría la pelota al equipo B Touchback, este cambio de la posesión tendría lugar después de que el down está terminado, no durante el down. Por lo tanto el castigo será aplicado de donde finaliza la carrera no desde el punto previo.

Si un jugador defensivo es bloqueado (legal o ilegal) y en su camino no puede evitar el contacto con el pasador, él está exento de foul por rudeza al pasador (9-1-2-o- Excepción). Es importante hacer notar que el jugador defensivo en el caso anterior aun puede ser culpable de un foul personal, si este golpea al pasador, con la mano al casco, con la careta, etc., el réferi no cambiara el foul de rudeza al pasador si existen estos tipos de faules aun habiendo sido empujado.

EJEMPLO 5-42 Estando dentro de su bolsa de protección, el pasador A12 realiza un pase adelantado cuando B79 tropieza y da un par de pasos y cae en contra de A12, contactándolo y derribando. El contacto de B79 con A12 es debido a que el guardia A62 (a) lo bloquea legalmente por delante arriba de la cintura; (b) clipeándolo a la altura de los tobillos.

REGLA: En ambos (a) y (b) B79 no ha cometido rudeza contra el pasador. En (b), claro, A62 comete un clipping debajo de las rodillas. Castigo 15 yardas de castigo.

EJEMPLO 5-43 QB del equipo A, da unos pasos hacia atrás, el ofensivo B82 en su intento por apresurar, se encuentra con él después que transcurren un par

Pases.

de tiempos después de que él ha tirado la bola, pero el contacto de B82 es debido a un bloqueo por A54. Cuando va cayendo B82 al suelo, agarra de la máscara a A12 y lo tira al suelo. El pase fue incompleto. El contacto de A54 fue; (a) legal; (b) Por atrás y abajo en los tobillos.

REGLA: en (a) Castigo de foul personal en contra de B82 por asir de la máscara, 15 yardas de castigo desde el punto anterior, primero y diez automático. (b) la falta de agarrando de la máscara contra B82 y el clipping de A54. Las faltas se anulan, y repite el down.

Pases atrasados.

La definición de pase atrasado es, simplemente: es un pase que no es adelantado (2-19-2). Usualmente un pase atrasado es un pase que puede ser paralelo a la línea de scrimmage o claramente angulado hacia atrás. Algunas veces escuchamos el término "lateral" para describir estos pases, pero en realidad no existe el pase lateral en el fútbol americano. El término no aparece en ningún lugar dentro del libro de reglas.

No hay restricciones de elegibilidad en un pase atrasado. Todos los jugadores son, en cualquier momento, elegibles para cachar un pase atrasado (7-2-2).

Está también permitido que cualquier jugador lance un pase atrasado en cualquier momento y en cualquier parte del campo (7-2-1). La única excepción es más bien obvia: Nadie puede enviar deliberadamente un pase atrasado hacia fuera del campo con objeto de obtener una ventaja en el tiempo de juego. El castigo es de 5 yardas desde el punto del foul; Incluye pérdida del down si el equipo A cometió el foul antes de que la posesión cambie durante el down. Así, si el equipo A lanza la bola fuera del campo para detener el reloj, es sujeto a un castigo de 5 yardas y pierde además el derecho a repetir el down. Pierde además su ventaja en el reloj, porque el reloj arrancará al declararse la bola lista (3-4-3).

EJEMPLO 5-44 Tercera y 7 cuando restan 45 segundos en el reloj de juego, con el equipo A avanzando. A23 rodea a su ala izquierda y gana 4 yardas. A punto de ser tackleado, lanza la bola hacia atrás y fuera del campo, en un intento obvio de detener el reloj.

REGLA: 5 yardas de castigo en contra del equipo A desde el punto del foul y pérdida de down. Cuarta y 8, el reloj arranca a la señal de bola lista.

Aunque un pase adelantado puede ser bateado en cualquier dirección por un jugador elegible para tocarlo, el equipo pasador no tiene permitido batear un pase atrasado en vuelo en un intento de ganar yardaje (9-4-2). El castigo es de 15 yardas aplicadas desde el punto básico, pero no incluye pérdida de down.

EJEMPLO 5-45 A12 tira a un pase atrasado en dirección de A25. Viendo que él va ser tackleado inmediatamente, A25 no cacha la pelota, pero en cambio la

Pases.

batea hacia adelante donde se encuentra A79 que la cacha y la lleva varias yardas más allá de la zona neutral antes de ser tacleado.

REGLA: Faul por batear un pase atrasado para ganar distancia, 15 yardas de castigo, punto del faul, repite down. Note que A79 es elegible para recibir un pase atrasado, y cualquiera es elegible para cachar un pase atrasado.

Si el pase atrasado es incompleto, cae dentro de la categoría de “otras bolas sueltas” en 9-4-1-c y no puede ser bateado hacia adelante en el campo de juego y en ninguna dirección en la zona final.

EJEMPLO 5-46 Tercero y dos en la línea de la yarda 25 de B. Sobre una jugada de opción, el mariscal de campo sale a su derecha y pasa la bola hacia atrás en dirección a A30 que no puede cachar el pase. Cuando la pelota rueda a lo largo del suelo en la línea de la yarda 32 de B, A30 la batea hacia adelante para impedir que B82 la recupere. La pelota rueda fuera del campo en la línea de la yarda 26 de B.

REGLA A30 es culpable de bateo ilegal por la regla 9-4-1-c, castigo de 15 yardas desde el punto de la falta, más pérdida de down. Cuarta y 24 en la línea de la yarda 47 de B. El reloj de juego se echa andar a la señal de bola lista.

Pase atrasado vs. Fomble

Si un pase atrasado es cachado o interceptado, la bola continúa viva y en juego, y puede ser avanzada. (7-2-2-a). Si el pase es incompleto, cualquier equipo puede recoger la bola y avanzarla (7-2-2-b, 7-2-2-d).

Aunque los pases atrasados y los fombles son ahora tratados de manera casi igual, aún persisten diferencias importantes. Diferencia de un fomble, a un pase atrasado fuera del campo que pertenece al equipo pasador en el punto donde sale del campo. (7-2-4-a)

EJEMPLO 5-47 Tercero y dos en la línea de la yarda 30 de A. En su yarda 28 A12 tira un pase atrasado a un compañero de equipo que lo deja escapar. Hay una lucha acalorada para conseguir la pelota que va fuera de límites del campo en la línea de la yarda 33 de A.

REGLA: La bola pertenece al equipo A en la línea de la yarda 33 que fue donde salió. que está más allá de la línea por ganar. Primero y diez, el reloj arranca al centro. Si el receptor cacha el pase atrasado y después fomblea la bola, entonces resulta, la bola pertenece al equipo A en el punto del fomble, cuarto down y el reloj caminara a la señal de bola lista.

También es importante tener en mente las reglas especiales de fombles en cuarto down e intento de anotación extra que no aplican en pases atrasados.

EJEMPLO 5-48 El equipo A se coloca en formación de intento de anotación extra. El sostenedor deja escapar el centro que bota hacia arriba. Cuando (a) la

Pases.

toma el pateador y la avanza a la zona de anotación; (b) por B75 que la corre para un touchdown.

REGLA: En (a) Dos punto para el equipo A. (b) Dos punto para el Equipo B. El centro mofado es un pase atrasado y puede ser avanzado por cualquier jugador de cualquier equipo.

EJEMPLO 5-49 En el cuarto down el QB del equipo A picha la bola hacia atrás a A34 que la mofa. La bola es forzada y cruza la zona neutral varias yardas y es recuperada por A79 delante de la línea por ganar.

REGLA: Primero y 10 para el Equipo A, la bola pichada no es un fumble entonces pertenece al equipo A donde hace down. El reloj caminara a la señal de bola lista.

Regla del Momentum.

Esta regla (8-5-1-Excepción) trata la posibilidad que el defensivo intercepte ya sea un pase atrasado o un pase adelantado dentro de su yarda 5 y su impulso lo lleve dentro de su propia zona de anotación. Sin esta regla en especial, muchas de las jugadas terminarían en un safety, ya que el jugador seria el responsable de haber acarreado la bola dentro de su propia zona de anotación.

Note que la regla estipula que la bola se declara bola muerta en posesión del equipo B en su zona final, o si un fumble directamente va fuera del campo por las líneas finales, o si es fumbleada dentro del campo y esta sale fuera del campo. En todos estos casos el equipo B pondrá la bola en juego en el punto de la atrapada. La regla de Momentum es discutida más ampliamente en detalle en el capítulo 8.

III CAMBIOS RECIENTES EN LAS REGLAS QUE AFECTAN EL JUEGO DE PASES.

EN EL 2007. No hay cambios.

EN EL 2006. Cambio editorial. El cambio editorial del 2005 (abajo) hace menciona si el pasador ha estado por fuera del tackle, después de esto no importa donde lance el pase, los otros aspectos de la regla continúan igual.

IV EJEMPLOS.

1. El receptor elegible A86 está aún en el aire cerca de la línea lateral cuando toma posesión de la bola. Hubiera caído dentro del campo a no ser por el contacto de B56, que lo impulsa fuera del campo, de tal manera que su regreso al suelo es fuera de la línea lateral.

REGLA: Pase incompleto.

Pases.

2. El QB A12 se hace hacia atrás para lanzar un pase después de recibir el centro desde el hash mark izquierdo. Incapaz de encontrar un receptor, escapa hacia el hash mark derecho y regresa hacia hash mark izquierdo en donde lanza la bola, la cual (a) cae fuera del campo, adelante de la zona neutral extendida; (b) cae atrás de la zona neutral, totalmente fuera del alcance de cualquier jugador.

REGLA: Tanto en (a) y en (b) Faul por tirar la bola intencionalmente al suelo. El castigo es pérdida de down en el punto del pase. A12 no se encuentra por fuera del marco de la posición normal del tackle (regreso donde empezó la jugada) cuando suelta la bola. El castigo es pérdida de down en el punto donde él lanza el pase.

3. Cuarto down para el equipo A en su yarda 3. A15 sale directamente hacia atrás y, bajo fuerte presión dentro de su zona final, intencionalmente tira la bola al suelo.

REGLA: El equipo B puede aceptar el castigo, safety, o declinarlo y continuar con el down siguiente en el punto anterior. Primero y gol en la línea de la yarda 3 de A (esta es la excepción a 7-3-7).

4. El corredor A46 cruza la zona neutral y entonces pasa la bola hacia atrás a A14, quién se encuentra atrás de la zona neutral. A14, aún atrás de la zona neutral, lanza un pase adelantado al elegible A89, quién se encuentra dentro de la zona final de B, para un aparente touchdown.

REGLA: Pase ilegal adelantado. El equipo A no puede lanzar un pase adelantado si la bola ya ha sido llevada adelante de la zona neutral.

5. El QB A10 recibe una rudeza después de haber completado su pase con A41, quién es tackleado 6 yardas atrás de la zona neutral.

REGLA: El castigo es de 15 yardas desde el punto anterior. Primer y 10 automático para el equipo A.

6. Al momento del centro, A65 está alineado como ala cerrada. Inicia una trayectoria recta y, 10 yardas adelante, corta hacia el pílón. Mientras tanto, el QB A22 intencionalmente tira la bola al suelo, para evitar perder yardaje.

REGLA: No existe faul por parte de A65, dado que el pase fue ilegal. El castigo es pérdida de down en el punto del pase, sin aplicación extra de yardaje.

7. Durante su trayectoria, el ala abierta A92 pisa fuera del campo. El pase es lanzado al elegible A49 y es completo.

REGLA: Jugada legal. A92 no ha cometido falta alguna dado que no tocó un pase legal adelantado.

8. En su trayectoria de pase, el elegible A41 ha avanzado 10 yardas cuando accidentalmente pisa la línea lateral, realiza un gancho hacia adentro y se

Pases.

detiene para recibir el pase. Justo antes de que la bola le llegue, el defensivo B42 lo arrolla por detrás y desvía la bola antes de que sea tocada por A41.

REGLA: Jugada legal. Ningún jugador a cometido falta. A41 perdió su elegibilidad al salir del campo, así que no hay interferencia de pase. A41 no es un hombre inelegible en zona de pase, ya que se convirtió en inelegible al pisar fuera del campo.

9. Bajo gran presión, A12, quién se encuentra directamente 10 yardas atrás de la posición del centro, se deshace de la bola lanzándola fuera del campo hacia delante, alta y fuera del alcance de cualquier jugador.

REGLA: Bola lanzada al suelo intencionalmente. Pérdida de down en el punto del pase.

10. El equipo A centra la bola en la línea de la yarda 16 de B. El equipo B comete interferencia de pase (a) en la yarda 3; (b) en la zona final; (c) en la línea de la yarda uno.

REGLA: Primer down automático en todos los casos. En (a), la bola es colocada en la yarda 3. En (b) y (c), es colocada en la línea de la yarda 2.

11. En segunda y 3 con el partido a punto de terminar, el QB A27 corre adelante de la línea de scrimmage y, casi tackleado, lanza un pase adelantado e incompleto, para parar el reloj. Antes de lanzar el pase, había ganado (a) 9 yardas; (b) 4 yardas.

REGLA: Pase ilegal adelantado. 5 yardas de castigo desde el punto del foul y pérdida de down, si es aplicable. En (a) el castigo deja la bola adelante de la línea por ganar, así que el equipo A tendrá la bola para un primer down. En (b), el castigo deja la bola antes de la línea por ganar, así que será bola de A, tercera y 4.

12. En un regreso de patada, el receptor B30 se encuentra casi tackleado cuando realiza un pase atrasado a un compañero, quién mofa la bola. La bola suelta es recogida por A28 quién corre para un aparente touchdown.

REGLA: Touchdown del equipo A.

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

CAPÍTULO 6 II. Reglas a Fondo.

PERIODOS EXTRA, EL RELOJ Y BOLAS MUERTAS.

Duración del juego.

El juego consiste en cuatro (4) periodos también llamados cuartos, cada uno con duración de 15 minutos, mostrados en un reloj de juego (2-29-1). En los cuales los equipos cambian la línea de gol al final del primer y tercer cuarto en la cual hay un minuto de intermedio. El intermedio podrá ser extendido para radio o televisión. (3-2-1).

El intermedio de medio tiempo es de 20 minutos de duración. La duración del intermedio podrá ser alterado antes del inicio del juego, por acuerdo mutuo de la administración de ambos equipos. (3-2-1-b).



Volado.

Antes del juego, el réferi, en presencia de los capitanes, echara un volado el cual tendrá la opción el equipo visitante (3-1-1). El ganador del volado tendrá la primera opción en la primera mitad, estas podrán ser las siguientes:

Diferir la primera opción para la segunda mitad;

Escoger que equipo recibe o patea;

Escoger que línea de gol defender.

El capitán que no obtiene la primera opción, escogerá las otras opciones restantes, o regresara a pedir la opción si se defirió la primera opción.

Nomás de cuatro (4) capitanes por equipo tomaran parte en la ceremonia del volado (1-1-5-a). La ceremonia del volado deberá realizarse en el campo de juego tres (3) minutos antes de la hora programada para su inicio.

Todo el personal participante en el juego (exceptuando los capitanes que se involucran en el volado) deberán permanecer entre la marca de las 9 yardas, de cada lado de su propia banca.

El volado empieza cuando los capitanes rebasan la marca de las nueve yardas y:

Nuevo en el 2007: El volado termina cuando los capitanes regresan a la marca de las nueve yardas (3-1-1).

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

El castigo por incumplimiento es de 5 yardas desde el punto siguiente (3-1-1)

El arranque y paro del reloj de juego.

Parar el reloj.

La mayoría de las razones para parar el reloj del juego (3-3-2) son muy familiares y no vemos la necesidad de repetirlas aquí. Sin embargo, hay algunas situaciones que producen una discusión.

El reloj se para siempre después del termino de una jugada en cuarto down. La razón para pararlo variará y depende de esa razón, puede que empiece al centro a o a la señal de bola lista, pero en todos los casos el reloj será parado.

EJEMPLO 6-1: cuarto down y cinco en la línea de la yarda 30 del equipo A. A37 corre la bola y es tacleado (a) en la línea de la yarda 32, (b) en la línea de la yarda 35, o la (c) en la línea de la yarda 38.

Regla: en todos los casos, el reloj será parado. En (a), la bola está evidentemente cerca de la línea por ganar. Al equipo B le será otorgado una nueva serie y el reloj empezará al centro. En (c), la bola está evidentemente más allá de la línea por ganar del equipo A será otorgado una nueva serie y el reloj empezará a la señal de bola lista. En (b), habrá un tiempo fuera de un Oficial para medir. El reloj empezará como en (a) o en (c) dependiendo del resultado de la medición.

Las El reloj de juego se para después de que una patada legal (3-3-2-a-15) y camina al centro (3-2-5-d). Esta Regla es aplicable no importando qué hubiese ocurrido durante el down de la patada.

EJEMPLO 6-2: cuarto down y 10 sobre la línea de la yarda 30 del equipo A. A22 despeja cuando su equipo es castigado por una formación ilegal. La falta es aceptada.

Regla: el reloj se detiene para hacer cumplir la falta y sin considerar si es hecho cumplir del punto previo o del final de la siguiente carrera del equipo B, el reloj empezará al centro ya que la próxima jugada seguirá a una patada legal.

Siempre que un jugador es descubierto que esta jugando sin equipo obligatorio o con equipo ilegal, el reloj es parado y la bola es declarada muerta o en la próxima oportunidad de bola muerta (3-3-2-a-14). Su equipo le será cargado un tiempo fuera (3-3-6) a menos que el equipo se convirtiera en equipo ilegal a través de la jugada.

Si cualquier equipo hace una devolución de patada, o si un jugador está más allá de la zona neutral cuando se despeja o se pateo de bote pronto (dropkicks) la bola, la jugada será silbada inmediatamente y el reloj de juego es parado (3-3-2-a-6, y 17). Cada uno de éstos son faules en bola viva por una patada ilegal y son los únicos faules que causan que una bola viva se convierta en muerta.

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

Un Oficial declarará un tiempo fuera cuando el casco del corredor de bola se le sale totalmente. (3-3-2-a-19, 4-1-3-g) el Reglamento dice "Solo al Corredor", pero ésta es una situación donde representa al corredor de bola realmente. A decir verdad, la definición de un corredor (2-27-7) explica que esta situación es aplicable solamente a un corredor en la posesión de una bola viva. El reloj empezará indiferente a la señal de bola lista o al centro, dependerá de cuándo se le empezó a salir el casco no cuando se le salio (vea lo siguiente).

Si los Oficiales tienen que parar el reloj para los propósitos administrativos, o es parado por un error, como por EJEMPLO cuando un Oficial que confunde y para el reloj de juego porque él cree que hay un primero y diez, deberá ser reiniciado lo antes posible. Esto es particularmente importante cerca del final de la mitad de cuando la administración del tiempo es muy crítica.

EJEMPLO 6-3: tercer down y tres sobre la línea de yarda 37 del equipo A.- A21 gana aproximadamente tres yardas, pero fumblea la bola. Los Oficiales no pueden determinar quién ha recuperado el fumble así que el reloj es parado. A21 es descubierto que tiene la posesión de la bola y se (a) quedo corto, o (b) más allá de la línea por ganar.

Regla: en (a), el réferi pondrá inmediatamente en marcha el reloj de juego. En (b), lo empezará a la señal de bola lista ya que el equipo A le será otorgado una nueva serie.

Poner en marcha el reloj.

Nuevo en 2007: en una jugada de patada libre, el reloj de juego se echa andar cuando la pelota es legalmente tocada en el terreno de juego por el equipo B o cruza la línea de gol después de haber sido tocada por el equipo B en su zona de anotación, incluyendo repetición de la jugada (3-2-5).

Esto restaura una Regla que fue cambiada el año pasado. Si la pelota es tocada por el equipo B en su zona de anotación, el reloj empezará andar cuando la pelota sea llevada al campo de juego o cruce la línea de gol después de un mof o fumble.

EJEMPLO 6-4: El equipo A pateo de salida al empezar el partido. La pelota es cachada por B22 en la línea de yarda 5 de B y B22 corre hacia la línea de banda.

Regla: el reloj inicia cuando la pelota es tocada por B22.

EJEMPLO 6-5: El equipo A pateo después de una anotación. La pelota es cachada por B40 que se encuentra muy adentro de su zona de anotación. B40 que (a) empieza inmediatamente a correr, o (b) ponen su rodilla en el suelo.

Regla: en (a), el reloj empieza cuando B40 en posesión de la bola cruza la línea de gol. En (b), el reloj no se echa andar. La jugada resulta en un touchback.

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

EJEMPLO 6-6: El equipo A patea de salida después de un gol de campo. La bola choca con el suelo en la zona de anotación sin ser tocada por el equipo B. Esto ocurre (a) muy temprano en el primer cuarto, o (b) con 45 segundos para terminar en cualquier mitad.

Regla: en (a) y (b), el reloj no se echa andar. La bola se declara bola muerta cuando golpea el suelo en la zona de anotación del equipo B. El reloj empezará al centro.

EJEMPLO 6-7: El equipo A patea de salida cuando empieza el segundo medio. La bola va fuera del campo sin ser tocada por el equipo B.

Regla: el reloj no se echa andar.

EJEMPLO 6-8: El equipo patea de salida de su yarda 30. Antes de un jugador del equipo B toque la bola, A45 la tocan: en (a) en su línea de la yarda 36, o (b) en su línea de la yarda 41. La bola continúa rodando en el terreno de juego y B64 la recupera entonces la regresa a mediocampo donde es tacleado.

Regla: en (a), el reloj se echa andar cuando B64 toca la bola. El toque de A45's es toque ilegal porque la bola no había ido a más de 10 yardas. Será la bola del equipo B en la línea de la yarda 36 de A. En (b), el reloj empieza cuando A45 toca la bola ya que es un toque legal.

EJEMPLO 6-9: El equipo A tiene solamente tres jugadores a un lado del pateador cuando la bola es pateada al inicio de un juego. El receptor B21 hace una atrapada libre en su línea de la yarda 5. El equipo B acepta el castigo por la formación ilegal en contra del equipo A.

Regla: el equipo: B podrá elegir probablemente que el castigo de cinco yardas sea aplicado del punto previo. El equipo A volverá a patear con la aplicación de distancia por su castigo y el reloj empieza cuando la bola es tocada legalmente de la misma manera como en cualquier otra patada libre.

El reloj no empieza con el toque ilegal del equipo A, ni tampoco arranca si la bola es pateada fuera del campo. También, nunca se echa andar a la señal de bola lista después de un down de patada libre.

Si un down de patada libre es vuelto a jugar, el reloj empieza como si la patada era la jugada original.

En un down de scrimmage, el reloj empezara o con la señal de bola lista o al centro. En la mayoría de los casos, la razón por la cual fue parado el reloj determina cuándo se echara andar. De vez en cuando, un evento que ocurre después de que el reloj es parado podría determinar cuándo será echado andar. Por Regla general el reloj de juego se echa andar al centro. Sin embargo, hay algunas situación durante el juego en la cuales el reloj empieza a la señal de bola lista. (A propósito, "la señal de bola lista" indica de manera rápida "que el réferi hace la señal para declarar la bola lista para la siguiente jugada.") es importante recordar que para cualquier jugada en particular,

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

puede haber más de una razón para parar el reloj, como cuando se otorga un primero y 10 al equipo A y el corredor de bola salió fuera del campo. Siempre que hay más que una razón para parar el reloj, y una de esas razones requiera que el reloj se echa andar al centro, entonces el echar andar el reloj de juego al centro prevalece (3-4 2-b-3). Para decirlo de otra manera, las razones para poner en marcha el reloj al centro "Prevalecen" primera antes de empezarlo a la señal de bola lista.

He aquí alguna de las razones de parar el reloj y que empiecen a la señal de bola lista.

En un down de scrimmage, el reloj empezara o con la señal de bola lista o al centro. En la mayoría de los casos, la razón por la cual fue parado el reloj determina cuándo se echara andar. De vez en cuando, un evento que ocurre después de que el reloj es parado podría determinar cuándo será echado andar. Por Regla general el reloj de juego se echa andar al centro. Sin embargo, hay algunas situación durante el juego en la cuales el reloj empieza a la señal de bola lista. (A propósito, "la señal de bola lista" indica de manera rápida "que el réferi hace la señal para declarar la bola lista para la siguiente jugada.") es importante recordar que para cualquier jugada en particular, puede haber más de una razón para parar el reloj, como cuando se otorga un primero y 10 al equipo A y el corredor de bola salió fuera del campo. Siempre que hay más que una razón para parar el reloj, y una de esas razones requiera que el reloj se echa andar al centro, entonces el echar andar el reloj de juego al centro prevalece (3-4 2-b-3). Para decirlo de otra manera, las razones para poner en marcha el reloj al centro "Prevalecen" primera antes de empezarlo a la señal de bola lista.

He aquí alguna de las razones de parar el reloj y que empiecen a la señal de bola lista.

- una medición o se le otorga al equipo A un primer down;
- el tiempo fuera del réferi por un jugador lastimado, o cuando el casco del corredor se sale;
- a discreción del réferi como para secar o cambiar la bola del partido, cualquier demora anormal;
- un silbatazo inadvertido;
- conferencia o desafío de un entrenador vs. réferi;
- un fumble hacia delante que sale fuera del campo.
- un intento de ahorrar el tiempo ilegalmente;
- una advertencia a línea de banda;
- un tiempo fuera para los medios de comunicación;

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

- luego de cualquier falta, exceptuando un foul por retraso de juego cuando el equipo A está en una formación de patada;
- una bola en posesión de un Oficial.

En cuanto la lista anterior es comprendida y memorizada, las excepciones presentadas en el libro de Reglas no son relevantes. Cualquier evento de parar el reloj que no este en la lista anterior pone en marcha el reloj al centro y prevalece cualquier evento sobre lo enlistado. Casi todos los eventos que causan que el reloj sea parado están puestos en una lista en la Regla 3-3-2. (19 situaciones)

El cambio en 2006 para poner en marcha el reloj sobre la bola lista en un cambio de la posesión fue de lo más polémico al dictaminar este cambio respecto a el reloj de juego en la historia del fútbol americano colegial y se debió invertir. Regresamos de nuevo a la Regla usada en el 2005 y los años previos.

Nuevo en el 2007: Después de un cambio de posesión de la bola, si el equipo B es el siguiente en poner la bola en juego, el reloj se echara andar al centro (3-2-5-e)

Cuando B de equipo consiga uno primer down, el reloj siempre empezará al centro, sin considerar por qué fue parado el reloj de juego (3-2-5-e). No importa si hubo alguna razón para parar el reloj.

EJEMPLO 6-10: receptor B29 catcha una patada y (a) es tackleado en el campo de juego, en (b) es conducido fuera del campo, o (c) deja caer la bola en su línea de la yarda 30 y la bola se va fuera del campo en su yarda 28.

Regla: en (a), (b), y (c), el reloj para cuando la bola se convierte en bola muerta y se echara andar hasta que sea centrada. No importa cómo termina la jugada. El equipo B siempre pondrá en juego la bola después de un cambio de posesión.

Además del anterior, hay algunos eventos que paran el reloj y ocurren frecuentemente. Sin ninguna excepción, es causa que el reloj empiece al centro.

- un down de patada legal;
- un tiempo fuera cargado;
- un pase adelantado incompleto;
- una anotación.

He aquí algunos Ejemplos:

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

EJEMPLO 6-11: la patada de despeje del equipo A es bloqueada y no cruzar la zona neutral. A23 recupera la bola y la lleva más allá de la línea por ganar para un primero y 10.

Regla: primero y 10 para el equipo A. El reloj empieza al centro debido a que se efectuó una patada legal.

EJEMPLO 6-12: B27 no puede atajar la patada de despeje del equipo A y la mofa más allá de la zona neutral. A23 recupera la bola.

Regla: bola del equipo A, primero y 10 en el punto de la recuperación. El reloj arranca al centro debido a la patada legal.

EJEMPLO 6-13: en tercer down, B79 bloquea la patada de despeje. La bola no ha cruzado la zona neutral cuando A21 la recupera: (a) estando en el suelo; (b) después la fumblea y la bola sale fuera del campo y queda corto a la línea por ganar.

Regla: en (a) y (b), el reloj para cuando la bola se declara bola muerta y empieza con al centro debido a la patada; cuarto down para el equipo A.

EJEMPLO 6-14: cuarto down y siete en su línea de la yarda 35. El equipo A tiene solamente seis hombres en la línea de scrimmage al centro. B39 cacha la patada en su línea de la yarda 30 y es tacleado en su línea de la yarda 35.

Regla: el reloj se echara andar al centro.

En la jugada anterior como se explica en el Capitulo 3, el equipo B tiene una alternativa de aplicar la falta de cinco yardas desde el punto previo o del punto de donde termina la carrera (yarda 35). Si el equipo B acepta la falta y esta se aplica desde el punto previo, el cuarto down será vuelto a jugar en desde su yarda 30 y el reloj se echara andar al centro porque el down sigue de una patada legal. Si equipo B opta por poner la bola en juego en su yarda 40 (después de haber aplicado cinco yardas del final de la carrera), el reloj empieza al centro para dos razones, existió un down de patada legal y porque el equipo B es el siguiente en poner la bola en juego por medio de un centro, luego del cambio de posesión.

He aquí otra jugada con dos razones para poner en marcha el reloj al centro.

EJEMPLO 6-15: en cuarto down el pase del equipo A es incompleto.

Regla: El equipo B es el siguiente en poner la bola en juego. El reloj empieza al centro.

Mantenga siempre en mente los principios generales el reloj se echa andar dependiendo de por qué fue parado. Es posible que una nueva serie ha sido otorgada al equipo B, entonces la nueva serie se ha anulado. Si el equipo B está en la posesión cuando el down termina y la nueva serie se ha anulado por un castigo, el reloj empezará al centro, porque virtualmente fue parado

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

para otorgar la nueva serie al equipo B. El equipo B obtuvo la posesión al final del down o pudo haber obteniendo la posesión durante el down (entrega) o si el equipo A no obtiene la línea por ganar en una jugada en cuarto down (5-1-1-c, 5-1-1-e-, AR 3-2-5-3 y 4).

EJEMPLO 6-16: cuarto down y cuatro. A21 corre para una ganancia de tres yardas y B79 estaba en la zona neutral al momento del centro.

Regla: el reloj fue parado para otorgar un primer down al equipo B, pero el equipo B no centrara la bola debido a que la falta fue aceptada. Luego de la falta, el equipo A conservará la bola, primero y 10. El reloj se echara andar al centro.

He aquí algunos Ejemplos adicionales con los eventos múltiples de paro de reloj.

EJEMPLO 6-17: A24 se va fuera del campo después de cruzar la línea por ganar, en el campo de juego.

Regla: el equipo A hace un primero y 10 y el corredor sale fuera del campo hay solo una razón para parar el reloj de juego. Sin embargo, el reloj de juego se echara andar al centro ya que el fuera del campo tiene la prioridad.

La siguiente jugada tiene dos eventos para parar el reloj, pero ambos requieren echar andar el reloj a la señal de bola lista.

EJEMPLO 6-18: con el reloj de juego caminando, el réferi declara un tiempo fuera cuando un jugador de cualquier equipo está lastimado. Mientras tanto, hay un tiempo fuera para los medios de comunicación.

Regla: cuando la jugada sea reanudada luego del tiempo fuera para los medios de comunicación, el reloj empezará a la señal de bola lista.

Entre las razones para parar el reloj es cuando cualquier equipo consigue un primero y 10 (3-3-2-a-6), que quiere decir que al equipo A ha ganado un primero y 10 o el equipo B tiene posesión legal de la bola cuando el down termina. Cuando el equipo A consigue un primer down el reloj arrancará a la señal de bola lista, recordará que los equipos A y B conservan su designación durante todo el down (2-27-1) a menos que también haya un evento de paro de reloj que ponga en marcha el reloj al centro. He aquí un Ejemplo clásico.

EJEMPLO 6-19: B48 intercepta un pase adelantado de equipo A y fomblea la bola en la devolución. A21 recupera la bola y hace down en el campo de juego.

Regla: la continuidad de downs fue rota. El reloj se para porque al equipo A se le es otorgado un primer down. Debido a que el equipo A consigue un primero y 10 y esta es la única razón para parar el reloj, el reloj de juego se echara andar a la señal de bola lista.

El reloj empezará a la señal de bola lista después de que una bola es dejada caer hacia adelante (fomble) y se va fuera del campo (3-2-5-a-11). Esta Regla

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

impide que el equipo que fumblea adquiriera una ventaja en el reloj de juego, fumbleando la bola deliberadamente fuera del campo para parar el reloj. Note, sin embargo, que otras Reglas en el reloj podrían contar más que ésta. He aquí algunos Ejemplos.

EJEMPLO 6-20: en cuarto down en una jugada de carrera, el corredor A23 gana cuatro yardas y deja caer la bola en la línea de la yarda 15 de B. La bola rueda fuera del campo en la yarda 10 de B. La línea por ganar es en (a) la línea de la yarda 16 de B, o (b) la línea de la yarda 13 de B.

Regla: la bola es devuelta al punto del fumble, la línea de la yarda 15 de B. En (a), es un primero y 10 para el equipo A en la línea de la yarda 15 de B, el reloj empieza a la señal de bola lista. En (b), es un primero y 10 para el equipo B en la línea de la yarda 15; el reloj empieza al centro.

EJEMPLO 6-21: B24 mientras regresa una patada de despeje, fumblea la bola después A23 recupera el fumble y avanza algunas yardas. A23 fumblea la bola hacia adelante y sale fuera del campo.

Regla: será la bola del equipo A, primero 10 en el punto del último fumble. El reloj de juego se echa andar al centro. El paro del reloj después de una patada legal toma la prioridad sobre el paro del reloj de juego para otorgarle un primero y 10 al equipo A.

Aquí se muestra un EJEMPLO que provee un diferente entuerto.

EJEMPLO 6-22: durante la devolución de un pase interceptado, B19 deja caer la bola que A78 recupera. Después de algunos pasos, A78 fumblea la bola y bola sale del campo hacia adelante.

Regla: Primero y 10 para el equipo A en el punto del fumble de A78. El reloj de juego se echara andar a la señal de bola lista.

Este ejemplo nos recuerda que el reloj se echa andar a la señal de bola lista cuando el equipo A consigue un primer down, y el cambio de posesión no tiene nada ver. La Regla de fumble que sale hacia adelante es aplicable siempre y solo enfatiza que el reloj debe empezar a la señal de bola lista, cuando la administración de una falta es una de las razones para parar el reloj de juego, la decisión de echar andar el reloj es tomada sobre los siguientes principios: el reloj debe empezar como lo sería si el foul no hubiese ocurrido. La única excepción es cuando el equipo A, en una formación de patada de despeje, comete un foul por retraso de juego.

EJEMPLO 6-23: después de hacer la línea por ganar A32 es tacleado dentro del campo por B67 quién agarrar y jala de la mascara. El equipo A acepta el castigo.

Regla: hay razones para parar el reloj: el equipo A hizo primer down, y hay una falta que administrar después de que la falta es hecha cumplir al final de la

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

carrera el reloj se echa andar a la señal de bola lista, y no hay una razón que exija echar andar el reloj al centro.

EJEMPLO 6-24: corredor A23 lleva la bola al otro lado de la línea de gol para una evidente anotación, pero el equipo A ha sido castigado por tener un hombre ilegal en movimiento en el momento del centro.

Regla: si el foul no hubiese ocurrido el equipo A habría logrado un touchdown así que el reloj no habría empezado hasta que la bola fuera tocada legalmente en la siguiente patada de salida. Así que el reloj de juego será puesto en marcha al centro, después de aplicar el castigo por el foul de movimiento ilegal.

Como se menciona anteriormente, cuando el equipo A se encuentra en una formación de patada de despeje y comete un foul de retraso de juego, el reloj de juego se echa andar al centro (3-2-5-a-4 excepción). Esto será verdad si el equipo B acepta el castigo o lo declina. Esta excepción es con el propósito de que el equipo B tenga la oportunidad de regresar la patada al no caminar el reloj de juego. Normalmente los faules de retraso de juego son hechos deliberadamente por el equipo A para reducir las probabilidades que la bola pateada entre a la zona de anotación del equipo contrario.

EJEMPLO 6-25: En una formación de patada de despeje en la línea de la yarda 35 del equipo B, el equipo A deja correr el reloj de los 25 segundos, el réferi consulta con el capitán del equipo B, que elige: en (a) aceptar el castigo, o (b) declinar el castigo.

Regla: Tanto en (a) como en (b) el reloj de juego se echa andar al centro.

Tiempos fuera.

A cada equipo se le permiten 3 tiempos fuera (3-3-4-a) durante un medio; los tiempos fuera no se acumulan para el siguiente medio o periodo extra, si es que existe. Similarmente, en un periodo extra a cada equipo se le otorga solamente un tiempo fuera, y si no es utilizado no se acumula para el siguiente periodo (“utilízalos o piérdelos”). Los tiempos fuera pueden ser requeridos en cualquier momento mientras la bola se encuentre muerta. Como caso particular, es correcto que un equipo pida tiempos fuera consecutivos durante el mismo intervalo de bola muerta. No existe un límite en el número de jugadores que pueden salir a su banca durante un tiempo fuera.

A cualquier jugador que participó durante el down anterior se le permite solicitar un tiempo fuera (3-3-4-c).

Si el sustituto que entra requiere un tiempo fuera él debe estar dentro de la línea de las 9 yardas para que su requerimiento sea reconocido (3-3-4-b).

El head couch puede pedir y se le concederá un tiempo fuera cuando la bola está muerta. (3-3-4-d). Esto no aplica para cualquiera en la línea lateral que no sea el head couch. Es la responsabilidad del head couch para obtener la atención

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

de un Oficial cuando él quiere pedir un tiempo fuera. Los Oficiales no deben "dejar de officiar" para estar mirando por la posible demanda del head couch.

Recuerde en el 2006. Una sola vez durante el partido, y solo el entrenador en jefe puede pedir un tiempo fuera con el propósito de requerir un desafío sobre la jugada que acaba de terminar y poderla examinar bajo las Reglas de repetición instantánea. Si el desafío es exitoso, el tiempo fuera no pasará a contar como tiempo fuera pedido por el equipo para esa mitad o un período adicional. Cada equipo tiene solamente un desafío, y no pueden usarlo si no tienen más tiempos fuera en esa mitad o el período adicional (12-5-1-b). (esto se realiza bajo condiciones muy especiales)

Ningún equipo es "dueño" de los tiempos fuera. Si el equipo que pidió el tiempo fuera estará listo para jugar rápidamente, el réferi debe asegurarse de que el otro equipo también esté listo para declarar la bola lista para ponerse en juego (3-3-7-b).

En general el intervalo de un tiempo fuera es de 1 minuto y 30 segundos. (3-3-7-a). Esto incluye el periodo de 25 segundos de bola lista para jugar. El procedimiento adecuado para el referee es el tomar 5 segundos. para notificar a ambos equipos después de que ha transcurrido el minuto, y entonces hacer la señal de la bola lista para ponerse en juego.

EJEMPLO 6-26. Al equipo A se le concede un tiempo fuera pero falla en su intento de centrar la bola durante los 25 segundos después de que el réferi declaro la bola lista para ponerse en juego.

Regla: Retraso de juego en contra del equipo A; castigo de 5 yardas desde el punto siguiente.

Nuevo en el 2007: La duración de un tiempo fuera cargado se reduce a 30 segundos para juegos televisados solamente. (3-3-7-a)

En un juego no televisado el tiempo fuera cargado a un equipo podrá tener la duración de 30 segundos, si el Couch hace una señal visual anteriormente acordada rápidamente después de la solicitud del tiempo fuera (3-3-7-a). Esto permitirá a un equipo detener el reloj simplemente sin tomar un tiempo fuera completo. La señal de llevarse los dedos a los hombros (idéntica a la "señal de toque ilegal"). Una vez el Couch ha especificado que solicita un tiempo fuera de 30-segundos, él no puede cambiar a su decisión y recibir un tiempo fuera completo. El árbitro deberá comunicar a la caja de prensa y a la banca de los oponentes cuando un tiempo fuera de 30 segundos ha sido solicitado.

EJEMPLO 6-27 Con 12 segundos para finalizar el primero medio, el capitán del equipo que A pide tiempo fuera. El réferi ve que el Head couch está haciendo la señal para solicitar un tiempo fuera de 30 segundos. Entonces el capitán informa al réferi rápidamente que el Equipo A solicita un tiempo fuera completo.

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

Regla: Un tiempo fuera de 30 segundos se concede y la segunda demanda del capitán se ignora.

En adición a los tiempos fuera requeridos, hay varias circunstancias bajo las cuales a un equipo se le carga uno de sus 3 tiempos fuera:

- Si después de una conferencia con el couch el réferi no da marcha atrás a la aplicación de una Regla, el cargará a ese equipo un tiempo fuera (3-3-4-e).
- Si la conferencia con el head couch por un desafío no son de las que se encuentran enlistadas que se puedan revisar, el tiempo fuera cuenta como uno de los tres que tiene en esa mitad o en el periodo extra.
- Cuando un jugador lastimado no abandona el campo de juego por lo menos un down, al equipo se le carga un tiempo fuera. Esto no aplica si la lastimadura ocurrió en una jugada en donde el tiempo expiró en un cuarto (3-3-5). Si un jugador u oficial sufre una lastimadura que involucre sangrado, él deberá ir al área del equipo y recibir atención médica. El no puede regresar al campo sin haber recibido la aprobación del personal médico (3-3-5-a-4).

A un equipo también se le carga un tiempo fuera si un jugador está portando equipo ilegal (a menos que se haya vuelto en ilegal en la jugada, o no está vistiendo el equipo obligatorio).

Por favor note usted en el ultimo párrafo, el tiempo fuera no es cargado hasta que el down termina. El reloj de juego solo puede ser interrumpido en emergencias o cuando al corredor se le sale el casco.

EJEMPLO 6-28 El QB A7 esta llamando las jugadas, el réferi descubre que A81 no esta usando (a) sus protectores de la rodilla o (b) el casco.

Regla: En (a) cuando la jugada termina el réferi le carga un tiempo fuera al equipo A A81 se le pide que si quiere participar en el juego tiene que utilizar su equipo de protección. En (b) La bola se declara muerta inmediatamente se silba y al equipo A se le carga un tiempo fuera A1 deberá portar el casco.

No existe un foul si el jugador o el head couch solicita un tiempo fuera en exceso (si ya no tiene tiempos fuera). Simplemente los oficiales ignoraran la petición.

Suspender el partido.

Antes de que el partido empiece, el tiempo de juego puede ser acortado por el réferi si cree que la oscuridad puede obstruir el partido. Si el partido es acortado antes de su inicio, los cuatro períodos deben ser de igual longitud (3-2-2).

También, cualquier tiempo durante el partido, el tiempo de juego de cualquier cuarto restante y el intermedio entre las mitades pueden ser acortados por el acuerdo mutuo de los entrenadores jefe y el réferi (3-2-2-a).

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

El réferi tiene la autoridad de suspender un partido si las condiciones de clima son por él interpretadas como peligrosas para la seguridad de los participantes (3-3-3-a). Amparándose en las pautas que se encuentran en el inciso C de apéndice del libro de Reglas y no son necesarias repetirlas aquí. Es la política para el réferi hablar de la situación tanto con los entrenadores como personal directivo del juego antes de suspender un partido.

Si el partido es suspendido antes del final del cuarto período y puede ser reanudado, la política de conferencia determina cuando el partido será reanudado o declarado terminado (y el marcador final) (3-3-3-c).

Ajustes en el cronometraje.

Los errores de cronometraje sobre el reloj del juego pueden ser corregidos si son descubiertos durante el período en el que ocurrieron (3-2-2-b, 3-2-4-c).

Nuevo en el 2007: Si un down es vuelto a repetir por un silbatazo inadvertido, el tiempo de juego en esa jugada será ajustado a su estado original cuando se inicio la jugada de silbatazo inadvertido. (3-2-2-i)

Ejemplo 6-29: después de un regreso de patada, el reloj del partido indica 1: 42 por jugar, pero el réferi sabe que el reloj del partido indicaba 2: 39 por jugar cuando la bola fue centrada para la patada de despeje. Él (a) lo nota inmediatamente, o (b) no nota la discrepancia hasta que dos jugadas han sido realizadas y el reloj indica 1: 07.

Regla: en (a) y (b), el réferi debe pedir que el reloj del juego se ajuste para corregir el error de cronometraje calculando la cantidad del tiempo que tomó entre la jugada (s) o preguntando oficial de repetición de la jugada.

Ejemplo 6-30: con 33 segundos para finalizar el cuarto cuarto, el operador del reloj automático le da la noticia al réferi que un error en el cronometraje da como resultado que ha sido adicionado un minuto de juego en el: (a) durante el tercer cuarto, o (b) cuando el reloj de juego marca 8 minutos del cuarto cuarto.

Regla: en (a), ninguna corrección puede ser hecha. restan 33 segundos de juego. En (b), la corrección puede ser hecha; el partido sería declarado terminado.

Extensión de Periodos.

Al decidir si un periodo se debe de extender o no (3-2-3), se debe mantener en mente la siguiente idea: Si el resultado de la aplicación del castigo indica que se debe repetir el down, entonces el periodo se extiende. Considerando este principio, hay algunas situaciones de juego en las cuales el down no es vuelto a jugar, pero también podría resultar en un down sin reloj de juego.

Con este principio en mente, podremos ver que castigos aceptados por faules en bola viva, faules que se anulan y silbatazo inadvertido todos ellos son causa que un cuarto o periodo se extienda. El reloj de juego debe terminar durante el

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

down. Si cualquiera de estos eventos ocurre durante el último tiempo del down de cualquier periodo, y el reloj de juego no termino durante ese down, el periodo no se extiende.

EJEMPLO 6-31 El primero o tercer cuarto termina con una jugada en la cual A25 gana 10 yardas en una jugada de carrera pero A79 comete un foul de clipping.

Regla: El equipo B aceptará el castigo, por lo cual el cuarto se extiende por una jugada (o tantas como sean necesarias hasta que no halla razones para seguirlo extendiendo).

EJEMPLO 6-32 Al momento del centro, en una jugada en la cual el cuarto termina, B79 se encuentra en fuera de lugar y A23 se encuentra ilegalmente en movimiento.

Regla: Fules que se anulan. El periodo se extiende.

EJEMPLO 6-33 A45 gana 15 yardas consiguiendo el primero y diez en el down que el primer cuarto termina y B25 se encontraba en fuera de lugar.

Regla: El equipo A declinará el castigo y el cuarto no se extiende.

EJEMPLO 6-34 Tercera y uno. El equipo A pierde tres yardas en el down que el primer cuarto termina. B68 se encontraba en la zona neutral al momento del centro.

Regla: 5 yardas de castigo en contra del equipo B Le da primero y 10 al equipo A. El cuarto se extiende.

Como se menciona anteriormente, hay diferentes situaciones que el down no es vuelto a jugar, pero el cuarto o periodo se extiende. Esto incluye un castigo aceptado que da como resultado un primer down para el equipo A, incluyendo perdida de down y un safety por castigo.

EJEMPLO 6-35: Primero y diez para el equipo A en su línea de la yarda 20. A8 es castigado por lanzar intencionalmente la bola al suelo en el momento que el primer cuarto termina.

Regla: El castigo es perdida de down en el punto del foul. El cuarto se extiende.

Nótese que los castigos aceptados por faules en bola muerta, o faules en bola viva que se castigan como faules en bola muerta, no extienden el cuarto.

EJEMPLO 6-36 El couch del equipo A invade el terreno de juego e interfiere con la planilla de oficiales durante una jugada en la cual el tiempo del cuarto termina.

Regla: Este es un foul en bola viva que se castiga como foul en bola muerta, por lo tanto el cuarto no se extiende. El castigo deberá ser aplicado en el siguiente cuarto o periodo extra.

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

Además, el periodo se extiende normalmente después de un touchdown para que se ejecute el intento de anotación extra. Si la anotación se lleva a cabo mientras el reloj termina al final del juego, el intento de anotación extra debe ser efectuado a menos que el equipo que va abajo en el marcador decida no jugarlo y abandonar el campo de juego (8-3-2-a). Muy frecuentemente el juego será extendido para el intento de anotación extra, sin embargo las Reglas ahora permiten omitirlo.

Note que la Regla 10-2-2-g-1 es una excepción a la Regla 3-2-3-a. Esto significa que el periodo no será extendido en la patada de inicio, si un castigo es aceptado por un foul personal por el equipo que no anota y este ocurre durante una jugada que termina en una anotación en el momento que el cuarto expira. Los castigos se aplicaran en el intento de anotación extra para el periodo que es extendido o la siguiente patada de salida del siguiente cuarto, si hay uno, pero no habrá ninguna extensión de cuarto para el periodo con una patada de salida.

EJEMPLO 6-37 El equipo A anota un touchdown cuándo el tiempo de juego termina en el segundo cuarto. El equipo B comete un foul personal: (a) durante la jugada o (b) después de que la bola es declarada muerta.

Regla: En ambos casos (a) y (b) el equipo A podrá escoger aplicar el castigo en el intento de anotación extra o en la siguiente patada de salida. Si se escoge en el intento de anotación extra el cuarto será extendido o podrá ser aplicado en la siguiente patada de salida al inicio del segundo medio.

Note que si un touchdown es anotado en el cuarto cuarto y el equipo que no anota comete un foul personal durante la jugada, el castigo nada más podrá ser aplicado en el intento de anotación extra no podrá ser llevado a la siguiente serie de tiempos extra ya que no hay patada de salida.

EJEMPLO 6-38 B75 comete un castigo de foul personal durante la jugada que el equipo A anota un touchdown, quedándose atrás por un punto y el tiempo de juego termina durante la jugada.

Regla: Si el equipo A acepta el castigo, éste solo podrá ser aplicado en el intento de anotación extra, y el cuarto no podrá ser extendido para la patada de salida, no hay opciones para llevar el castigo a la patada de salida. Porque no hay patada de salida. Si el equipo A hace y va por un punto, el juego regular termina y empiezan los periodos extras. Si el equipo A va por dos puntos, podrá perder o ganar esto únicamente dependerá del resultado de la conversión.

Si el foul ocurre antes o durante un down donde no corre el reloj, es tratado igual como si ocurriera durante el down y determinaría la extensión del cuarto. Consecuentemente podrían también ser faules múltiples.

EJEMPLO 6-39: El periodo se extiende para una jugada sin reloj de juego donde después de la señal de bola lista. El equipo A comete un foul de salida en falso.

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

Regla: El castigo en bola muerta se aplica y el equipo A todavía tiene derecho a reanudar su down sin reloj de juego.

Ruido del público.

Recuerde en el 2006. El ruido del público se ha eliminado,

El comité de normas comprende que durante varios años muchos árbitros han estado informando a entrenadores que no parando el partido por el ruido de la tribuna. Había un reconocimiento cada vez mayor de que el ruido de la tribuna era una parte normal del juego y los equipos se deberían ajustar. Así que el comité eliminó las Reglas sabiamente respecto a el ruido del público.

Solo quedando una excepción en la Regla que lo prohíbe a las personas que están sujetas a la Regla, esto incluye las bandas, si crean cualquier ruido que afecta la llamada de señales del QB. El castigo es 15 yardas por conducta antideportiva (9-2-1-b-5). Pero la regla no especifica a quien se le carga el foul de actitud antideportiva.

Reloj de juego.

Las Reglas direccionan dispositivos de cronometraje en la Regla 3-2-4. Además del reloj del partido que se usa para medir la duración del partido, un reloj de juego (25 segundos) es usado para asegurarse que el tiempo no es malgastado excesivamente (2-29-2). Un reloj visible de juego (25 segundos) en cada final del campo es obligatorio a menos que el partido se está jugado sobre el campo de casa de una escuela de la tercera división.

El reloj de juego es puesto en marcha cuando el árbitro silba la pelota lista para la jugada y eso fija la cantidad del tiempo en que el equipo A tiene para centrar la bola, normalmente 25 segundos.

Nuevo en el 2007 Luego de un tiempo fuera para la televisión, el reloj de la jugada estará limitado a 15 segundos a menos que siga a una patada libre.

En la mayoría vasta de las situación, el réferi tiene la discreción respecto a cuándo envía señales a la bola lista para la jugada. La mayoría de los réferis luchan por conseguir de 10 a 12 segundo del los final de la jugada anterior.

Nuevo en el 2007: en todas patadas libres, el reloj de la juego de los 25 segundos será puesto en marcha cuando la pelota es entregada al pateador por el Oficial (6-1-2).

Retraso de Juego.

Las siguientes faltas por retraso de juego producen un castigo de 5 yardas:

La cuenta de los 25 segundos expira.

Un jugador deliberadamente avanza una bola muerta.

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

La violación a las Reglas contra el equipo ilegal y el equipo obligatorio cuando todos los tiempos fuera de un equipo se han usado.

Las faltas de tácticas defensivas en la Regla 7-1-5-a-3 y 4. Jugador que emplea palabras para desconcertar al contrario

Las faltas de tácticas defensivas en la Regla 7-1-5-a- 4. Jugadores estacionados a más de una yarda que fintan entrar.

O la conferencia de un couch que requieren una conferencia cuando sus tiempos fuera se le han agotado.

Si un equipo no está listo jugar después que el réferi declara la bola lista para jugar.

EJEMPLO 6-40 El equipo B se ha reunido en la línea lateral con sus Couches durante un tiempo fuera. Repetidas veces intentan los oficiales de que el equipo B regrese al terreno de juego. Entonces el réferi declara la bola lista para jugarse.

Regla: Antes de la pelota sea centrada un Oficial se ve obligado a tirar un pañuelo y debe detener el reloj de juego porque transcurrieron 25 segundos. El equipo B se castiga con cinco yardas por retraso de juego.

También es, aunque no esta identificado específicamente como una falta de retraso de juego, si la pelota es centrada o pateada antes de que fuera declarada la bola lista para la jugada, es una falta de cinco yardas (4-1-4).

Cualquier equipo puede incurrir en una falta de retraso de juego sí el equipo A ha enviado suplentes al terreno de juego. Si se encuentra en un proceso de sustitución o simulando la sustitución, El equipo A "NO" puede apresurarse rápidamente a la línea de scrimmage y sacar el centro para crear obviamente una desventaja a la defensiva. Si la bola ha sido declarada lista para jugar, los Oficiales no deberán permitir al equipo A centrar el balón, hasta que la defensiva tenga una razonable oportunidad de cambiar a su personal. Habrá 5 yardas de castigo por retraso de juego en contra del equipo A sí la cuenta de los 25 segundos expirar o contra el equipo B si es evidentemente lento haciendo su cambio de personal (3-5-2-e).

Después de que las cinco yardas de castigo se han aplicado, el réferi le comunicara al head couch que habrá un castigo de 15 yardas por conducta antideportiva al equipo si esto pasa de nuevo. Se hace notar que la falta es por retraso de juego, no es una infracción a las Reglas de sustitución, aunque esto sólo puede pasar como una parte del proceso de sustitución.

Ejemplo 6-41: aproximadamente 15 segundo después de que el réferi ha declarado la pelota lista para la jugada, el sustituto A89 entra en el campo justo cuando la reunión (huddle) del equipo A está rompiendo y un jugador reemplazado deja el campo. A89 se va entre las marcas de nueve yardas y obtiene su puesto rápidamente en la formación. El Umpire esta colocado

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

arriba de la bola para prevenir un centro. El equipo B reacciona inmediatamente con su propia sustitución, pero el reloj de los 25 segundos expira antes de que B22 sustituto pueda llegar a su puesto deseado.

Regla: al equipo A le será cargado una falta de cinco yardas por retraso de juego y el réferi deberá advertirle a entrenador jefe del equipo A que cualquier otra sustitución similar constituirá un foul de conducta antideportiva. (3-5-2-castigo).

Ejemplo 6-42: casi inmediatamente que el réferi ha declarado la bola lista para la jugada, el especialista en patear A2 entra a la reunión (huddle) con 10 hombres justo cuando están rompiendo. A2 asume su posición rápidamente como pateador. El Umpire esta colocado arriba de la bola para prevenir un centro, pero el equipo B no reacciona. El reloj de los 25 segundos expira justo cuando el equipo B empieza el proceso de sustitución para su equipo.

Regla: Al equipo B se le cargara una falta de cinco yardas por retraso de juego y el réferi deberá advertirle a entrenador jefe del equipo A que cualquier otra sustitución similar constituirá un foul de conducta antideportiva para su equipo. (3-5-2-castigo).

Aunque no esta documentado, si el equipo A está en una ofensiva de "Jugadas en serie' cerca del final de cualquier mitad, o en una ofensiva en la cual no esta utilizado la reunión, en espera de incrementar el número de jugadas ofensivas y decide no hacer sustituciones, la restricción de la Regla (3-5-2-e) no aplica.

Retraso de juego al comienzo del medio.

Cuando ambos equipos se nieguen a entrar al campo al inicio de cualquiera de los medios, el equipo de casa debe entrar primero al campo (3-4-1-a). Esta Regla pretende evitar los "juegos mentales" que algunos equipos tratan de utilizar antes del juego o del segundo medio.

Si un equipo no está listo para jugar al principio de la mitad, el foul por retraso de juego es de 15 yardas. Si ambos equipos se niegan a entrar en el campo de juego, el equipo local debe venir primero al campo.

Si la dirección de equipo local no tiene listo el campo con el propósito de que la mitad de pueda empezar, un foul por retraso de juego de 10 yardas le será aplicado. El réferi puede o no aplicar esta falta por circunstancias más allá del control de la dirección de casa.

A discreción del Réferi.

El réferi tiene la facultad de controlar el reloj si considera que un equipo se está tratando de sacar ventaja de las Reglas para detener o arrancar el reloj de juego. La Regla 3-4-3 es una especie de "cláusula de flexibilidad" que tiene prioridad a cualquier otra Regla del reloj de juego. Por lo tanto, el réferi podrá arrancar el reloj al centro cuando por Regla debería arrancar al ponerse la

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

bola lista para jugarse, y viceversa, si considera que el hacerlo es justo. Aquí hay un Ejemplo clásico.

EJEMPLO 6-43 El equipo A se encuentra arriba en el marcador, con 2 minutos para finalizar el encuentro, y el reloj está caminando. Los jugadores se quedan en su reunión dejando que el reloj de 25 segundos expire.

Regla: Después de completar el castigo, el réferi NO arrancará el reloj al ponerse la bola lista para jugarse, como lo indica la Regla, sino que lo arrancará al centro.

Notar también que la Regla 3-4-3 indica al réferi que deberá arrancar el reloj al ponerse la bola *lista para jugarse* cuando el equipo A lance un pase ilegal para detener el reloj.

EJEMPLO 6-44 Cuando está a punto de finalizar el cuarto cuarto, el corredor A47 está cerca de la línea lateral cuando está a punto de ser tacleado después de ganar varias yardas. Imposibilitado para salir del campo, lanza el balón hacia delante y pega en el suelo o hacia atrás que sale del terreno de juego.

Regla: Pase ilegal adelantado para detener el reloj. 5 yardas desde el punto del foul más pérdida de down (si aplica). El reloj arrancará cuando se de la señal de bola lista para jugarse.

EJEMPLO 6-45 Para finalizar el cuarto cuarto, el equipo A se encuentra abajo del marcador por cuatro puntos. En tercer down el QB A12 se encuentra a una yarda más allá de la línea de scrimmage y lanza un pase adelantado, que el receptor falla en atrapar, declarando pase incompleto.

Regla: Después de aplicar el castigo de 5 yardas desde el punto del foul y pérdida de down, el reloj de juego se echa andar a la señal de bola lista.

En el Ejemplo anterior, la tentación por echar andar el reloj al centro es usual, ya que el pase fue incompleto, y el equipo A aparentemente no lo hace para conservar el tiempo. Por lo tanto tampoco la Regla 3-4-3 no hace mención al intento por conservar tiempo, solo lo hace mención en pase ilegal para conservar tiempo para el equipo A, que ciertamente no es el caso visto en el ejemplo anterior. Por lo tanto el reloj arranca a la señal de bola lista.

Períodos adicionales.

El sistema del desempate por muerte súbita de la NCAA es usado cuando el puntaje se encuentra empatado después del cuarto cuarto (3-1-3). La idea básica es dar una oportunidad de que cada equipo pueda hacer una anotación. El equipo ganador con más puntos después de que cada uno de los equipos ha tenido una oportunidad o igualdad de oportunidades.

Volado a cara o cruz.

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

El réferi dirige el volado de la moneda en la manera acostumbrada, pero las opciones son algo diferentes a la normalidad (3-1-3-b). El ganador puede decidir estar sobre la ofensiva o la defensiva, o el él seleccionan el final del campo que se va jugar. (Esto estará donde ambos equipos comenzaran su serie.) El adversario selecciona la alternativa restante. Si hay uno o más periodos adicionales, el ganador del volado tendrá la alternativa para las series nones y el adversario para las series pares.

La oportunidad de anotar.

Cada equipo sucesivamente pone la bola en juego de la misma línea de la yarda 25 que eligieron, y en cuarto down debe hacer una anotación o hacer un primer down. El equipo A puede designar el punto del que la bola será puesta en juego en cualquier lugar entre los hashmarks.

El reloj del partido no funciona durante el período adicional; el reloj de la jugada 25 segundo es corrido normalmente. Si el equipo A pierde y recobra la posesión de la bola durante el mismo down, debe hacer una anotación en esa jugada, aunque la recupera y haga un primer down su posesión está terminada; no se le podrá otorgar un primer down. Si el equipo A hace una anotación, el equipo B consigue su oportunidad (seguido al intento de anotación extra si el equipo A hace una anotación).

Si el intento no es necesario para determinar el ganador, no es intentado. Empezando en el tercer periodo extra adicional y en todos los periodos adicionales después del tercero, el equipo que hace una anotación tendrá que anotar el intento de punto extra solamente de dos puntos (3-1-3-f). No es ilegal intentar un intento de anotación extra de un punto, pero el puntaje no contará.

En 3-1-3, la palabra "serie" es usada de dos maneras diferentes. Hace referencia a la sucesión de cuatro downs de tiempo de juego, en el sentido que lo menciona en la Regla 5, como en "al equipo A le es otorgada una nueva serie si hace su línea por ganar." Pero en un periodo extra también hace referencia a la posesión del balón de un equipo durante su oportunidad de hacer una anotación, como en 3-1-3-d: "Un periodo extra constará de dos serie una para cada equipo donde pondrán la bola en juego...."

Para evitar una posible confusión resultado de este uso doble de la palabra, he ha acuñado la serie de posesión de período para significar la posesión ininterrumpida de la bola de un equipo durante el período extra. A cada equipo le es permitido solamente una serie de posesión durante cada período extra. Sin embargo, una serie de posesión podría constar de varias series. Por lo tanto, si al equipo A centra la bola en la yarda 25 del equipo B, durante su oportunidad de hacer una anotación y será la línea por ganar una "Nueva serie", entonces es otorgada (como lo enuncia la Regla 5) pero todavía esta en su "Serie de posesión."

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

EJEMPLO 6-46: primero y 10 en la línea de la yarda 25 para del equipo A sobre la primera serie de posesión de un periodo extra. A34 avanza la bola: (a) a la línea de la yarda 12 donde es tacleado; (b) a la zona de anotación.

Regla: (a) la serie de posesión del equipo A continúa con una nueva serie de los downs, primero y 10. (b) anotación. La serie de posesión del equipo A termina. Luego del intento de anotación extra, El equipo B empezará su serie de posesión poniendo la bola en juego en la misma línea de la yarda 25 (sino hay castigo).

EJEMPLO 6-47: sobre la primera serie de posesión de un periodo extra, A34 fomblea. El jugador B63 recupera y avanza la bola a la línea de la yarda 10 del equipo A, donde fomblea. A82 la recupera y es derribado en el campo de juego.

Regla: debido a el cambio de la posesión de la bola, la serie de posesión de del equipo A termina y no podrá conseguir un primer down. Será entonces primero y diez para el equipo B en la línea de la yarda 25. (sino hay castigo)

En caso de que el equipo B consigue posesión durante la serie de posesión del equipo A y anota, el partido está terminado, no hay ningún intento de anotación extra y ninguna necesidad para que el equipo B ponga la bola en juego, ya que ha conseguido su objetivo de anotar en esa serie.

EJEMPLO 6-48: durante la primera serie de posesión de un periodo extra, el equipo B recupera un fumble y la avanza (a) a la línea de la yarda 35; (b) para una anotación.

Regla: (a) la serie de posesión del equipo A está terminada y el equipo B pone la bola en juego en la línea de la yarda 25. (b) el partido está terminado el equipo B gana.

Los intentos de gol de campo pueden brindar algunos desafíos especiales, como lo ilustran los siguientes ejemplos.

EJEMPLO 6-49: el intento de gol de campo bloqueado del equipo A, nunca cruza la zona neutral. A23 recupera la bola y la avanza más allá de la línea por ganar.

Regla: el equipo A continúa su serie de posesión, primero y 10.

Note las diferencias en los dos ejemplos siguientes. La llave aquí es si hay un cambio de la posesión de la bola.

EJEMPLO 6-50: en una serie de tiempo extra, el intento de gol de campo del equipo A desde la yarda 20 de B, es fallado y el equipo B toca la bola primero más allá de la zona neutral. A26 la recupera en la yarda 17 de B y es echo down en la yarda 12 de B.

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

Regla: la bola es declarada muerta cuando A26 gana la posesión. La serie de posesión del equipo A continúa porque la posesión de equipo no cambió. Será la bola del equipo A, primero y 10 en la yarda 17 de B.

EJEMPLO 6-51: en una serie de tiempo extra, en el intento de gol de campo fallado del equipo A. El equipo B recupera la bola más allá de la zona neutral. El equipo B fumblea la bola y luego, A57 la recupera en el suelo.

Regla: debido a el cambio de la posesión de la bola, la serie de posesión del equipo A está terminada. El equipo B pone la bola en juego en la línea de yarda 25, o hay un nuevo período extra.

Reglas de punto de aplicación después de una patada no son aplicables durante los períodos extra. Si un foul ocurre no sería tratado bajo las Reglas de PSK, por lo demás, si la falta aceptada será hecha cumplir del punto previo.

EJEMPLO 6-52: el intento de gol de campo del equipo A es fallado. Cuando la bola esta rodando más allá de la zona neutral, un jugador del equipo B comete un foul personal 10 yarda dentro en el campo.

Regla: las Reglas de patada de PSK no son aplicables. Por lo tanto, si el equipo A acepta el castigo será hecho cumplir del punto previo con un primer down automático. La serie de posesión del equipo A continúa.

Tiempos fuera.

A cada equipo se le permite solamente un tiempo fuera durante cada periodo extra (3-1-3-h). Estos no son acumulativos de un periodo a otro y tampoco pueden ser utilizados los que restaban del tiempo regular de juego.

EJEMPLO 6-53. Al final del tiempo de juego Reglamentario con el marcador empatado, un equipo ha utilizado sus 3 tiempos fuera de la segunda mitad, mientras el otro ha utilizado solo uno.

Regla: Cada equipo tiene solo un tiempo fuera para el periodo extra.

No se permite durante cualquier periodo extra Interrupciones para la Radio o televisión. Tampoco pueden extenderse un tiempo fuera pedido por un equipo durante el transcurso de un periodo extra para que la radio o la televisión lo ocupen. (3-1-3-h) Sin embargo puede haber una interrupción para la radio o televisión, entre el fin del periodo regular y el principio del periodo extra.

EJEMPLO 6-54 En un periodo extra en la primera serie de posesión que ha terminado y los equipos se preparan para la siguiente serie de posesión cuando el enlace de la TELEVISIÓN pide una interrupción para un comercial.

Regla: El Oficial no puede permitir la interrupción pedida para la televisión.

Aplicación de castigos

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

Los castigos que ocurren por faules antes de que el equipo B obtenga la posesión son aplicados de la manera usual. Para faules que ocurren después de que el equipo B obtiene la posesión de la bola, se utilizan los procedimientos de aplicación de los puntos extras. Por lo tanto, los castigos para faules personales flagrantes (definido en la Regla 2-9-1) y que estos ocurran después de que el equipo B tiene posesión, serán aplicados en la serie siguiente o en el siguiente periodo extra (3-1-3-g). Así como los faules en bola muerta que son tratados como faules en bola viva, los castigos no son declinados por Regla por esos faules personales flagrantes cometidos por el equipo B después de tener posesión de la bola.

EJEMPLO 6-55. Durante la primera posesión de la serie en un periodo extra, B34 intercepta un pase y es tacleado después de que corre cuatro yardas. Durante la jugada, A34 Faulea arteramente a un oponente.

Regla: El equipo B iniciara su serie en la línea de la yarda 12 ½. Primero y 10. A34 es expulsado.

EJEMPLO 6-56. En un periodo extra el marcador se encuentra empatado entre MSU y Siwash. MSU ha completado su serie de la posesión sin anotar, y Siwash va ahora en la ofensiva. En segundo down, B63 intercepta el pase de A12 y es tacleado en el terreno de juego. Durante el regreso de B63, A45 comete una falta de faul personal flagrante.

Regla: El periodo extra termina, A45 es expulsado, El equipo A (Siwash) se le castiga al comienzo del próximo periodo extra, así que empezará en la línea de la yarda 40 o en la línea de la yarda 12 ½ esto dependerá de los resultados de las opciones que elijan los capitanes de equipo.

En este Ejemplo el réferi deberá dejar muy claro a los capitanes de equipo que el castigo se aplicara al comienzo de la siguiente serie de periodo extra.

EJEMPLO 6-57. En un periodo extra el equipo que tiene la primera posesión anota un touchdown pero no convierte el intento de anotación extra. Su oponente también anota un touchdown en su serie. El intento de anotación extra es bloqueado. B63 recupera la bola y es tacleado en la línea de la yarda 20 de B. Durante el regreso de B63, B42 faulea flagrantemente a un oponente.

Regla: B42 es expulsado. El castigo en contra del equipo B se le aplicara al comienzo del próximo periodo extra, así que empezará en la línea de la yarda 40 o en la línea de la yarda 12 ½ esto dependerá de los resultados de las opciones de los capitanes de equipo.

Después de que el equipo B gana la posesión, cualquier anotación por el equipo que comete una falta durante ese down es cancelada (3-1-3-g-2). Esto también aplica a todas las faltas, incluso faltas en bola viva tratadas como las faltas en bola muerta.

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

Este cambio editorial tiene el efecto de dar énfasis a ese tipo de faltas de bola viva tratadas como faltas en bola muerta. En la realidad se maneja diferentemente durante los periodos extras. He aquí un ejemplo.

EJEMPLO 6-58. El equipo A hace un primero y 10 en la línea de la yarda 25 de B. A12 tira un pase adelantado que B35 intercepta y vuelve para un claro touchdown. Cuando él se localiza en la línea de la yarda 10, lejos muy delante de sus perseguidores, B35 gira su cuerpo, y se mofa de sus contrarios con un gesto obsceno, y hace una entrada con cabriolas en la zona de anotación. Esto ocurre (a) temprano en el cuarto cuarto; (b) durante la primera serie de la posesión de un periodo extra.

Regla: En (a) El touchdown cuenta se castigará al equipo B en el intento de anotación extra o en la siguiente patada de salida. (b) Porque esta falta ocurrió durante el periodo extra, la anotación es cancelada y la falta se aplicara en el punto siguiente cuando empiece la posesión de su serie. Así que la series del equipo B empezarán en la línea de la yarda donde deje la bola después de la aplicación de los castigos. Nota: (En ambos casos (a) y (b) el jugador será expulsado si el Oficial considera que cometió dos actitudes antideportivas).

Castigos para las faltas en bola muerta entre la posesión en la serie o entre los periodos extras se aplicaran desde la línea de la yarda 25, primero y 10. Si el equipo que comete la falta entre la señal de bola lista y el centro, el castigo será aplicado normalmente, así que podrá ser primero 15 o primero y 25.

EJEMPLO 6-59. En la primera posición de la serie de un periodo extra. El equipo A, falla al no obtener la línea por ganar en cuarto down. El equipo B comete un foul personal en bola muerta.

Regla: La posesión de la serie del equipo A termina. El equipo B será penalizado con 15 yardas, Bola del equipo B. Primero y diez en la línea de la yarda 40 de B.

EJEMPLO 6-60. Después de que su contrario ha completado su serie de posesión, El equipo A consigue la pelota y va abajo por siete puntos. En segundo down el equipo A anota un touchdown y el equipo B comete una falta de foul personal durante el down o después de que la pelota es declarada muerta.

Regla: El Equipo A puede rechazar el castigo o aplicarlo en el intento de anotación extra, pero no la podrá llevar más allá del intento de anotación extra, porque no hay ninguna patada de salida. Dependiendo del resultado del intento de anotación extra, o el juego termina o persiste el empate. El próximo periodo extra empezara en la línea de la yarda 25, determinado por las opciones para el nuevo periodo extra.

EJEMPLO 6-61. Durante su primera serie el equipo A anota un Touchdown donde se comete un foul en bola muerta.

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

Regla: El Touchdown es válido. El equipo B puede declinar el castigo o hacer que se aplique en el intento de anotación extra. Después del intento de anotación extra el equipo B pondrá la bola en la línea de la yarda 25 primero y diez.

EJEMPLO 6-62. Durante la primera serie, B31 intercepta un pase en la línea de la yarda 5 de B y lo regresa hasta la línea de la yarda 13 donde es tacleado. Durante el regreso, B63 comete un foul (agarra) dentro de su zona final.

Regla: El castigo es declinado por Regla. La serie del equipo termina y el equipo B centrará el balón en su línea de la yarda 25.

Supongamos que si la jugada del último ejemplo, hubiera ocurrido durante el periodo de tiempo normal, el equipo B hubiera sido castigado con un safety, ya que la aplicación del castigo hubiera situado el punto siguiente en la zona final del equipo B (ver capítulo 8). Sin embargo, en los periodos extras esto no es posible. Debido a que la serie del equipo A terminó, el punto siguiente para las series del equipo B se encuentra determinado por las Reglas especiales de los periodos extras y no son afectadas por el resultado de la jugada anterior. Debido a que el foul anterior no es un foul flagrante (15 yardas), el castigo es declinado por Regla.

Suspendiendo el juego.

Si el encuentro es suspendido después de cuatro periodos y no puede ser reanudado, esto es un juego empatado el marcador final será como lo presenta en el final del ultimo periodo completo, sin determinar ganador, en cuyo caso la política de la liga determinara cuando y a que hora el partido será reanudado.

Bola muerta, Bola viva.

La bola se convierte en muerta siempre que un oficial suene su silbato, inclusive inadvertidamente. Se platicará cómo manejar un silbatazo inadvertido en el capítulo 10.

Es importante recalcar que el silbato del oficial debe sonar para que la bola se convierta en muerta. Muchos Couches enseñan a sus jugadores a "seguir hasta que suene el silbato", pero esto es incorrecto. Muy frecuentemente los oficiales silban no con el objetivo de matar el balón, sino para señalar que ya se encontraba detenido.

La lista de situaciones que provocan una bola viva se convierta en muerta está en la Regla 4-1-3. Un oficial debe declarar una bola muerta cuando:

La bola o el corredor con la bola salen del campo;

El avance del jugador que acarrea el balón ha sido detenido;

El corredor simula poner una rodilla en el suelo;

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

Al corredor se le desprende el casco completamente. (4-1-3-g)

Cualquier parte del corredor, que no sean sus manos o sus pies, toca el piso, la excepción es el sostenedor de la patada de lugar, pues la bola se mantiene viva si un jugador del equipo A simula o se encuentra en posición de sostener una patada de lugar;

Se anota un touchdown, gol de campo, safety, o anotación extra, o se marca un touchback;

El equipo A completa un pase adelantado (legal o ilegal) en la zona final del equipo B, sea o no un receptor elegible;

Una patada libre no tocada por el equipo B, o una patada de scrimmage no tocada por el equipo B adelante de la zona neutral, toca el suelo en la zona final del equipo B;

Un jugador del equipo pateador cacha o recupera una patada libre o una patada de scrimmage que ha cruzado la zona neutral;

Un balón perdido se mantiene en el suelo y nadie hace un intento por recuperarlo;

Un jugador del equipo que recibe hace una señal de recepción libre, o cacha una patada (delante de la zona neutral para el caso de una patada de scrimmage) después de hacer una señal dudosa, o hace una señal de recepción libre después de atrapar o recuperar la bola, o gana posesión de la bola después hace una señal de atrapada libre;

Se realiza una patada de regreso. Este es un foul en bola viva que mata la bola;

Un jugador del equipo pateador se encuentra delante de la zona neutral cuando realiza una patada de scrimmage. Esto también es un foul en bola viva que causa que la bola se declare bola muerta;

Un pase adelantado (legal o ilegal) toca el suelo;

En cuarto down o en un intento de anotación extra, antes del cambio de posesión del equipo, un compañero del equipo que fumblea cacha o recupera el balón perdido;

Una bola viva que no está en posesión de algún jugador golpea cualquier cosa que no sea el piso, un jugador, o un oficial o su equipamiento.

Ocurre una atrapada simultánea de una bola viva;

La bola se convierte en ilegal durante la jugada (por ejemplo, si se le sale el aire o explota);

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

Un oficial se encuentra en posesión de una bola viva;

III Cambios de Regla recientes que afectan los periodos extras, el reloj y bola muerta.

Nuevo en el 2007: 1.- en una jugada de patada libre el reloj empieza cuando la pelota es tocada legalmente en el campo de juego o cruza la línea de gol después de haber sido tocada por el equipo B en su zona de anotación.

2.- Cuando el equipo B obtiene un primer down, (no importa cual fue la razón de que el reloj se hubiera parado), el reloj se deberá echar a andar al centro.

3.- La duración de un tiempo fuera cargado se reduce a 30 segundos para juegos televisados solamente. (3-3-7-a)

4.- Luego de un tiempo fuera para la televisión, el reloj de la jugada estará limitado a 15 segundos a menos que siga a una patada libre.

5.- Si un down es vuelto a repetir por un silbatazo inadvertido, el tiempo de juego en esa jugada será ajustado a su estado original cuando se inicio la jugada de silbatazo inadvertido.

En el 2006 1. El entrenador en jefe inicia el desafío de repetición instantánea pidiendo un tiempo fuera, siempre que al equipo no se le hayan terminado sus tiempos fuera para ese medio o el periodo extra.

2. Las Reglas de ruido del público se ha eliminado.

IV EJEMPLOS.

1.- Cuarto down y tres para el equipo A en la línea de la yarda 20 de B. El tackle B79 se encuentra en fuera de lugar al inicio de una jugada de carrera. En la cual A23 gana (a) Dos yardas, llega a la línea de la yarda 18, (b) cuatro yardas y llega a la línea de la yarda 16. Ambas jugadas terminan dentro del campo.

Regla: En cada caso el reloj se echara andar como si el foul no hubiera ocurrido. (a) La bola se queda corta a la línea por ganar. Excepto por el foul, el reloj será parado para aplicar el primero y diez para el equipo B. Pero el equipo A tiene el primero y diez al aceptar el castigo. El reloj se echara andar al momento del centro. (b) Aquí el reloj será detenido para dar al equipo A el primero y diez ya que obtuvo la línea por ganar. Ya que obtiene una yarda más que con la aplicación del castigo. El reloj se echara andar a la señal de bola lista.

2.- El jugador B34 cacha una patada y la fumblea en el regreso. A49 recupera el fumble y (a) es tacleado dentro del campo después de una corta ganancia. (b) Fumblea la bola hacia delante y sale adelante del punto del fumble y abandona esta el campo de juego.

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

Regla: En ambos (a) y (b) el reloj se echara andar al momento del centro. Al equipo A se le concede un primero y diez, pero el reloj siempre se echara andar al momento del centro después de una jugada de patada, igual que si la bola es fumbleada y sale hacia delante fuera del campo. En (b) El punto donde el jugador A49 fumbleó es el punto siguiente.

3.- El equipo A lanza un pase legal adelantado que es interceptado por B56 que durante el regreso fumblea el balón. El jugador A20 recupera el fumble y es tacleado dentro del campo.

Regla: Primero y diez para el equipo A. El reloj arrancara a la señal de bola lista.

4.- cuarto y cuatro. El jugador B94 se encuentra en fuera de lugar al momento del centro en una jugada de carrera en la cual el equipo A gana tres yardas y la carrera termina fuera del campo de juego.

Regla: Primero y diez para el equipo A, después de la aplicación del castigo de 5 yardas. El reloj de juego será parado para dar el primero y 10 para el equipo B, por esa razón el reloj caminara al centro. Note que si el castigo no hubiese sido aplicado al equipo B tendría primero y 10, por eso es que el reloj arranca al centro.

5.- Segundo down y siete por avanzar. A43 gana 5 yardas es tacleado en la zona lateral. El reloj es detenido por estar B79 lesionado. La televisión decide tomar un tiempo fuera para enlazar comerciales.

Regla: El jugador B79 deberá salir del juego por lo menos una jugada. El reloj arrancara a la señal de bola lista.

6.- En el transcurso de una jugada donde el equipo A está abajo en el marcador y en el reloj de juego resta 0:35 de tiempo para que el juego termine donde el jugador A12 gana 5 yardas, encontrándose cerca de la línea lateral y no pudiendo salirse del campo, tira un pase adelantado que es incompleto

Regla: Pase ilegal adelantado, 5 yardas de castigo desde el punto de donde se tiro el pase, más perdida de down si el castigo deja la bola atrás de la línea por ganar. El reloj de juego se echara andar a la señal de bola lista.

7.- En cuarta y tres el equipo A intenta un gol de campo que es fallado, y la bola entra a la zona de anotación que no es tocada en el terreno de juego. B90 se encontraba en fuera de lugar al momento del centro.

Regla: El reloj de juego se para por dos razones por el intento de gol de campo y para otorgarle un primero y diez al equipo B. El equipo A retiene la posesión de la bola porque al aplicar el castigo obtiene un primero y 10. El reloj de juego se echa andar al centro seguido de un down de patada legal.

8.- Arriba por seis puntos en el cuarto cuarto, el equipo A estando en cuarto down y tres en la línea de la yarda 30 de B. A12 se encuentra en la yarda 28 de B cuando da la bola ilegalmente hacia delante a A35. Que corre para un

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

aparente touchdown y cruza la línea de gol cuando en el reloj muestra que restan dos segundos para terminar el juego. El equipo B seguramente acepta el castigo de 5 yardas y pérdida de down.

Regla: El reloj de juego es parado por el aparente touchdown de A35. Por lo tanto, debido a que el castigo incluye pérdida de down, el equipo B, tendrá la bola, primero y 10 en su línea de la yarda 33. El reloj de juego empezara al centro.

9.- B34 intercepta un pase adelantado y es tacleado en el terreno de juego o se sale del campo. Cualquier equipo pide un tiempo fuera y le es otorgado.

Regla: El reloj de juego se echa andar al centro.

10.- Después que la jugada termina y la bola es declarada muerta muy cerca de terminar la primera mitad, el head couch del equipo a la defensiva pide un tiempo fuera.

Regla: Se le concede el tiempo fuera.

11.- En el transcurso de una jugada del segundo cuarto donde el tiempo de juego termina A19 pierde 5 yardas. B63 comete un foul personal en (a) Durante la jugada. (b) Después de que la bola se declara muerta.

Regla: (a) Si el equipo A acepta el castigo el cuarto deberá extenderse por una jugada libre de fauls. (b) El tiempo se había terminado antes de que se cometiera el foul, el castigo deberá ser aplicado en la siguiente patada del inicio.

12.- Durante el ultimo down del segundo cuarto en el cual el tiempo de juego termina, El jugador A16 es castigado por un foul de agarrando dentro de su zona de anotación. El castigo es aceptado por el equipo B.

Regla: El cuarto se extiende para una patada libre después de un safety.

13.- El receptor B30 en una patada es golpeado por A38 que intenta cachar la patada. El reloj de juego termina durante el down.

Regla: El cuarto se extiende si el equipo B acepta el castigo de interferencia en cachar una patada.

14. A36 Anota cuando el tiempo en el primer cuarto expira. El punto es extendido para el intento de anotación extra. El equipo B comete un foul personal durante el intento. Regla: el cuarto no es extendido para una patada de salida. El equipo A puede aceptar el castigo y volver a jugar el intento de anotación extra o mantener los puntos y pedir que el castigo se aplique en la patada de inicio al empezar el segundo cuarto.

15. El equipo A anota cuando el tiempo en el primer cuarto expira. El punto es extendido para el intento de anotación extra. El equipo A intenta una jugada

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

dos puntos y B76 le es marcado una rudeza innecesaria al pasador cuando A6 completa el pase en la zona de anotación.

Regla: el cuarto no es extendido. El equipo A aceptará la falta ya que será hecho cumplir en el punto siguiente. La patada inicial será el punto siguiente del segundo cuarto.

16. El equipo A anota cuando el tercer cuarto expira. El intento de dos puntos del equipo A es bueno, pero A88 le es marcado un foul por pisar la línea de banda antes de regresar dentro del campo al cachar el pase en la zona de anotación.

Regla: la falta será aceptada para anular la anotación, pero debido a que incluye la pérdida de down, el intento de anotación extra no será repetido. El cuarto no será extendido en el siguiente punto de patada libre.

17. Con menos de un minuto por jugar en el cuarto cuarto, el equipo B va arriba por un punto. Con el reloj corriendo, A21 es tacleado en la línea de la yarda 10 y queda corto para un primero y 10. Los jugadores del equipo B son muy lentos al levantarse y no prestar atención al pedido del Umpire para que se desapilen de arriba del corredor.

Regla: el Referí puede parar el reloj y empezarlo a la señal de bola lista o el centro.

18.- Durante la primera serie de tiempo extra. B10 intercepta un pase adelantado en su línea de la yarda 5, él se introduce por su propia voluntad dentro de su zona final donde es tacleado.

Regla: Safety; dos puntos para el equipo A, y su serie termina, y el equipo B pondrá la bola en juego para iniciar su serie en la línea de la yarda 25.

19.- Durante la primera serie de su posesión del primero periodo extra, A42 gana la línea de la yarda 21 de B donde él fumblea. B70 se encuentra en la zona neutral al momento del centro. El jugador B30 recupera la bola y la devuelve a la línea de la yarda 45 de A donde él también fumblea. A80 recupera la pelota y la lleva para una aparente anotación. A24 cometió clipping en la línea de la yarda 10 de B durante la carrera de A80.

Regla: No hay anotación. Los castigos se anula de acuerdo a la Regla (3-1-3-g) El down no es vuelto a jugar, y la excepción a la Regla 10.1.4 no aplica durante un periodo extra. La serie del equipo A termina y el equipo B tendrá la pelota en la línea de la yarda 25 para empezar la posesión de su serie.

20.- Durante la primera serie de tiempo extra. B22 intercepta un pase y lleva la bola para una aparente anotación. Durante la carrera B38 (a) golpea flagrante a un oponente; (b) clipea en medio del campo.

Regla: En ambos casos no hay touchdown. (a) B38 es expulsado. El castigo será aplicado cuando empiece la posesión en la siguiente serie del equipo B, que

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

será la línea de la yarda 40. (b) El castigo es declinado por Regla. El equipo B empezara su serie en la línea de la yarda 25.

21.- En un periodo extra con el marcador empatado 0-0, el equipo "del Oeste" falla en anotar en su primera serie y Siwash comienza su serie en la línea de la yarda 25. En la primera jugada A24 anota un touchdown por carrera.

Regla: El intento de anotación extra es cancelado y el juego termina. "Siwash" gana con marcador de 6-0

CAPÍTULO 7 II. Reglas a Fondo.

PRINCIPALES FAULES.

Faules de contacto.

La sección 1 de la regla 9 contiene la mayoría de los faules mayores, con la excepción de aquellos que son específicos en jugadas de pase o de patadas. 9-1-2 enlista varios: los faules por golpe, los golpes con la cabeza como topeteando, uso ilegal del casco, etc.; zancadilla; chop block; clipping; bloqueo por la espalda y bloqueo debajo de la cintura. Los golpes y rudezas al pateador se tratan en la regla 9-1-3. La regla 2 define como "Faul personal flagrante" un contacto extremo o deliberado que pone en peligro la integridad del oponente o lo expone a una lastimadura severa (2-9-1). Un Ejemplo: de faul personal flagrante es el uso intencionalmente del casco con excesiva fuerza en contra de un jugador receptor que se encuentra vulnerable después de un pase. Cualquier jugador que cometa un faul flagrante (en opinión del Oficial) será expulsado y su equipo será castigado con 15 yardas.

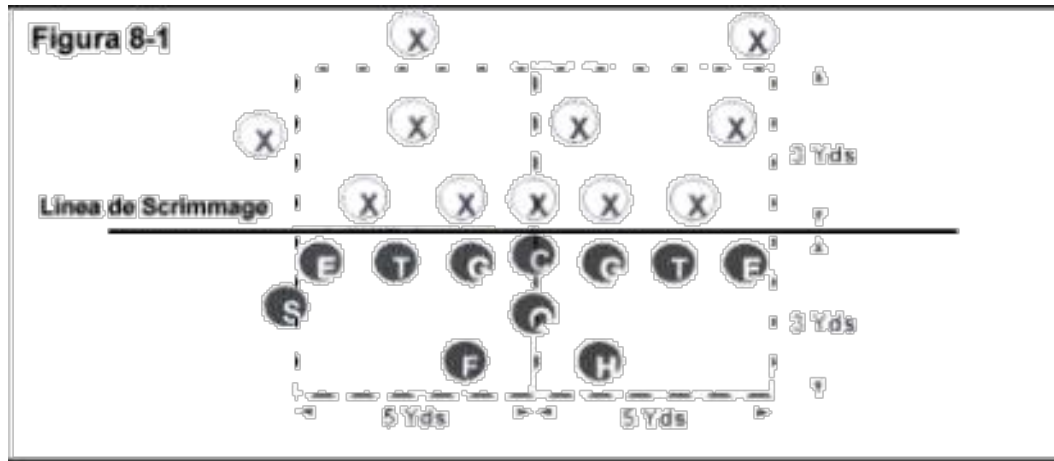
Bloquear por la espalda debajo de la cintura (Clipping) y bloqueo por la espalda.

Debido a que puede causar lesiones en la espalda y en las rodillas, el bloquear por la espalda debajo de la cintura (clipping) es considerado más peligroso que el bloqueo por la espalda y por lo tanto tiene una penalización mayor. La regla 2 da la definición del "Bloqueo por la espalda" (2-3-4), con un castigo de 10 yardas, mientras que en la regla (2-4-1) define al bloquear por la espalda debajo de la cintura "Clipping" como el contacto en la cintura o debajo de ella, cuando la fuerza inicial es por la espalda del jugador bloqueado.

El bloquear por la espalda debajo de la cintura (Clipping) y los bloqueos por la espalda son bloqueos regularmente ilegales que se permiten en algunas circunstancias especiales. Están reglamentados en la regla 9-1-2-d clipping y la regla 9-3-3-c bloqueo por la espalda respectivamente. Nótese que las condiciones en que se permite bloquear por la espalda son completamente iguales en el caso del bloquear por la espalda debajo de la cintura (clipping).

Ambos tipos de acciones son permitidos a ciertos jugadores en la zona legal de clipping. "La zona legal de clipping" figura 8-1. (9-1-2-d excepción 1), también referida como "zona de bloqueo", es definida como un rectángulo centrado en el hombre medio de la formación ofensiva. Mide 10 yardas lateralmente por 6 yardas de ancho, es decir. Los jugadores que se encuentran en la línea de scrimmage dentro de dicha zona al momento del centro y que no salen de esta, pueden clipear legalmente dentro de la zona. La zona de clipping desaparece tan pronto como la bola es tocada fuera del rectángulo o de alguna otra manera sale de esta.

Principales faules.



Todo lo anterior es una manera muy rebuscada de decir que los linieros interiores pueden clipear o bloquear por la espalda en su carga inicial. Note muy bien las restricciones: deben estar en la línea dentro de la zona al momento del centro (9-1-2-d-Excepción 1) y no pueden abandonar la zona para posteriormente regresar a clipear (9-1-2-d-Excepción 1-a). De cualquier manera, en la mayoría de los casos la zona de clipping habrá desaparecido antes de que tengan tiempo de hacerlo. Además, la libertad de clipear en la zona es únicamente para los linieros ofensivos. Los backs y los jugadores alineados (ilegalmente) en “la tierra de nadie” no podrán clipear ni bloquear por la espalda. Si el contacto inicial es por atrás en o debajo de la rodilla, es ilegal, y la falta es por clipping (9-1-2-d Excepción 1).

EJEMPLO: 7-1 En un bloqueo de trampa, el guardia ofensivo A56 bloquea a B75 por la espalda y debajo de la cintura a la altura de la línea de scrimmage, justo cuando el QB está entregando la bola mano a mano al corredor, a dos yardas atrás de la línea de scrimmage. Este bloqueo ocurre cuando: (a) B75 bloquea a la altura de los tobillos; (b) arriba de las rodillas de B75.

REGLA: A56 estaba en la línea dentro de la zona de clipping al momento del centro y la bola aún no había abandonado la zona. (a) Faul por clipping, el bloqueo por atrás o debajo de las rodillas es ilegal. (b) jugada legal, debido a que es arriba de las rodillas.

EJEMPLO: 7-2 El QB A12 se hace hacia atrás siete yardas a su línea de la yarda 15 y completa un pase con su receptor abierto. El liniero A68, al confrontar a B79 pierde el bloqueo y entonces empuja a B79 por la espalda, arriba de la cintura. Esto ocurre 5 yardas delante de la línea de scrimmage cuando empuja a B79 por la espalda arriba de la cintura.

REGLA: A68 se encuentra fuera de la zona de bloqueo cuando es bloqueado. Y la bola se encuentra también fuera de la zona. Faul de A68 por bloquear por la espalda. 10 yardas de castigo desde el punto anterior.

EJEMPLO: 7-3 Al momento del centro A23 se encuentra en el backfield atrás del guardia derecho. Cuando el QB A12 sale girando a su izquierda, A23 bloquea al guardia nariz B56 por atrás arriba de las rodillas, una yarda atrás de la línea de la zona neutral.

REGLA: Faul. Clipping de A23, el se encontraba posesionado dentro de la zona de bloqueo, pero no en la línea al momento del centro.

A los jugadores defensivos nunca se les permite clipear. Algunos coaches, Oficiales y aficionados piensan que el bloquear por la espalda debajo de la cintura (clipping) (2-4-1) se castiga únicamente en los jugadores ofensivos. Sin embargo, la realidad es que la definición de clipping y su discusión en la regla 9 no hace distinción alguna entre ofensiva y defensiva.

Por otro lado, los jugadores defensivos tienen permitido empujar a un oponente por la espalda (arriba o debajo de la cintura) cuando están tratando de alcanzar al corredor (9-3-3-c Excepción 3). También está permitido que jugadores de ambos equipos empujen por la espalda cuando tratan de recuperar una bola suelta, tal como un fumble, un pase atrasado, una patada de la que son elegibles para tocar, o un pase adelantado que ha sido tocado. La defensiva también tiene permitido empujar por la espalda (arriba o abajo de la cintura) si se encuentran atrás de la zona neutral y tratando de alcanzar un pase adelantado (9-3-3-c-Excepción 5). Si estas acciones son debajo de la cintura, son legales sólo si el contacto es entre la cintura y las nalgas. El contacto en la parte posterior de las piernas debajo de las nalgas es un clipping y esto es una falta. (9-1-2-d-Excepciones 3 y 4)

EJEMPLO: 7-4 El QB A15 fumblea la bola detrás de la zona neutral. Tratando de recuperar el fumble y mover a A27, B82 saca de la jugada a A27 (a) empujándolo por la espalda arriba de la cintura. (b) por la espalda abajo de las rodillas.

REGLA: En (a) Jugada legal. En (b) Faul de B82 por clipping; 15 yardas de castigo desde el punto anterior.

Bloqueos Debajo de la Cintura.

En contraste con el bloquear por la espalda debajo de la cintura (clipping) y el bloqueo por la espalda, el bloqueo abajo de la cintura (2-3-2) es un bloqueo legal que algunas veces, en determinadas circunstancias, no es permitido en (9-1-2-e). Una de estas situaciones de bloqueo abajo de la cintura es el llamado bloqueo de crack (9-1-2-e-1 y 9-1-2-e-2). Los siguientes jugadores ofensivos no pueden bloquear debajo de la cintura o hacia la bola en o atrás de la zona neutral y a 10 yardas adelante de la zona neutral:

Nota: El comité de reglas tiende cada vez más a ampliar las situaciones en que el bloqueo abajo de la cintura está prohibido, hasta casi eliminarlo del juego, por motivos de seguridad.

- Jugadores ofensivos posesionados en la línea, al momento del centro, posicionados a más de siete yardas en cualquier dirección a partir del hombre medio de la formación ofensiva
- Jugadores posesionados atrás de la línea que se encuentren en movimiento al momento del centro tienen prohibido bloquear abajo de la cintura en dirección a la posición original de la bola, en y atrás de la zona neutral y hasta diez yardas adelante de la zona neutral. (9-1-2-e-1 y 9-1-2-e-2).

Principales faules.

Aquí un par de llaves muy importantes:

- (1) Se restringe a los jugadores en movimiento, sin importar en que dirección se estén moviendo, incluyendo el “correr en su lugar”; y
- (2) el área de restricción se extiende para incluir la zona neutral y 10 yardas adelante de dicha zona neutral, así como toda el área que se encuentre atrás de la zona neutral.

Como antes, es irrelevante donde se encuentra la bola, pero sí es importante dónde se realiza el bloqueo. Este bloqueo, abajo de la cintura en dirección a la bola, es ilegal en y atrás de la zona neutral y hasta diez yardas adelante de la zona neutral, sin importar la localización de la bola al momento del foul.

La frase “en dirección de la bola” significa hacia la línea que corre a través del eje mayor de la bola de línea final a línea final y paralela a la línea lateral, cuando la bola está lista para jugarse. La zona de clipping no tiene ninguna relación con este tipo de fauls. Tome nota de que si los jugadores se encuentran estacionarios en el área dentro de las siete yardas al momento del centro, o que si el bloqueo es realizado hacia fuera de donde estaba la bola o arriba de la cintura, todo es completamente legal.

EJEMPLO: 7-5 A23 está alineado como ala abierta a 10 yardas de la bola y está fijo en su posición al momento del centro. Cuando el QB inicia una corrida hacia su lado, A23 bloquea al linebacker B52 por el frente y hacia la bola, 7 yardas adelante de la zona neutral.

REGLA: Si el bloqueo es abajo de la cintura, es un foul por bloqueo ilegal, 15 yardas de castigo aplicados de acuerdo al principio “3 y 1”. Si el bloqueo es arriba de la cintura, la jugada es legal.

EJEMPLO: 7-6 Cuando la bola es centrada, A23 está alineado en el backfield, justo cerca del ala cerrada, El QB sale hacia su lado, A23 bloquea al linebacker B52 de frente y hacia donde se encontraba la bola a 7 yardas delante de la zona neutral.

REGLA: Debido a que A23 se encuentra por fuera del tackle al momento del centro, esta restringido Entonces el bloqueo será legal si es arriba de la cintura e ilegal si es debajo de la cintura.

EJEMPLO: 7-7 La bola se encuentra sobre el hash mark derecho y A25 está “corriendo en su lugar” o en movimiento hacia la línea lateral más cercana (la derecha) al momento del centro. Después del centro, corre 9 yardas al frente hacia campo abierto y bloquea al linebacker B62 abajo de la cintura, hacia el hash mark. El corredor gana 12 yardas.

REGLA: Foul por un bloqueo ilegal de crackback. A25 está restringido porqué se encuentra en movimiento al centro (aunque sea en su lugar) y el bloqueo es ilegal porqué se encuentra dentro del área de 10 yardas y es hacia la posición original del balón al momento del centro. 15 yardas de castigo desde el punto del foul.

Principales faules.

En las jugadas de patada el bloqueo abajo de la cintura ha sido virtualmente eliminado (9-1-2-e-4). Si hay una patada libre o una patada de despeje (scrimmage) desde una formación de patada de despeje, entonces queda prohibido a cualquier equipo el bloquear abajo de la cintura en cualquier lugar del campo, en cualquier momento del down. Es importante el notar que el bloqueo abajo de la cintura está prohibido durante todo el down, no únicamente durante la patada. Así que, si un miembro del equipo receptor bloquea abajo de la cintura durante el regreso de una patada libre o de despeje, es un foul, no obstante que la patada haya terminado.

La restricción de bloquear abajo de la cintura durante las patadas de scrimmage aplica sólo si la patada es hecha desde una formación de patada de scrimmage (2-15-10): o sea cuando el equipo pateador tiene al menos un jugador a 7 o más yardas atrás de la línea de scrimmage y ninguno en posición de recibir el centro de mano a mano. Sin embargo, el efecto práctico de esta limitación es virtualmente nulo, dado que el bloqueo abajo de la cintura está prohibido durante el regreso de la patada.

EJEMPLO: 7-8 La patada del equipo A desde una formación de despeje cruza la zona neutral. Durante la patada, B60 bloquea abajo de la cintura, 10 yardas adelante de la zona neutral.

REGLA: Faul por bloquear abajo de la cintura. Castigo de 15 yardas. Aplicación de punto después de la patada (PSK) si el equipo B tiene la bola al terminar el down.

Bloquear abajo de la cintura también está prohibido en cualquier lugar del campo después de un cambio de posesión (9-1-2-e-5). Así, A nadie se le permite bloquear abajo de la cintura en un regreso de patada, después de un fumble o de un pase atrasado cachado o recuperado, o después de un pase adelantado que es interceptado.

Además, existen dos importantes situaciones donde no se le permite al equipo defensivo bloquear abajo de la cintura: atrás de la zona neutral en contra del hombre al que se le picha la bola "pitch man" (9-1-2-e-6) y adelante de la zona neutral en contra de un posible receptor de pase del equipo A (9-1-2-e-3). Probablemente la más común es la acción contra el hombre al que se le picha la bola "pitch man", que es un back que se encuentra atrás de la zona neutral y en posición de recibir un pase atrasado. Este hombre no puede ser bloqueado abajo de la cintura ni ser fauleado de ninguna otra manera (9-1-2-e-6). La teoría es que este hombre está concentrado en cachar el pase y no se encuentra en posición de defenderse.

Resulta curioso que las reglas permitan el bloqueo abajo de la cintura en contra de un receptor atrás de la zona neutral en posición de recibir un pase adelantado y como no existe la interferencia de pase atrás de la zona neutral, entonces no hay foul. Esto puede no parecer equitativo, pero la regla es clara en este punto.

Sin embargo, el equipo B no puede bloquear abajo de la cintura a un receptor elegible del equipo A adelante de la zona neutral, durante cualquier down de scrimmage, excepto si se está tratando de alcanzar al corredor o a la bola. No importa si el pase es lanzado o no; mientras que el jugador sea un receptor

Principales faules.

elegible y sea aún posible por regla el lanzar un pase legal adelantado, el defensivo no deberá golpearlo abajo de la cintura.

EJEMPLO: 7-9 El receptor elegible A87 está corriendo en la defensiva secundaria cuando el linebacker B37 lo bloquea debajo de la cintura siete Yardas más allá de la zona neutral. El corredor A21 es tacleado después de haber ganado 5 yardas.

REGLA: Faul de B37 por bloquear debajo de la cintura en contra de un receptor elegible. El castigo de 15 yardas por bloquear debajo de la cintura se aplica de acuerdo a la aplicación a (3-y-1)

Resumiendo, tenemos cinco situaciones en donde el bloqueo debajo de la cintura es restringido.

Hacia la bola;

En contra de cualquier receptor elegible;

Durante una patada de salida o patada de despeje desde una formación de patada;

Después de un cambio de posesión de la bola;

En contra de un jugador que se encuentra en posición de recibir un pase atrasado.

Chop Block.

El chop Block 2-3-3 es (a) un bloqueo obviamente retrasado y abajo de la cintura o al muslo en contra de un oponente (que no sea el corredor) cuando se encuentra en contacto con un compañero del bloqueador, se encuentra en el acto de separarse de este primer bloqueador o acaba de separarse del primer bloqueador, pero aún lo confronta; (b) una combinación de bloqueos arriba / abajo o abajo / arriba o abajo / abajo por parte de dos linieros no adyacentes, con o sin retraso entre contactos. (c) una combinación de bloqueos arriba / abajo o abajo / arriba o abajo / abajo por parte de cualquier dos jugador ofensivo con o sin un retraso entre los contactos, cuando el contacto inicial ocurre claramente más allá de la zona de tolerancia.

Note que en la parte (a), que la definición no especifica cualquier tiempo en particular entre los bloqueos, simplemente se refiere a un retardó en el segundo bloqueo. Tampoco requiere que los primeros bloqueadores todavía estén en contacto; en cambio tiene la previsión práctica que cuando el primer bloqueador se está desenganchando del oponente o puede haber perdido simplemente el contacto con él, pero todavía los dos se "están confrontando o los esta enfrentando", el segundo bloqueo si ocurre bajo estas condiciones es un faul.

EJEMPLO: 7-12 Tercero y siete en la línea de la yarda 36 de A. En una jugada de carrera que gana 11 yardas, A21 empuja a B52 en el pecho y A72 bloquea a B52 a las rodillas. Los bloqueos son (a) simultáneos (b) retrasados.

REGLA: En (a) es un Chop Block únicamente si el contacto inicial ocurre adelante de la zona neutral. El castigo aceptado se aplica de acuerdo al principio de 3 y 1, volviéndose a jugar el down. Si el bloqueo ocurre en o atrás de la zona neutral, entonces es legal. (b) Debido al retraso entre los contactos, este es un foul sin importar donde ocurre el bloqueo. 15 yardas de castigo, aplicando 3 y 1.

Otros bloqueos ilegales.

El uso de las manos en contra de la cabeza o área del cuello constituyen también un bloqueo ilegal. Si las manos de un jugador que inicialmente van en contra de los hombros o del área del tórax, y se resbalan o se desvían hacia o en contra de la cabeza (casco), serán penalizados como uso ilegal de manos, si es directo y se convierte en golpe en contra del área de la cabeza (casco) entonces deberá ser castigado como un foul personal.

Holding y Uso Ilegal de Manos.

Ofensiva

Las reglas para el holding y el uso de las manos por parte del equipo ofensivo se han hecho menos estrictas en los últimos años, para reflejar una mayor adaptación a como se juega actualmente. Las reglas en 9-3-3 permiten a los ofensivos usar sus manos en una posición típica de “bloqueo de pase”. Esto significa que sus manos pueden estar extendidas, por debajo de las hombreras y dentro de la estructura corporal del oponente, con las palmas de las manos abiertas y dirigidas al oponente, o con las manos cerradas con la parte externa dirigida al oponente (9-3-3-a-1 y 2). Cualquier evidente desviación a esto por Ejemplo: las manos a los lados del oponente o por encima de sus hombreras es un foul por uso ilegal de manos; esto significa un castigo de 10 yardas.

El holding, que también implica un castigo de 10 yardas, es considerado en la actualidad como toda acción que ilegalmente obstruya a un oponente, tal como agarrar, abrazar, enganchar, jalar, etc. Esta obstrucción ilegal a un oponente (9-3-3-b). En adición a esto, las manos no pueden estar entrelazadas (9-3-3-a-1-d) y no podrán ser usadas en un contacto continuo contra la cabeza se un oponente (9-3-3-d-2). Estos faules se aplican 10 yardas por agarrando y 15 yardas por foul personal respectivamente.

Por lo tanto si el castigo es aplicado desde el punto anterior o, como generalmente se ha aplicado, de acuerdo al principio de “3 y 1”. Dependerá de la localización del punto del foul. Castigos por agarrando cometidos por el equipo ofensivo adelante de la zona neutral son aplicados de acuerdo al principio de 3 y 1, al menos que en el curso de la aplicación especifique otro punto de aplicación.

Como noto anteriormente. Castigos por agarrando, y uso ilegal de manos, cometidos por el equipo ofensivo detrás de la zona neutral, serán aplicados desde el punto anterior; sin embargo, cuando estas mismos faules sean cometidos dentro de la zona de anotación del equipo ofensivo, de aceptarse el castigo será declarado un safety (9-3-3-b, 10-2-2, 8-5-1-b)

Principales faules.

EJEMPLO: 7-11 Primero y 10 en la yarda 35 de A. A28 corre con la bola para una ganancia de seis yardas. Durante la jugada, A70 agarra en la yarda 32 de A.

REGLA: 10 yardas de castigo desde el punto anterior. Primero y 20 desde la yarda 25 de A.

EJEMPLO: 7-12 Primero y 10 en la yarda 35 de A. A28 es tacleado con una pérdida de dos yardas. Durante la jugada, A70 agarra en la yarda 32 de A.

REGLA: Si el castigo es aceptado, será aplicado desde el punto anterior. Primero y 20 desde la yarda 25 de A.

EJEMPLO: 7-13 Segundo y 12 desde la yarda 3 de A. A12 (a) pierde una yarda en la línea de la yarda 2 de A; (b) lanza un pase legal adelantado que es incompleto; (c) gana dos yardas. Durante la jugada, A64 comete holding dentro de su zona de anotación.

REGLA: (a), (b) y (c), Safety, si el castigo es aceptado.

EJEMPLO: 7-14 Tercero y 7 en la yarda 40 de B. A12 está en la línea de la yarda 39 de B cuando lanza un pase adelantado a A23, quien es tacleado en la yarda 20 de B. Antes de que el pase sea lanzado, A53 comete holding en la yarda 30 de B.

REGLA: El equipo B puede aceptar el castigo por cualquiera de los faules; pase ilegal adelantado cinco yardas desde el punto del pase y pérdida de down, o holding 10 yardas de castigo desde el punto anterior.

Defensiva.

Dado a que el objetivo de la defensiva es llegarle al jugador que tiene la bola y taclearlo (2-26), las reglas referentes al holding defensivo (9-3-4) son menos estrictas que las que atañen a la ofensiva; no obstante, no está permitido a los defensivos agarrar a otro jugador que no sea el corredor, a menos que sea quitándose a un bloqueador o para quitar a un oponente de su camino hacia el corredor o la bola. En la mayoría de los casos no se toma ventaja al agarrar a un jugador ofensivo, así que esto no se ve frecuentemente. Una excepción es un receptor, como extremo cerrado, que puede ser considerado que puede afectar el patrón y tiempo en una ruta de un posible pase. Por años las reglas han prohibido a la defensiva de pararse sobre, saltar, o recargarse en un adversario para adquirir una ventaja.

Además es un foul personal si un jugador defensivo colocada a una yarda o más posicionado atrás de la zona neutral, brinca y aterrizar sobre un adversario o un compañero de equipo después de correr hacia adelante y saltar en un intento obvio de bloquear un gol de campo o intento de anotación extra (9-1-2-q). Las palabras aquí fueron cuidadosamente escogidas; es permitido que un hombre de línea defensivo saltar en un intento de bloquear una patada y aterrizar en el suelo. Tampoco un foul si el jugador se encuentra dentro de una yarda de la línea de la scrimmage al momento del centro. Pero si empieza su carrera a más que una yarda, y corre hacia adelante y luego salta, es un foul personal si aterriza arriba de un adversario o sobre un compañero.

Principales faules.

EJEMPLO: 7-15 El equipo ofensivo intenta un gol de campo, el linebacker B57 corre hacia adelante y salta para intentar bloquear la patada, que es buena. B57 entonces en (a) aterriza en el suelo; (b) aterriza encima de un hombre de línea A67; (c) aterriza encima de un compañero de equipo B62.

REGLA: En (a) No hay falta. Tres punto para el Equipo A. En (b) y (c) es un faul personal de B57. El equipo A puede rechazar el castigo para mantener los tres punto, o acepta el castigo de 15 yardas desde el punto anterior.

EJEMPLO: 7-11 En el intento de anotación extra por patada desde la línea de la yarda 3 que es bueno. Durante la jugada B73 toma un par de pasos de atrás hacia adelante, salta para intentar bloquear la patada, y aterriza en: (a) el guardia ofensivo derecho; (b) en el centro; (c) arriba del guardia nariz defensivo.

REGLA: Falta de B73. (a), (b) y (c) el equipo A puede rechazar el castigo para mantener el punto, o aceptar el castigo e ir por dos puntos desde la línea de la yarda 1 ½., o mantener el punto y aplicar el castigo de yardaje en la siguiente patada de salida

También, ningún jugador antes del centro puede colocarse con sus pies sobre la espalda o los hombros de un compañero de equipo (9-3-5-a). Más detallado, ningún jugador defensivo, en un intento bloquear, batear o cchar una patada no puede ayudarse de, saltar o pararse sobre un compañero de equipo; o poner una mano (s) sobre un compañero de equipo para conseguir ganar altura adicional.

Nuevo en el 2007: Jugadores defensivos no pueden elevar, levantar o de alguna manera impulsar, empujar a un compañero de equipo. (9-3-5-b).

Es ilegal que un jugador defensivo usar su mano (s) para abofetear la cabeza del bloqueador (9-1-2-a). Esta técnica es más a menudo usado cuando los delanteros defensivos son apresurados en una jugada de pase. El propósito es conseguir que el adversario se des balance y permitir que el pasador se escabulla más allá de los bloqueadores. La bofetada a la cabeza puede ser con la mano abierta al casco o con un golpe verdadero. El Umpire tiene el mejor punto para ver este faul que trae una falta de 15 yardas.

Ejemplo 7-17: el tackle ofensivo A73 se encuentra en una postura de tres puntos y bloquea B86 en medio del campo. B86 intenta luchar contra el bloqueo poniendo una mano sobre el hombro de A73 y la otra en la cabeza de A73, empujando al bloqueador de lado.

Regla: la acción por B86 es legal. La mano abierta colocada de esta manera sobre la cabeza al empujar no es considerado un golpe.

Un par de reglas especiales restringen a los defensivos en sus contactos con receptores elegibles. La regla de "la misma yarda" (9-3-4-c) que permite al hombre defensivo quitarse o bloquear a un receptor elegible hasta el momento en que ambos están sobre la línea de la misma yarda. La idea es que una vez que el receptor se empareja con el back defensivo es señal de que no tiene intención de bloquear, así que deja de ser un peligro para el hombre defensivo.

Principales faules.

La otra situación involucra un pase legal adelantado que cruza la zona neutral (9-3-4-e). Si durante la jugada el defensivo hace un contacto ilegal con un receptor elegible (tal como un holding o clipping a un receptor al que no se le está enviando el pase) y este contacto no es interferencia, el castigo es desde el punto anterior e incluye un primer down automático. Note que el primer down automático aplica únicamente cuando el contacto es hecho en contra de un receptor elegible y un pase legal adelantado cruza la zona neutral.

Nuevo en el 2007: el pasador es considerado un receptor elegible para los propósitos de la regla 9-3-4-e.

El castigo establecido en 9-3-4-c, 9-3-4-d y 9-3-4-e nos indica que puede ser de 5, 10 o 15 yardas; 5 por una máscara incidental, 10 por agarrando, uso ilegal de las manos o bloqueo por la espalda y 15 por un faul personal. Note que el primer down automático aplica para todos los faules bajo la regla 9-3-4-e. Esto es fácil de olvidar, especialmente cuando existe un faul de cinco yardas por máscara incidental. Considere el siguiente Ejemplo:

EJEMPLO: 7-18. El QB A10 lanza un pase adelantado incompleto a través de la zona neutral hacia A89, quien se encuentra en la orilla derecha del campo. El back defensivo B30 faulea al receptor A23, quien corre una trayectoria hacia su izquierda, (a) agarrándole de la máscara sin torcerla; (b) con un agarrando; (c) con un clipping.

REGLA Primer down automático con un castigo desde el punto anterior de (a) cinco yardas; (b) diez yardas; (c) quince yardas.

El siguiente ejemplo nos muestra que hacer si el pase es tocado antes de que el faul sea cometido.

EJEMPLO: 7-19 Tercero y 17 en la línea de la yarda 35 de B. El Mariscal de campo A10 tira un pase adelantado que cruza la zona neutral a un jugador elegible A89, en el lado derecho del campo, A89 brinca y toca el pase pero se le cae y es incompleto. Antes de que ocurra este toque, El jugador B30 faulea al jugador elegible A23 que ejecuta una trayectoria del lado contrario del campo (a) agarrando pero no torciendo la máscara; (b) amarrándolo o enganchándolo del brazo; (c) cometiéndole un clipping.

REGLA: El castigo se aplica desde el punto anterior (a) 5 yardas; (b) 10 yardas; (c) 15 yardas. En (a) y (b) no es primero y diez automático ya que el pase fue tocado. En (c) el castigo incluye primero y diez automático ya que es un faul personal.

Equipo Pateador.

Miembros del equipo pateador (9-3-3-e) se les permite usar las manos y brazos para desviar a un lado a los posibles bloqueadores oponentes. También, si son elegibles para tocar la bola, tienen permitido empujar (no jalar) a un oponente fuera de su camino en un intento por llegar a la bola. Así, si una patada de salida libre (kickoff) que ha rebasado las 10 yardas o ha sido tocada por el equipo receptor, todos los jugadores del equipo A son elegibles para tocar la bola y por lo tanto pueden sacar a sus oponentes del camino empujándolos. Lo mismo aplica para los jugadores del equipo A durante una

Principales faules.

patada de scrimmage que no ha cruzado la zona neutral o que ha sido tocada por el equipo B después de cruzar la zona neutral.

Ejemplo 7-20: la patada de despeje de A's de equipo está rodando más allá de la zona neutral. En su intento de llegar a la pelota, A83 empuja B41 por la espalda directamente en sus números cuando: (a) la pelota que no ha sido tocada más allá de la zona neutral. (b) el receptor B22 había mofado la bola antes de que A83 empujara B41.

Regla: En (a) Faul de A83 por bloquear por la espalda a B41. Si el castigo se acepta, será echo cumplir del punto previo y el down vuelto a jugar. En (b) la jugada es legal porque B22 tocó la pelota que hizo a A83 elegible para recuperarla.

Fauls a la Máscara.

Es un faul para cualquier jugador el agarrar la máscara de un oponente o cualquier abertura del casco (9-1-2-s). Debemos distinguir un "agarrando incidental" que acarrea un castigo de 5 yardas, al de "torciendo, volteando o jalando" que acarrea un castigo de 15 yardas. Note que cualquier faul a la máscara por parte del equipo ofensivo acarrea un castigo de 15 yardas. Cuando los faules "agarrando de la mascara" son cometidos en bola muerta, en todos se aplica un castigo de 15 yardas.

EJEMPLO: 7-21 B43 intercepta un pase. En el regreso A35 está a punto de taclear a B43 cuando B78 brevemente agarra de la mascara a A35pero rápidamente la suelta.

REGLA: Faul de B78. Castigo de 15 yardas, aunque esto es que un agarrando de la mascara incidental infringe las reglas, porque el equipo B en ese momento que ocurre el faul se encuentra a la ofensiva. La aplicación del castigo está sujeto a 3 y 1.

EJEMPLO: 7-22 Después de hacerse para atrás para proteger al pasador, el guardia A67 agarra de la mascara rápidamente al tacle defensivo B71 (sin torcer o jalar) y la suelta.

REGLA: Faul agarrando de la mascara de A67, 15 yardas de castigo desde el punto previo, debido a que el agarrando de la mascara para el equipo A (ofensivo) siempre es de 15 yardas.

Contactos contra el Centrador.

Cuando un equipo está en formación de patada de scrimmage, los defensivos no pueden iniciar un contacto contra el centrador hasta que haya transcurrido un segundo, después del centro (9-1-2-r). Note el uso de la palabra iniciar. Si por Ejemplo: el guardia nariz es bloqueado hacia el centrador, no hay faul. Tampoco hay faul si el centrador es el que inicia el contacto. También hay que recalcar que el centro termina tan pronto como la bola abandona las manos del centrador.

Principales faules.

EJEMPLO: 7-23 El equipo A está en una formación de patada de despeje. Inmediatamente después que A55 centra la bola, B73 inmediatamente inicia su bloqueo. El pateador mofa la bola y nunca realiza la patada.

REGLA: faul de B73. 15 yardas de castigo contra el equipo B desde el punto anterior, primero y diez automático por bloquear al centro.

Este Ejemplo: ilustra el punto de que, la bola es pateada o no es pateada, no tiene ningún efecto sobre esta regla; lo que cuenta es que el equipo A está en formación de patada de despeje, no si la patada es realizada o no.

Contactar al pasador.

Cometer rudeza en contra del pasador es hablado en el detalle en el capítulo 5. Es importante hacer notar que le faul personal en contra del pasador es una rudeza.

Ejemplo 7-24: A12 termina un pase y cuando suelta la pelota, es tacleado por B52, que hace el contacto casco con casco. No era obvio que la bola todavía no era lanzada cuando B52 hizo el contacto.

Regla: rudeza al pasador.

Contacto con el pateador.

Dar una rudeza al pateador es hablado en el detalle en el capítulo 3.

Pelear.

Los castigos por pelear incluyen una suspensión que puede ser trasladada al siguiente partido. Vea 9-5. La Regla 2 en 2-32-1 define el pelear como “cualquier intento de golpear a un oponente en una forma de combate no relacionada con el fútbol”. Esto incluye además “una actitud antideportiva hacia un oponente que provoque que el oponente responda peleando”. El castigo en cualquier caso es de 15 yardas desde el punto siguiente. Los efectos de la expulsión y suspensión variarán dependiendo de cuando y como tenga lugar la pelea.

Si los miembros uniformados del equipo o sus couches pelean **ANTES DEL JUEGO O DURANTE LA PRIMERA MITAD**, son expulsados por ese juego. Si la pelea tiene lugar **AL MEDIO TIEMPO O DURANTE LA SEGUNDA MITAD**, los participantes son expulsados por lo que resta del juego y por la primera mitad del siguiente juego. Además, los sustitutos y couches que abandonen el área de su equipo para participar en una pelea, son expulsados por lo que resta del juego y por todo el siguiente juego (9-5-1). Si la pelea ocurre durante el juego final de la temporada, la suspensión del juego siguiente será ejercida en el primer juego de la siguiente temporada (9-5-1-b y c).

Hay una parte adicional de la regla para casos de una reincidencia. Quien sea expulsado por segunda vez durante la temporada, es suspendido por el resto de la temporada (9-5-2). El réferi es el responsable de notificar por escrito a la liga cualquier expulsión que este relacionada con una pelea (9-5-3). Si la

Principales faules.

reincidencia ocurre durante el juego final de la temporada, se impondrá la suspensión durante el primer juego de la siguiente temporada y contará como la primera suspensión por pelea de la nueva temporada (9-5-2-b).

Note que la regla de suspensión aplica sólo por aquellas expulsiones por pelear. Un jugador que es expulsado por un foul flagrante que no implica pelea, no está sujeto a la suspensión del siguiente juego ni a la regla de reincidencia.

Otros faules personales.

"Otros faules personales" también pueden ser encontrados en 9-1-2. El castigo por cada uno de ellos, excepto como en lo enuncia antes en agarrando de la máscara en (9-1-2-s), es de 15 yardas y primero y 10 automático.

Un oponente no puede ser cargado o lanzado al suelo después de que está obviamente fuera de la jugada, o después de la bola está evidentemente muerta o en o afuera del campo (9-1-2-i). Cualquier corredor que se encuentre cerca a las líneas de banda puede ser contactado legalmente dentro del campo mientras el contacto sea hecho de manera prescrita por las reglas. No se espera que un oponente trate de evitar hacer un contacto con un corredor dentro del campo, aunque el corredor puede indicar que está en camino hacia la línea de banda para obviamente salirse del campo. Sin embargo, en cuanto el corredor ha cruzado la línea de banda, cualquier contacto en contra de él es ilegal y deberá ser evitado. Los compañeros de equipo del tacleador no pueden participar con un contacto adicional en cuanto el corredor ha roto el plano de la línea de banda. Además, incluso si el contacto es iniciado dentro del campo de juego, después de cruzar la línea de banda, un tacleador no puede añadir un nuevo impulso, empujar, o renovar su carga en contra del corredor o azotarlo en el suelo. Una vez que se encuentra fuera del campo, el corredor no puede ser llevado al suelo a menos que este sea como un resultado inevitable del contacto que empezó dentro del campo.

Hay situaciones adicionales donde los jugadores indefensos no pueden ser contactados. Éstos incluyen a un receptor que ha fallado en cazar un pase o que se ha relajado después de que se da cuenta de que el pase no era cachable (9-1-2-f); también a un regresador de patadas que se encuentra concentrado en cazar la patada; o a un mariscal de campo que dio la bola y no está más participando o se encuentra lejos de la acción; o cualquier jugador que se encuentra distraído después de que la pelota se ha declarado muerta o si la pelota va lejos más allá de su posible participación en el campo.

Golpear con el casco no tiene que ser un acto intencional. Cualquier intento de golpear con el casco a un jugador o en un intento de castigarlo es un foul (2-24, 9-1-2-m).

Es también ilegal que un jugador use su casco intencionadamente, incluyendo la máscara, para golpear o topetear o chocar en contra de un oponente (9-1-2-L).

Un jugador puede lanzar su pie, espinilla o rodilla en contra de un oponente, ni tampoco extender su rodilla para contactar a un posible bloqueador (9-1-2-b). No puede golpear a un oponente con su puño, manos entre lazadas, antebrazo o codo, no puede patear, dar un rodillazo o engancharlo de

Principales faules.

cualquier parte (9-1-2-a). En otras palabras, no puede de alguna manera dar un golpe; esto incluye las bofetadas a la cabeza o "Sonarle la campana", o "extender el brazo y engancharlo de tendedero. También note que éstos faules en el fútbol americano no son considerados peleas.

Saltar es un intento por un jugador, que no sea un corredor, de saltar con uno o ambos pies o rodillas sobre un oponente que todavía está sobre sus pies y es un faul (2-14-1-a, 9-1-2-i). "Sobre sus pies" quiere decir que ninguna parte del cuerpo del oponente aparte de uno o ambos pies está en contacto con el suelo. Saltar a un jugador ofensivo que, se encuentra en una postura de tres o cuatro puntos, antes del centro es un faul en bola muerta (2-14-1-c).

Las prohibiciones también son: apilándose o dejándose caer (9-1-2-g), zancadillar a un oponente (2-28, 9-1-2-c), y rudeza innecesaria (9-1-2).

El contactar intencionadamente a un Oficial es también un faul que es una expulsión. Extrañamente, no incluye un primero y 10 automático (9-2-4) y es un faul en bola muerta.

Los faules personales son aplicable a cualquier persona sujeta a las reglas, como también a los jugadores (9-1-2).

Aplicación de Castigos.

Los castigos para todos los faules incluidos en 9-1-2 son aplicados bajo el principio de "3 y 1". Excepto por el faul de 5 yardas por máscara incidental, todos son faules personales que acarrear castigos de 15 yardas. Más aún, los castigos por los faules del equipo B incluidos en 9-1-2 incluyen en todos ellos un primer down automático (nuevamente exceptuando el faul de 5 yardas por máscara incidental).

Ejemplo 7-25: Segundo down y 15 en la línea de la yarda 18 de B. A34 gana cuatro yardas y sale fuera del campo en la yarda 14 de B, cuando B70 lo golpea después de que la bola ha sido declarada bola muerta.

Regla: Castigo de media distancia faul personal, bola en la yarda 7 de B y primero y 10 automático. Primero y gol.

Castigos para todos los faul personales, uso ilegal de manos, agarrando de la máscara, y bloqueos ilegales, cometidos por el equipo ofensivo detrás de la zona neutral, serán aplicados desde el punto anterior; sin embargo, cuando estas mismos faules sean cometidos dentro de la zona de anotación del equipo ofensivo, de aceptarse el castigo será declarado un safety (10-2-2, 8-5-1-b)

EJEMPLO: 7-26 Tercer down y 15 para el equipo para el equipo A en su línea de la yarda 4. A34 gana dos yardas y sale del campo en la yarda 6, durante la jugada el tackle A77 agarra de la máscara a un oponente: en (a) en la yarda 2; en (b) en la zona de anotación.

Regla: Si el castigo es aceptado en (a) es aplicado desde el punto anterior mitad de la distancia a la línea de gol, resultando tercera y 14 en su yarda 2. En (b) El castigo es un safety.

Principales faules.

En todos los faules personales flagrantes, el jugador deberá ser expulsado inmediatamente, el ejemplo más común de un foul flagrante es escupir a un oponente.

Participación ilegal e interferencia desde la línea lateral.

Las reglas le dan al réferi una gran libertad para tratar a los couches, sustitutos, demás personal de la banca y, en general, cualquier persona que entre al campo e interfiera con el juego de los equipos o las funciones de los oficiales (9-2-1). En particular, mientras la bola está en juego, nadie puede cruzar la línea lateral e interferir en la jugada. Castigos por interferencia ilegal serán aplicados bajo el principio de 3 y 1 usando el punto básico (9-1-4-a-castigo)

El réferi puede aplicar cualquier castigo que considere equitativo. He aquí un Ejemplo: clásico.

EJEMPLO: 7-27 En un regreso de patada, B39 va corriendo junta a la línea lateral del equipo A y está escapándose cuando un miembro del equipo pateador abandona la banca entra al campo de juego y lo taclea.

REGLA: El réferi puede aplicar cualquier castigo y, en este caso, conceder la anotación sería lo apropiado.

El castigo de 15 yardas por la participación de 12 o más hombres (participación ilegal) se aplica desde el punto anterior (9-1-4-b). Esto no incluye un primero y diez automático.

El procedimiento para tratar la interferencia desde la línea lateral (invasión de los couches por meterse al campo a dar instrucciones) está claramente explicado en la regla (9-1-5-b). Hay dos advertencias del oficial antes de castigar. La siguiente llamada de atención significa un castigo de 5 yardas y cualquier subsiguiente invasión implica castigos de 15 yardas. En cada uno de los casos, el réferi deberá comunicar al head couch en que situación se encuentra.

Faules Sin Contacto.

Los faules sin contacto mencionados en la Regla 9 todos son castigados con 15 yardas. Y caen en dos categorías: Conducta Antideportiva y Tácticas y Actos Desleales. Los faules de Conducta Antideportiva (9-2-1) incluyen aquellos "actos de mala fe" tales como burlarse, usar lenguaje abusivo o insultante, insinuación de cualquier tipo, hacer alusión a la raza o color, aplicar apodos, incitar al público, provocaciones verbales; pisar, patear o aventar o clavar una bola muerta, girarla, etc. abiertamente aplaudir la decisión de un Oficial puede ser tomado como una actitud antideportiva al expresar un desacuerdo.

Otros actos ilegales incluyen: hacer alarde o malabares con la bola hacia la cara de un adversario o ofreciéndosela, o disparar pistolas imaginarias, haciendo con la mano una señal de cortando la garganta, una señal de primer down, o realizar un saludo militar o una excesiva auto felicitación con ademanes o gestos.

Principales faules.

Burlarse está restringido en el intervalo después de la jugada. Hay maneras múltiples en que un corredor de burlarse de un adversario o llamar la atención hacia él, a sí que estos actos mientras la pelota esta viva son inaceptables incluyendo: operando la pelota de atrás para adelante, azotarla en el suelo, aventarla a campo abierto, cambiar su caminar, pavoneándose o cualquier otra alteración obvia del paso; apuntar con un dedo, o zambullirse en la zona de anotación cuando no hay ningún adversario en las inmediaciones. Los actos que ocurren espontáneamente y son un resultado del júbilo sincero y no exagerados no son marcados como faul.

Ningún retraso, excesivo, o largo interpreta que un jugador intenta llamar la atención sobre sí mismo, como martillar su pecho, cruzar sus brazos en frente del pecho, parándose sobre un jugador que se encuentra en el suelo, haciendo una reverencia, ir a las tribunas para interactuar con los espectadores, el baile después de una captura del QB, o participar en cualquier otras rutina coreografiadas después de una tacleada o después de una anotación, son un faul (9-2-1-a-1). Esto quiere decir que un jugador podría ser culpable de una conducta antideportiva aunque no está dirigiendo directamente sus ademanes o gestos a un adversario.

Excepto durante tiempo fuera o un arreglo de equipo, un jugador o jugador reemplazado no puede quitarse su casco hasta que está en la área de su equipo (9-2-1-a-1-f).

Un jugador que comete un segundo faul de conducta antideportiva será expulsado del partido (9-2-1-a-castigo). Esto no es un castigo relacionado con pelea de expulsión por lo tanto no se lleva al próximo partido.

Ejemplo 7-28: en el primer cuarto A75 le es marcado un faul por burlarse de un adversario. En el tercer cuarto A75 le es marcado un faul por decir palabras altisonantes enfrente del Juez Lateral.

Regla: A75 ha cometido dos faltas de conducta antideportiva. Es expulsado del partido.

Si alguno de estos faules es cometido en bola viva, son tratados como faules en bola muerta. El Ejemplo: más común es un jugador que se ha escapado y voltea para burlarse de sus perseguidores mientras va llegando a la zona de anotación. El castigo podrá ser aplicado en el punto extra, o en la siguiente patada de salida, tal como si la falta hubiera ocurrido después de la bola muerta. Sin embargo, el castigo no podrá llevarse al siguiente periodo extra (10-2-2-g-3).

Actos o tácticas desleales (9-2-2, 9-2-3), por otro lado, los castigos son aplicados normalmente esto es, si son faules en bola viva, se castigan como tales. Reemplazos simulados, tal como usar el ala escondida, es quizás el Ejemplo: más común de este tipo de faules. Los castigos por actos desleales se aplican desde el punto anterior (9-2-2-Castigo.)

Nuevamente, el réferi tiene una amplia libertad para tratar las tácticas desleales que confundan las reglas del juego, castigos repetidos donde se aplique la mitad de la distancia, para no permitir una anotación o cualquier acto

Principales faules.

deliberado para retardar el juego, o cualquier cosa que no este especificado o cubierto por las reglas.

El réferi tiene una amplia libertad de aplicar un castigo que él considere justo o equitativo, inclusive conceder una anotación por cualquier actitud no prevista o inusual. También puede declarar un forfait por retrasos del juego repetidos (9-2-3-castigo)

Si un partido es declarado forfeited, el marcador prevalece si el equipo ofendido está arriba. Si no, el marcador es 1-0 de acuerdo a la regla (8-1-2).

La regla 9-2-4 especifica claramente que couches y jugadores o cualquier persona sujeta a las reglas tiene prohibido hacer contacto con un oficial. Esto se cataloga como conducta antideportiva que resulta en una expulsión automática.

El EJEMPLO: 7-29 Segundo down y 25. El equipo A tiene una ganancia de 5 yardas durante la jugada. Después de que la jugada ha terminado, el juez de línea se coloca entre A75 y B82 que están a punto de entrar en una pelea. B82 empuja al juez de línea a un lado.

REGLA: Actitud antideportiva de B82 que es expulsado inmediatamente del juego. 15 yardas de castigo desde el punto siguiente. Tercer down y 5

Bateando y Pateando la Bola.

Existe un sentimiento entre los oficiales de que es ilegal patear o batear una bola suelta. Esto es totalmente cierto en lo que a patear se refiere (9-4-4), pero también es cierto que existen varias situaciones de bola suelta en que batear la bola es legal. Un ejemplo: claro es un pase adelantado: Cualquier jugador elegible para tocar el pase puede batearlo en cualquier dirección (9-4-1-a). Lo mismo es generalmente cierto para un pase atrasado en vuelo, con la excepción de que el equipo pasador no tiene permitido batearlo hacia adelante para ganar yardas.

Ejemplo 7-30: segunda y cinco en la línea de la yarda 40 de A. En su propia línea de la yarda 45 el receptor A88 elegible se lanza a recibir un pase legal adelantado. Todavía en el aire, A88 batea la pelota a donde se encuentra el receptor elegible A25 que está en su línea de la yarda 49. A25 catcha la bola y la lleva fuera del campo en la línea de la yarda 40 de B.

Regla: la jugada es legal. A88 no ha cachado el pase porque no se encontraba con los pies el suelo en posesión de la pelota, y su acción de batear la bola a A25 cumple con la definición de bateo. A25 ha cachado un pase legal adelantado (hay solamente un pase en la jugada) así que al equipo A tiene un primero y 10 en la línea de la yarda 40 de B.

Otras bolas sueltas, patadas, fombles, pases atrasados incompletos, no pueden ser bateadas hacia adelante en el campo de juego. Y las bolas sueltas no pueden ser bateadas en ninguna dirección, dentro de la zona final (9-4-1-c). No obstante, ver en 6-3-11 para casos especiales en donde no es un faul.

Principales faules.

Los castigos por batear una bola suelta y por patear ilegalmente la bola son ambos de 15 yardas, aplicados bajo el principio de "3 y 1" (ver capítulo 9). También implica pérdida de down, a menos que la pelota sea pateada o bateada cuando es una patada de scrimmage adelante de la zona neutral. Note que la bola debe estar adelante de la zona, no meramente haber estado adelante.

EJEMPLO: 7-31 En cuarto down. La patada de despeje del equipo A cruza la zona neutral y, mientras la bola va rodando, A67 la patea la bola hacia afuera del campo.

REGLA: Pateo ilegal. Dado que en esta situación el punto básico de aplicación es el punto anterior, el castigo (si es aceptado por el equipo B) será de 15 yardas desde el punto anterior y el cuarto down será vuelto a jugar. No hay pérdida de down.

En el ejemplo anterior note que la acción de A67 no cambió el estado de la bola, sigue siendo una patada de despeje.

EJEMPLO: 7-32 En cuarto down, la patada de A72 es parcialmente bloqueada, cruza la zona neutral y es forzada a regresar atrás de la zona neutral, donde A89 patea la bola hacia afuera del campo.

REGLA: Faul por patear ilegalmente la bola. El faul fue atrás del punto básico, así que la aplicación es desde el punto del faul. Debido a que el faul fue en una patada de scrimmage que está atrás de la zona neutral (no obstante que haya cruzado la zona neutral), el castigo incluye pérdida de down. Así, es bola de B después de la aplicación del castigo de 15 yardas. El reloj de juego camina al centro.

EJEMPLO: 7-27 En Cuarto down y 7. A38, posicionado para efectuar la patada en su yarda siete, mofa la bola que le envía el centrador. Para evitar que el equipo B recupere la bola suelta, A38 la batea o patea hacia atrás, saliendo la bola por las líneas de la zona final.

Regla: Por patear la bola Safety, no hay faul por batear; no es ilegal batear una bola suelta hacia atrás en el campo de juego. Por patear la bola, el equipo B puede optar por el safety, que es el resultado de la jugada, o puede elegir el castigo, que sería la mitad de la distancia del punto del faul a la línea de gol y pérdida de down. Dado que la jugada fue en cuarto down, el equipo B tendrá el balón tomando el castigo. El reloj de juego camina al centro.

En cada uno de los ejemplos anteriores note usted que el faul es por patear ilegalmente la bola. El estado de la bola no cambia, sigue siendo una patada o pase, o fumble, de cualquier manera anteriormente fue una patada. Y una patada ilegal de otra forma fue realizada cuando no es permitido por la regla, como cuando un jugador corre más allá de la zona neutral antes de patear la bola, por ejemplo, la pelota podría haber sido pateada legalmente en lo que respecta a la manera de que fue pateada podría haber estado bien; pero es una patada ilegal de la forma como fue pateada y en las circunstancias cuando no es admitido por la regla.

Principales faules.

EJEMPLO: 7-34 El QB A18 se hace hacia atrás, hasta adentro de su zona final, para pasar. Fomblea la bola y la batea hacia atrás, saliendo la bola por atrás de la zona final.

REGLA: Hay dos faules. Ambos castigos son safety. El foul por batear la bola en la zona final, y por el resultado de la jugada (salir la bola por la línea final). El equipo B no tiene opción.

III. CAMBIOS RECIENTES EN LAS REGLAS QUE AFECTAN A LOS FAULES MAYORES.

En el 2007: Jugadores defensivos no pueden elevar, levantar o de alguna manera impulsar, empujar a un compañero de equipo.

En el 2006 No hay cambios que afecten directamente a este capítulo de Faules

IV. EJEMPLOS:

1. A23 se alinea a 2 yardas de la parte media de la formación ofensiva y por fuera del tackle derecho B56. seis yardas atrás de la zona neutral. A23 bloquea a B56 hacia adentro, abajo de la cintura, cerca de la línea lateral izquierda.

REGLA: Faul de A. Bloqueo de Crackback. Esta posicionado por fuera del tackle, el bloqueo es hacia donde se encontraba la bola y ocurre dentro de las 10 yardas adelante de la zona neutral.

2. Mientras que el despeje del equipo A se encuentra en el aire, B78 bloquea a A47 por atrás arriba de la cintura, 12 yardas adelante de la zona neutral, en la yarda 45 de B. La patada es cachada por B46 en su yarda 32 y la regresa para un aparente touchdown.

REGLA: Faul de B78 por bloquear por la espalda. Aplicación de posts scrimmage kick. El equipo B es castigado con 10 yardas desde el punto donde terminó la patada, la yarda 32. Primero y diez para el equipo B desde su yarda 22. El reloj de juego camina al centro.

3. A29 se encuentra alineado como un back dentro de la zona legal de clipping al momento del centro. El liniero B62 "dispara en la grieta" y es clipeado por A29 atrás de la zona neutral y dentro de la zona de clipping, antes de que la bola cruce la zona neutral.

REGLA: Faul de A29. Castigar al equipo A con 15 yardas desde el punto del foul. A29 no es un liniero y por lo tanto no tiene permitido clipear en ninguna parte del campo.

4. Cuarta y 17 en la yarda 33 de A. El equipo B tiene 12 hombres en el campo de juego durante una patada de despeje que es cachada por B30 en su yarda 34 y regresada hasta el medio campo.

REGLA: Participación ilegal de B, que implica un castigo de 15 yardas desde el punto anterior, pero no un primer down automático. Si el castigo es aceptado,

Principales faules.

el equipo A tendrá la bola, cuarta y dos, en su yarda 48. El reloj de juego será parado para otorgar al equipo B un primero y 10 y caminará al centro.

5. A79 está en su línea de scrimmage al momento del centro. Él le permite a B71 cruzar delante de él en el backfield ofensivo, y entonces A79 lo bloquea por atrás abajo de la rodilla.

REGLA: Faul. El clipping de A79, en la zona del bloqueo, es ilegal porque es a la rodilla de B71.

6. Durante un down, A34 abandona el campo de juego y entra al área de su equipo. El equipo A hace su reunión para la siguiente jugada con sólo 10 jugadores. El sustituto A35 entra al huddle y de inmediato A41 lo abandona como "si fuera a salir del campo", pero se detiene antes de llegar a la línea lateral y sale para un pase escondido. Los once jugadores estuvieron dentro de las marcas de las nueve yardas entre la bola lista y el centro.

REGLA: faul del equipo A por simular un reemplazo con la intención de engañar. El castigo es de 15 yardas desde el punto anterior.

7. Durante un intento de gol de campo exitoso, el linebacker B62 brinca para intentar bloquear la patada. Él aterriza entonces en el guardia de la nariz, B78. Antes de brincar, B62 (a) estaba agachado en su posición; (b) hace una salida de dos yardas más allá del línea de scrimmage.

REGLA: (a) No hay falta. Tres puntos para el Equipo A. (b) Faul personal de B62. El equipo A puede rechazar el castigo para obtener los tres puntos, o acepta el castigo con un primero down después de la aplicación del castigo de 15 yardas desde el punto anterior. El castigo no puede llevarse más allá (a la siguiente patada de salida)

8. Segunda y seis en la línea de la yarda 37 de A. A20 lleva la bola a la línea de su yarda 38 donde es tacleado. Durante la carrera A25 agarra en la línea de la yarda 32 de A.

Regla: Faul de A 10 yardas de castigo desde el punto previo. Será segundo down y 16 en la línea de la yarda 27 de A.

9. La patada de despeje en cuarto down se encuentra rodando libre adelante de la zona neutral después de ser tocada por B46. En el intento por recuperar la bola suelta, el jugador A82 (a) Empuja a B62 por la espalda, arriba de la cintura; (b) en las nalgas de B62. (c) Por la espalda debajo de las rodillas. La bola es recuperada y hecha down por cualquier equipo.

REGLA: (a) y (b) Jugada legal. El toque de B86 hace a A82 elegible para tocar la patada y por lo tanto le es permitido empujar a un oponente por la espalda para obtener la bola. Si el equipo B no hubiera tocado la bola, la acción de A82 hubiera sido un faul, dado que no era elegible para tocar la bola. (c) Faul de clipping por parte de A82. Si el castigo es aceptado, se aplica desde el punto anterior y el equipo A repite el cuarto down.

10. En tercer down, A72, pateador de despeje del equipo A, cacha el centro y, al tratar de patear, fumblea la bola. Para evitar que el equipo B recupere la bola,

Principales faules.

en la línea de la yarda 26 A72 (a) patea la bola suelta fuera del campo; (b) la batea hacia atrás y la saca del campo. La bola en ambos casos (a) y (b) abandona el terreno de juego en la yarda 22.

REGLA: Fomble fuera del campo en ambos casos. En (a) Faul por patear ilegalmente la bola. Si el equipo B acepta el castigo, que incluye pérdida de down, el yardaje será de la mitad de la distancia a la línea de gol, desde el punto del faul. Cuarto down en la yarda 13 de A. (b) No hay faul por batear la bola hacia atrás en el campo de juego. El punto siguiente es la línea de la yarda 22, bola de A, cuarto down.

11. Durante un down en el cual el equipo A lanza un pase adelantado, A65 bloquea a B71 utilizando el estilo de protección de pase. Justo cuando A65 se deshace de B71, A70 bloquea a B71 en la rodilla.

REGLA: Faul de A70, Chop Block. 15 yardas de castigo, desde el punto anterior.

12. El pase adelantado de A12 es incompleto. Durante el down, A67 agarra 3 yardas atrás de la zona neutral. (a) en la yarda 30 de A; (b) dentro de la zona final.

REGLA: (a) 10 yardas de castigo desde el punto anterior. (b) El castigo es safety.

13. Primero y 10 desde la yarda 30 del equipo A. A8 lanza un pase legal adelantado a A83, que se encuentra en su yarda 45. En la jugada B3 agarra de la máscara pero no la tuerce a A8.

REGLA: A8 no se considera un receptor elegible. Si el castigo es aceptado, será segundo down y cinco en la línea de la yarda 35 de A. Este castigo no es un primero y 10 automático.

CAPÍTULO 8 II. Reglas a Fondo.

ANOTACIONES.

Anotación (Touchdown).

Anotar un touchdown, o prevenir que el otro equipo lo haga, es el objeto principal del juego. Esencialmente, el anotar un touchdown significa tener posesión legal de la bola y avanzar el balón hasta la zona final del oponente. De esta manera, un touchdown se anota cuando la bola en posesión de un corredor cruza el plano vertical de la línea de gol, cuando un receptor elegible atrapa un pase legal adelantado en la zona final, o cuando el equipo atacante está de alguna manera legalmente en posesión de la bola en la zona final del oponente (8-2-1).

La bola se convierte en muerta tan pronto como el touchdown es anotado (4-1-3-c), es decir, inmediatamente en cuanto la bola en posesión del corredor penetra el plano vertical de la línea de gol. No es necesario que el jugador se encuentre dentro de la zona final, sino sólo el balón. También cabe hacer notar que toda la línea de gol inclusive el pilón también forma parte de la zona final (2-31-3).

EJEMPLO 8-1: Con la pelota en su brazo derecho, corredor A23 está casi en la línea de gol muy cerca de la línea de banda derecha. Cuando su pie toca el pilón, en ese instante la bola sujeta que está sobre la línea de banda y traspasa la línea imaginaria de gol prolongada fuera del terreno de juego.

REGLA: No es una anotación. La pelota no ha traspasado la línea imaginaria de gol dentro del terreno de juego.

EJEMPLO 8-2: El corredor A41 se avienta para cachar un pase en la línea de la yarda dos de B. Cuando esta en el aire sujeta la bola teniendo control y en ese momento se encuentra: (a) sobre la de línea de gol dentro del campo; (b) sobre el pilón; (c) sobre la línea de gol que se extiende por fuera del campo (la bola pasa arriba de la línea imaginaria de gol extendida por fuera del campo). Aterriza en el suelo tres yardas más allá de la línea de gol fuera del campo.

REGLA: En (a) y (b) Es un Touchdown. En (c) no es una anotación. El punto más adelantado de la pelota está donde cruzó la línea de banda.

EJEMPLO 8-3: La bola, en la posesión de corredor A21 que se avienta, cruza la línea de banda encima de la yarda 1 de B, penetra la línea de gol prolongada y aterriza por fuera del campo con la bola en posesión.

REGLA: la pelota está fuera del campo en la línea de la yarda 1 de B.

Un receptor que se encuentra en el aire cuando atrapa la bola deberá completar la cachada para que sea una anotación, aunque toque el suelo primero en el terreno de juego (A. R. 5-1-3-1). El siguiente ejemplo ilustra el punto.

EJEMPLO 8-4: receptor de pase elegible A89 está en el aire y justo dentro de la zona final de su adversario cuando recibe un pase legal adelantado. Un defensor se contacta con A89 y él toca primero el suelo en: (a) en la línea de yarda uno (dentro del campo); (b) fuera del campo.

REGLA: En (a) Es anotación. La pelota traspasó en el aire la línea de gol y la atrapada fue terminada, aunque el receptor aterrizó fuera de la línea de anotación (máximo avance). (b) El pase es incompleto. A89 no terminó la atrapada.

Considere ahora una situación similar, excepto que esta vez no hay contacto junto al defensor.

EJEMPLO 8-5: El receptor elegible A23 está en la zona de fondo de su adversario y se lanza para recibir un pase legal adelantado. Y ningún adversario lo toca, A23 aterriza en: (a) En la línea de la yarda uno donde hace down; (b) Fuera del campo.

REGLA: (a) Bola del equipo A en la línea de la yarda uno. (b) Es un pase incompleto.

He aquí un ejemplo que suele ser visto de manera muy diferente por los dos equipos.

EJEMPLO 8-6: El corredor A30 se encuentra en la línea de la yarda 2 de los oponentes cuando es golpeado fuertemente por B49 y fomblea. El balón bota dentro de la zona final y donde queda descansando y nadie intenta recuperarlo.

REGLA: Touchdown. De acuerdo a la regla 7-2-5 la bola pertenece al equipo que fomblea, en este caso el equipo A. Y debido a 8-2-1-c, un fumble otorgado en la zona final del oponente es un touchdown.

Las reglas del fumble se vuelven críticamente importantes en jugadas cercanas a la línea de gol, como ilustran los siguientes ejemplos (7-2-2-b-Excepción 2).

EJEMPLO 8-7: El equipo A centra el balón con gol por avanzar en la línea de la yarda seis. A12 le entrega el balón al corredor A49 quien cruza la zona neutral y fomblea en la yarda 4. El balón rueda hacia la zona final y es recuperada por A81. Esto sucede en (a) tercer down; (b) cuarto down.

REGLA: (a) Touchdown para el equipo A. (b) Primero y diez para el equipo B en la yarda 4, el reloj de juego se echa andar al centro.

En el ejemplo anterior, no existe touchdown en cuarto down debido a que la regla del fumble en cuarto down provoca que la bola se declare muerta cuando cualquier jugador del equipo A, que no sea el fumbleador, recupere el balón. La bola se declara muerta en la yarda cuatro y una nueva serie de downs se otorga al equipo B.

EJEMPLO 8-8: Segunda y gol en la línea de la yarda 7. En la yarda 3, el corredor A24 fomblea el balón el cual rueda dentro de la zona final donde (a) sale del

campo atrás de la línea final; (b) es recuperado por B59 quien inmediatamente hace down; (c) es recuperado por A38.

REGLA: (a) y (b) es un Touchback. Primero y diez para el equipo B en la yarda 20. El reloj de juego camina al centro. En (c) es un Touchdown.

EJEMPLO 8-9: El jugador A19 se encuentra cerca de la banda en la línea de la yarda 2 de B, cuando es golpeado y tratando antes de llegar al suelo de meter la bola a la zona de anotación, antes de tocar el suelo la bola se le escapa de la mano y en el aire toca el pílón.

REGLA: Es un Touchback. Cuando la bola toca el pílón se encuentra fuera del campo dentro de la zona de anotación y el ímpetu que A19 le da la bola (al tocar el pílón) es lo que provoca que la bola salga fuera del terreno de juego.

El equipo que anota un touchdown pondrá la bola en juego mediante una patada de salida, seguida del intento de anotación extra. Excepto lógicamente en periodos extra.

Gol de Campo.

El intento de gol de campo (2-15-9) es una patada de scrimmage en donde las reglas son las mismas básicamente que las de una patada de despeje. La principal excepción ocurre cuando en un intento de gol de campo fallado donde la bola ha cruzado la zona neutral y delante de ella la bola se convierte en muerta, si esta no fue tocada por el equipo B y la bola se convierte en muerta delante de la zona neutral (8-4-2-b). En cuyo caso, se le concede el balón al equipo B en el punto más favorable entre el punto anterior o la línea de la yarda 20. Esto aplica solamente si la bola es muerta delante de la zona neutral y solo si el equipo B no la ha tocado. Si ninguna de las condiciones anteriores se cumplen, entonces aplican las reglas comunes de patada de scrimmage.

EJEMPLO 8-10 En cuarto down en la línea de la yarda 30 del equipo B, el equipo A intenta un gol de campo. La patada es corta y cae en la yarda 25 de B. Después rebota, sin haber sido tocada delante de la zona neutral, y sale del campo en la yarda 34 de B.

REGLA: Bola del equipo B en la yarda 34. La bola no es regresada al punto anterior debido a que se convierte en muerta detrás de la zona neutral, y no se regresa al punto anterior. El reloj de juego se echa andar al centro.

Cabe hacer notar que no existe diferencia entre que el balón que no ha sido tocado por el equipo B y rueda hacia dentro de la zona final o se declare la bola muerta dentro del terreno de juego. Si llega a la zona final se convierte en bola muerta justo cuando esta toque el suelo, pero no es un touchback.

EJEMPLO 8-11 Cuarta y diez en la línea de la yarda 28 de B. El intento de gol de campo es corto y el equipo B no toca la bola. Esta golpea el suelo en: (a) En la línea de la yarda 5 de B donde se declara muerta; (b) En la línea de la yarda 2 de B donde rueda y dentro de la zona final.

REGLA: En (a) Bola del equipo B en la línea de su yarda 28, donde fue centrada. En (b) No es un Touchback, la bola se declara muerta tan pronto toca el suelo dentro de la zona de anotación de B. Bola del equipo B en la línea de su yarda 28, donde fue centrada. El reloj de juego se echa andar al centro.

Por otro lado, si el balón no cruza la zona neutral, o el equipo B la toca delante de la zona neutral, entonces el trato es exactamente el mismo que en una patada de despeje. Por lo tanto, cualquier equipo puede avanzar un balón que no ha cruzado la zona neutral; el equipo B puede regresar la patada; al equipo B se le permite tocar el balón una vez que éste ha cruzado la zona neutral; si el equipo B toca la bola y después se convierte en muerta en la zona final es un touchback; los faules del equipo B que cumplan las condiciones necesarias estarán sujetos a las reglas de aplicación de punto después de una patada de scrimmage (PSK); etc.

EJEMPLO 8-12 El equipo A intenta un gol de campo con la bola centrada desde la línea de la yarda 37 del equipo B. La patada es corta y es tocada por A79 en la yarda 13, rueda y se convierte en muerta en la yarda 2 o en la zona final.

REGLA: Bola del equipo B en el punto anterior (yarda 37). El toque ilegal del equipo A no tiene efecto, ya que no le proporciona ventaja alguna al equipo B el tomar el balón en ese punto. El reloj de juego se echa andar al centro.

EJEMPLO 8-13 El equipo A intenta un gol de campo con la bola centrada desde la línea de la yarda 37 del equipo B. La patada es corta y es tocada por B29 en la yarda 13, rueda y se convierte en muerta en la yarda 5 de B.

REGLA: Bola del equipo B en su línea de la yarda 5. Primero y diez. El reloj de juego se echa andar al centro.

EJEMPLO 8-14 El intento de gol de campo del equipo A está a punto de cruzar la barra horizontal de las "H" cuando B62 brinca y batea la bola al suelo la cual es recuperada en la zona final por B81 donde hace down.

REGLA: Esta jugada se considera como un intento de gol de campo tocado por el equipo B adelante de la zona, por lo que en un principio el resultado de la jugada es un touchback. Pero como el bateo de B62 en la zona final es un foul gobernado por las reglas de punto de aplicación después de una patada de scrimmage (PSK), de manera que el equipo B es penalizado en el punto del foul, el cual se encuentra en la zona final. Resultando el castigo en un Safety. Note que debido a que es un foul de (PSK) en este caso el equipo A no tiene opción de denegar el castigo y repetir la jugada.

EJEMPLO 8-15 Tercera oportunidad y siete por avanzar en la línea de la yarda 36 del equipo B. El intento de gol de campo del equipo A que no cruza la zona neutral y es recuperado por A27 quien avanza el balón (a) hasta la yarda 32; (b) hasta la yarda 25; (c) hasta la línea de gol del equipo B.

REGLA: (a) Cuarta y tres en la yarda 32. (b) Primero y diez para el equipo A en la yarda 25. En ambos casos el reloj se para cuando la bola se declara muerta y arranca al centro (después de un down de patada legal). (c) Touchdown.

EJEMPLO 8-16 El intento de gol de campo golpea a A20 en la zona final y la bola: (a) pasa por arriba de la barra horizontal y entre las verticales de las "H"; (b) es cachada por B43 quien avanza hasta su yarda cuatro, fumblea, y la bola es recuperada por A14 quien avanza la bola para un aparente touchdown.

REGLA: (a) El toque ilegal de A20 hace que el intento sea fallido. Bola del equipo B, primero y diez en su yarda 20 o en el punto anterior, dondequiera que sea más favorable. (b) No hay anotación. A20 es culpable de toque ilegal, de manera que el equipo B puede elegir tomar el balón en su yarda 20 por la violación es un Touchback. El reloj de juego se echa andar al centro.

EJEMPLO 8-17 El intento de gol de campo del equipo A es bloqueado por B64 y no cruza la zona neutral. B71 recupera el balón y es tacleado inmediatamente.

REGLA: Bola del equipo B, primero y diez donde es recuperada por B71. Debido a que la bola no cruzó la zona neutral, esta jugada es tratada como una patada de scrimmage normal (es decir, como una patada de despeje). El reloj de juego se echa andar al centro.

El equipo que anota un gol de campo pondrá la bola en juego mediante una patada de salida, excepto lógicamente en periodos extra.

Safety.

Un safety puede ser anotado de dos maneras (a) como resultado de una jugada (8-5-1-a) o por causa de un castigo (8-5-1-b). El Safety ocurre cuando el equipo ofensivo es responsable de que la bola se encuentre en su propia zona final (excepto cuando aplican las reglas de Momentum) y la bola sale por las líneas de la zona de anotación, (excepto en un pase legal adelantado) o se declara muerta en la zona final en posesión de un jugador que defiende esa zona. También es un Safety si la pelota está muerta por regla en la zona final y el equipo que defiende esa línea de gol es el responsable de la pelota se encuentre allí. (8-5-1-a)

El resultado es un Safety cuando un castigo aceptado colocaría el punto siguiente detrás de la línea de gol del equipo que faulea o un castigo determina que es Safety.

El siguiente es un ejemplo típico de una jugada que resulta en un Safety.

EJEMPLO 8-18: El QB recibe el centro en su propia línea de la yarda 2, y retrocede a su propia zona de anotación donde es tacleado.

REGLA: Safety.

Las reglas que gobiernan los fumbles son especialmente importantes cuando el equipo A, retrocede contra su línea de gol. Aquí está un ejemplo en dónde el resultado es una consecuencia rara de la regla del fumble que va hacia adelante y fuera de límites del campo.

EJEMPLO 8-19 El equipo A centra la pelota en su propia línea de la yarda 1. A25 toma la bola dentro de su propia zona de anotación, la fumblea, y la pelota va fuera de límites en la línea de su yarda 2.

REGLA: Safety. Las reglas de fumble hacia delante le da la bola al equipo A en el punto donde fumbleó la bola, haciendo que la bola se declare muerta en la zona final del equipo A que esta bajo su responsabilidad.

EJEMPLO 8-20: La patada del equipo A, cruza la zona neutral donde es tocada primero por B69. En la revuelta, la bola es enviada hacia atrás hacia la zona final del equipo A y sale del campo.

REGLA: Safety. El equipo A es responsable que la bola se encuentre en su zona final debido a la patada de despeje.

EJEMPLO 8-21: Estando parado en su propia zona de anotación A43 pateo la bola. Y pega en el suelo más allá de la zona neutral y regresa otra vez a la zona de anotación de A, no siendo tocada por algún equipo. En donde A43 la toma y la lleva dentro del terreno de juego.

REGLA. Es un Safety, la bola es declarada muerta en el momento que A43 tiene control y posesión de la bola, ya que la bola cruzo la zona neutral, aunque le parezca raro el responsable de que la bola se encuentre dentro de la zona final es A43.

EJEMPLO 8-22: Cuarto y gol en la línea de la yarda 3 de B. En un intento de gol de campo la pelota es bloqueada, y nunca cruza la zona neutral. En la línea de la yarda 5 de B, B56 batea la bola hacia dentro de su propia zona de anotación.

REGLA: Safety de dos puntos para el equipo A. La pelota cuando es bateada todavía era una patada, y es declarada muerta por regla cuando pega en la zona de anotación del equipo B. El bateo de B56 le dio nuevo ímpetu, entonces el equipo B es el responsable de que la bola se encuentre en su zona de anotación.

La regla del Ímpetu (Momentum).

La excepción a esta regla es la tan conocida como regla del ímpetu (Momentum) (8-5-1-b-Excepciones): No se considera safety o touchback si un jugador del equipo B se encuentra dentro su línea de la yarda 5 cuando intercepta un pase (adelantado o atrasado), recupera un pase atrasado del oponente (7-2-2-d), o catcha o recupera una patada o un fumble del oponente, y su ímpetu lo lleva hacia adentro de su propia zona final donde es tackleado o pierde la posesión de la bola que después sale fuera del campo. El balón pertenece al equipo B donde fue catchado, interceptado, o recuperado.

La regla requiere que la bola sea declarada en posesión del equipo del jugador quien aplico el ímpetu y que la llevo dentro de la zona final. Esto también ocurre cuando un fumble sale hacia delante y sale del campo ya que la bola regresara al punto de donde ocurrió el fumble ya que es declarada bola muerta en ese punto. 7-2-4-b.

EJEMPLO 8-23: La larga patada de despeje del equipo A es catchada por B29 en la línea de su yarda 3. Su ímpetu lo lleva hacia su zona final donde (a) es tackleado; (b) fumblea la bola y ésta sale del campo (i) por la línea final o (ii) en la yarda uno.

REGLA: En los tres casos se considera bola del equipo B en la yarda tres, donde B29 cachó la bola.

EJEMPLO 8-24 La patada de salida del equipo A la bola le pega a B7 y bota alto en el aire. El receptor B81 toma posesión de la bola y su momento lo lleva hacia su zona final en donde es tacleado. (a) en su línea de la yarda 3, (b) en su línea de la yarda 6.

REGLA En (a) no es un safety. Aquí aplica la regla del ímpetu. Bola del equipo B en la yarda 3. En (b) Safety, ya que la bola fue recuperada en la línea de la yarda 6.

Nota: La regla de ímpetu también aplica para el equipo A. (el 8-5-1-b Excepción. 3)

EJEMPLO 8-25: El jugador B19 regresa una patada a la yarda 5 del equipo A donde es golpeado y fomblea. A30 recupera el fomble en su yarda tres y su ímpetu lo lleva hacia adentro de su propia zona final donde es tacleado.

REGLA Bola del equipo A en su línea de la yarda 3, primero y diez. No es un safety por que la regla de "Ímpetu" cubre también la acción de A30.

Safety por castigo.

Un safety por castigo es anotado cuando un castigo aceptado dejaría el punto siguiente en la zona final del equipo que faulea para el próximo centro del equipo (8-5-1-b). Considere el siguiente ejemplo.

EJEMPLO 8-26: Segunda y nueve en la línea de su yarda tres. A17 regresa dentro de su zona de anotación y completa un pase legal adelantado con A 23 que también se encuentra de su zona final. Inmediatamente A23 lanza un pase adelantado a A62 para una ganancia de 7 yardas.

REGLA Safety por castigo, sí el equipo B acepta el castigo por el segundo pase ilegal (el resultado de la jugada es una ganancia de 7 yardas). Por regla el castigo será aplicado en el punto de donde se cometió el foul. Ya que esto requeriría que el equipo A tendría que poner la bola en juego adentro de su propia zona de anotación, el castigo resulta en un Safety. (A62 no ha infringido las reglas (toque ilegal) ya que el pase que él cachó era ilegal.)

Cabe hacer notar que para que un castigo de cómo resultado un safety, debe dejar la bola en la zona final para el siguiente centro. Este no podría ser verdad aunque el foul ocurra en la misma zona final, como se ilustra en los siguientes ejemplos.

EJEMPLO 8-27: Segunda y 14 desde la línea de su yarda dos. A13 se encuentra dentro de su zona final cuando lanza un pase adelantado en la dirección de A26. A72 hace un intento de cachar la bola pero solamente la desvía, sigue en el aire, y es cachado por A26 quien corre hasta la yarda 6 donde es tacleado. Tanto A26 como A72 se encontraban en la zona final cuando tocaron el balón.

REGLA Toque ilegal por el hombre inelegible A72. Si el equipo B acepta el castigo, éste será aplicado desde el punto anterior (sin pérdida de down). Segunda y 15 desde la línea de la yarda uno. Como no hay pérdida de down, el equipo B encontrará como opción atractiva el declinar el castigo.

EJEMPLO 8-28: En la patada de salida, B23 toca el balón en el campo de juego y después rueda hasta su zona final. Para prevenir que un jugador cercano equipo pateador recupere la bola, B23 la batea hacia fuera de su zona final.

REGLA: Faul en contra del equipo B por batear el balón dentro de su zona final. Si el equipo A acepta el castigo, el equipo B será castigado 15 yardas y la patada tendrá que repetirse. Esta jugada no es un safety debido a que el castigo no deja la bola en la zona final, ya que el castigo por el faul del equipo B durante una patada libre es aplicado desde el punto anterior. Si el castigo es declinado, el resultado es un touchback para el equipo B, ya que debido a que la patada del equipo A fue la responsable de que el balón se encontrara en la zona final.

De nuevo, es importante recordar que el punto donde se cometió el faul no es lo que más importa, sino dónde la aplicación del castigo dejará el balón para el siguiente centro. Se recomienda ver los ejemplos 9-77 y 6-62 para faules que ocurren durante un periodo extra en el intento de anotación extra.

Las reglas en los pases ilegales adelantados (7-3-2, 7-3-7-c) permiten una excepción a una jugada en la cual el equipo B no hubiera tenido la opción de declinar un safety (AR 7-3-7-2-a la 4). A continuación un ejemplo prototipo.

EJEMPLO 8-29: A15 se encuentra en su zona final cuando lanza un pase adelantado para A34, quien también se encuentra en su zona final cuando lanza un segundo pase adelantado que resulta incompleto.

REGLA El segundo pase adelantado es ilegal y se llevó a cabo dentro en la zona final. Dado que este es un faul que se aplica en el punto donde ocurrió, entonces tenemos un safety. Sin embargo, también un pase ilegal adelantado que resulta incompleto pertenece al equipo pasador en el punto del pase (no en el punto anterior). Sin la excepción a 7-3-7-c el resultado de la jugada sería también un safety, quitándole al equipo B la opción de elegir el resultado de la jugada. La excepción le permite al equipo B declinar el castigo y poner la bola en juego en el punto anterior.

Un pase adelantado ilegal incompleto (como en el ejemplo anterior) la bola pertenece al equipo pasador en el punto del pase, no en el punto anterior.

Por lo tanto, la excepción en la regla 7-3-7-c tiene la intención de ocuparse de la jugada descrita en el ejemplo anterior, aunque el lenguaje con que está escrita deja mucho que desear. Esta excepción permite al equipo defensivo la opción de que esta jugada se trate como un pase legal adelantado de modo que el balón será puesto en juego desde el punto anterior.

A continuación un ejemplo en donde el equipo B no tiene opción alguna, el safety es la única posibilidad.

EJEMPLO 8-30: El QB del equipo A es atrapado en su zona final. A24, quien estaba en la zona final con propósitos de bloqueo de protección, clipea.

REGLA: Safety no hay opción. Tanto el resultado de la jugada como la aplicación del castigo deja el balón en la zona final del equipo A.

Touchback.

En contraste con el safety, el touchback ocurre cuando el equipo atacante es responsable de que el balón se encuentre en la zona final del oponente y la bola sea declarada muerta en posesión del oponente, o cuando sale del campo en la zona final (8-6-1). Existen algunas excepciones, pero ésta es la idea general. Un touchback no implica puntos, pero permite al equipo que defiende dicha línea de gol el poner la bola en juego con un centro desde la línea de su yarda 20 (8-6-2).

EJEMPLO 8-31 B24 mofa la patada del equipo A la cual rueda hasta la zona final del equipo B. B27 recupera el balón: (a) y hace down en su zona final; (b) lo acarrea y cruza fuera del campo por la línea final; (c) es tacleado en la zona final.

REGLA: En los tres casos es un touchback. El ímpetu lo proporciona la patada.

EJEMPLO 8-32: La patada del equipo A, que no ha sido tocada por el equipo B adelante de la zona neutral, toca el suelo en la zona final del equipo B.

REGLA: La bola se convierte en muerta cuando toca el suelo en la zona final. Touchback.

EJEMPLO 8-33: El jugador B27 cacha una patada en su zona final, después es golpeado y fumblea. La bola rueda hacia el campo de juego y sale del campo en la yarda 3.

REGLA Touchback. La regla del fumble hacia delante le da la bola al equipo B en el punto del fumble, es decir, en la zona final. No es un safety porque la responsabilidad de que el balón se encuentre en la zona final es del equipo A debido a la patada.

Cabe hacer notar que también es un touchback cuando el equipo ofensivo fumblea el balón y éste sale del campo en la zona final del equipo oponente. El Ejemplo siguiente ilustra lo anterior.

EJEMPLO 8-34: El jugador B41 se encuentra regresando una patada cuando en la yarda 5 del equipo A suelta la bola. Después de que varios jugadores intentan recuperarla (a) A28 la recupera en su zona final; (b) golpea el pílón que se encuentra en la intersección de la línea de gol y la línea lateral.

REGLA: En (a) y (b) es un Touchback.

Una excepción importante a la regla del touchback ocurre en un intento de gol de campo fallido (8-4-2-b, 8-6-1-b-Excepción). Si el balón llega a la zona final y no ha sido tocada por el equipo B, se declara bola muerta tan pronto como

ésta toque el suelo. En lugar de declararse un touchback, la bola pertenece al equipo B en la yarda 20 o en el punto anterior, cualquiera de estos puntos que estén más alejados de su línea de gol. Sin embargo, la excepción no aplica si el equipo B toca el balón (antes de tocar el suelo en la zona final); en este caso se utilizan las reglas normales de touchback y de patada de despeje (scrimmage).

EJEMPLO 8-35: El equipo A centra el balón en la yarda 36 del equipo B y el intento de gol de campo no tiene éxito. La bola (a) rueda y sale del campo por la línea final después de que B59 la toco en la yarda 6; (b) bota en la yarda 4 y después cae en la zona final; (c) se desvía demasiado hacia la derecha y toca primero el suelo más allá de la línea final.

REGLA: (a) Touchback. Bola del equipo B en la yarda 20, primero y diez. En (b) y (c) Bola del equipo B en la yarda 36, primero y 10.

Un caso especial de Bateo.

Existe una situación en la cual si el equipo A batea la bola en la zona final del equipo B (6-3-11) una de las opciones del equipo B es escoger el touchback. Hay que notar que por el contrario de un toque ilegal ordinario, el privilegio del equipo B dada esta violación particular no es cancelado por la aceptación del castigo por cualquier foul.

EJEMPLO 8-36 Cuarto down para el equipo A La patada de despeje del equipo A, que no ha sido tocada delante de la zona neutral, está botando hacia la zona final del equipo B. Para prevenir que entre, A34 brinca sobre el plano de la línea de gol y batea la bola de vuelta al campo de juego y esta sale del campo en la yarda 2. Cualquier jugador ya sea del equipo A o del equipo B comete un foul personal durante la patada.

REGLA: El bateo del equipo A no es un foul por regla. El castigo por foul personal del equipo A se aplica desde el punto anterior y se repite el down; por lo que sí el equipo B quiere conservar el balón debe declinar el castigo y elegir el touchback. En la otra situación, el foul personal es del equipo B y está gobernado por las reglas de punto después de una patada de despeje (PSK) y el castigo será aplicado al final de la patada o en el punto del foul, como se indica en el principio 3 y 1. Sin embargo, el touchback se concede primero, y después se aplica el castigo. Por lo tanto, el final de la patada no es la yarda 2 y sí en la línea de la yarda 20.

Ahora considerando una jugada similar a la anterior excepto que el equipo B ahora toca la bola.

EJEMPLO 8-37: Cuarto down para el equipo A. La patada de despeje botando cerca de la zona de anotación del equipo B Antes de que rompa el plano de la línea de gol, B41 toca la bola en la línea de la yarda 2. Para prevenir que la bola toque la zona de anotación, A34, que no sabe que B41 la toco, se introduce dentro de la zona de anotación del equipo B y batea la pelota hacia el terreno de juego. La bola sale del terreno de juego en la línea de la yarda dos.

REGLA: Faul de A34 por bateo de la bola dentro de la zona de anotación (ya no es más excepción a la regla). Si el castigo es aceptado, 15 yardas desde el punto anterior para el equipo A (no es pérdida de down); El equipo A deberá repetir la patada después de haber aplicado las 15 yardas de castigo. El resultado de la jugada es patada fuera del campo en la línea de la yarda dos, así que si el equipo B declina el castigo, la bola será puesta en juego desde la línea de la yarda 2 de B que no le conviene.

Safety vs. Touchback: Ímpetus (Momentum)

La decisión que determina el marcar un safety o un touchback gira alrededor de la siguiente pregunta: ¿Cómo llegó la bola a la zona final? Para determinar si es un safety o un touchback no importa lo que le pase a la bola una vez que se encuentra en la zona final. Hay que hacer la pregunta de cómo llegó ahí (mejor dicho, quién la puso ahí) es lo que cuenta.

La idea central es lo que conocemos como ímpetu (momento) (8-7-1 y 2): ¿Qué equipo le dio a la bola el ímpetu que la colocó en la zona final? Si la bola es llevada hacia la zona final no hay duda sobre quien es el responsable: el corredor. En una bola suelta, existen básicamente cuatro motivos que lograron darle a la bola su ímpetu inicial: pudo haber sido por una patada, por un pase, por un fumble o por un centro. Se considera que una bola entra a la zona final por cualquiera de dichos motivos, aunque su dirección haya cambiado debido a un contacto incidental en su trayecto. A continuación algunos ejemplos.

EJEMPLO 8-38 Cuarto down en la línea de la yarda 18 del equipo A. B83 bloquea la patada. En la lucha por la bola esta es forzada a ir dentro de la zona de anotación de A, donde el equipo A la recupera y la lleva fuera del campo por la línea final. La bola puede o no haber cruzado la zona neutral.

REGLA: Es un Safety, porque la bola sale fuera del campo por la zona de anotación, se considera que el ímpetu proviene de la patada.

EJEMPLO 8-39 B30 se encuentra parado en su yarda 5 para recibir una patada. La bola le pega en su hombro y bota hacia el aire. A37 se avienta por el balón y su contacto hace que la bola entre a la zona final, donde B49 la recupera y desesperadamente intenta salir con el balón. Sin embargo es tacleado dentro de la zona final.

REGLA: Touchback. El ímpetu lo proporciona la patada. Tanto el intento de B49 para salir de la zona final como el contacto de A37 son irrelevantes.

EJEMPLO 8-40 En un regreso de patada de salida, el corredor B25 fumblea en su yarda 15. Al intentar recuperarla la bola le pega un jugador del equipo A, la bola rueda hasta la zona final del equipo B y sale por la línea final.

REGLA: Safety. El ímpetu lo proporciona el fumble. El contacto del equipo A no constituye un cambio en el impulso.

¿Cómo puede cambiar el ímpetu? Un nuevo ímpetu puede ser proporcionado de dos maneras (8-7-2-b): Si un jugador patea una bola suelta, o batea una bola que ha tocado el suelo, o hace algún contacto con una bola que se encuentra descansando en el suelo y todavía no ha sido declarada muerta. Es

importante recalcar que el pateo y el bateo deben ser actos deliberados, no simplemente contactos accidentales o incidentales con los pies/piernas o manos/brazos, respectivamente.

EJEMPLO 8-41 B29 está a punto de recibir una patada en su yarda 7, pero mofa la bola. Para evitar que A38 recupere el balón que va botando (dentro del campo), B29 lo batea hacia su propia zona final y sale por la línea lateral.

REGLA: Safety. El ímpetu inicial de la patada termina cuando B29 batea la bola perdida, y su nuevo impulso es el que causa que la bola se encuentre posteriormente en la zona final. (Nota: el bateo de B29 no es un foul ya que bateó la bola hacia su propia zona de anotación).

EJEMPLO 8-42 La patada libre del equipo A desde su yarda 30, rueda cerca de la zona final del equipo B. Para evitar que el equipo A la recupere, B34 pateo el balón hacia su zona final y sale por la línea final.

REGLA: Foul de B34 por pateo ilegal de la bola. El resultado de la jugada es un safety, ya que B34 le dio un nuevo impulso al patearla y salió fuera del campo por la zona de anotación. Pero si se acepta, el castigo por patear ilegalmente el balón pondrá la bola en la yarda 45 donde el equipo A tendrá que patear de nuevo.

Vamos a ver un ejemplo en el caso donde la bola se declara muerta por regla dentro de la zona de anotación y el equipo que defiende la línea de gol es el responsable que la bola se encuentre dentro de ella. Esto también es un Safety.

EJEMPLO 8-43 Cuarto down y gol en la línea de la yarda 5 de B. Un jugador del equipo B bloquea un intento de gol de campo, y la bola bloqueada no cruza la zona neutral. En la línea de la yarda 6 de B, B34 batea la bola hacia su propia zona de anotación donde A27 la recupera.

REGLA: Safety la bola es muerta por regla cuando pega en la tierra dentro de la zona de anotación del equipo B, debido a que todavía se considera una patada, aunque el jugador del equipo B sea el responsable de que la bola esté allí.

En el ejemplo anterior el cambio en el impulso no afecta el estado original de la bola debido a la regla (8-7-2-c), se considera todavía una patada cuando la bola va a la zona final producto del bateo. Así de simple es un intento de gol de campo que falla y que no ha sido tocado por el B más allá de la zona neutral y por eso motivo la bola se convierte en muerta más allá de la zona neutral. Ahora, sin embargo, está muerta por regla cuando toca la bola toca la zona de anotación y por esto es un Safety ya que el impulso procedió de un bateo.

EJEMPLO 8-44 B49 cacha una patada en su zona final e intenta avanzar el balón cuando es golpeado y fumblea. El balón rueda al campo de juego. En su intento por recuperarlo, A63 mofa el balón y este regresa a la zona final del equipo B. Ahí, B49 recupera la bola y es tacleado, o la bola sale del campo por la línea final.

REGLA Safety. El ímpetu por el cual la bola se encuentra por segunda vez en la zona final lo proporciona el fumble de B49 ya que fue el último que tubo posesión de la bola.

El ejemplo de arriba ha generado recientemente algunas "discusiones electrónicas" y bastante controversia entre un buen número de Oficiales. Sin embargo, el principio del ímpetu es muy claro. El mof por A63 no le proporciona un nuevo impulso a la bola, aún cuando es prácticamente imposible que la bola hubiera regresado a la zona final si no hubiese sido por culpa del mof. Por lo anterior, el equipo B sigue siendo el responsable de que la bola se encuentre por segunda ocasión en su zona final (Aunque usted no lo crea).

El mismo principio aplica en el siguiente ejemplo.

EJEMPLO 8-45 B49 catcha una patada en su zona final y la lleva al terreno de juego. Es golpeado en su yarda 3 y fumblea. En el intento por recuperar la bola, A63 la mofa y la bola va hacia adentro de la zona final del equipo B. Ahí, B49 la recupera y es tacleado, o la bola sale del campo por la línea final.

REGLA Safety. El fumble de B48 proporciona el impulso para que el balón se encuentre en la zona final, el mof de A63 no tiene nada que ver.

El Intento de anotación extra

Después de una anotación, el equipo que anota deberá poner la bola en juego en o detrás de la línea de la yarda 3 (a menos que el punto sea cambiado por un castigo) para un down de intento de anotación extra, el cual proporciona a ambos equipos la oportunidad de anotar uno o dos puntos adicionales (8-3-2).

Al comenzar en el tercer periodo extra, y para todos los periodos extras subsecuentes, el equipo que anote un touchdown debe intentar por jugada los dos puntos adicionales.

En intento de anotación extra es un "juego dentro del juego". Por lo tanto, tiene un conjunto de reglas propias, particularmente con respecto a la aplicación de los castigos. La aplicación de castigos en un intento de anotación extra puede ser un tema muy complicado, por lo cual se invita al lector ver a detalle el Capítulo 9 para una discusión sobre el tema.

Las reglas del juego para el intento de anotación extra son prácticamente las mismas que para cualquier otro down de scrimmage, con la siguiente diferencia: la regla del fumble en cuarto down aplica también para el intento de anotación extra. Por lo tanto, si un jugador del equipo A fumblea el balón antes de que haya un cambio de posesión, él es el único miembro de su equipo que puede avanzar el balón. La bola se convierte en muerta cuando otro miembro del equipo cache o recupere la bola, y no se permite anotación por esta causa (8-3-2-d-5).

El intento de anotación extra inicia cuando la bola es declarada lista para jugarse (esta pequeña aclaración se hace únicamente para propósito de aplicación de castigos, y no tiene efecto alguno en la jugada), y termina cuando la bola se

Anotaciones.

convierte en muerta, cuando cualquiera de los equipos anota, o cuando el equipo B acepta un castigo que incluye pérdida de down.

El equipo A tiene diferentes opciones para poner en juego el balón en cualquier punto entre las hash marks, en o detrás de la línea de la yarda 3, siempre y cuando se le informe al réferi antes de que la bola sea declarada lista para ponerse en juego.

El valor de los puntos para anotar un intento de anotación extra es diferente dependiendo de cual sea el propósito de la jugada (8-1-1). En el intento de anotación extra:

Touchdown = 2 puntos.

Gol de campo = 1 punto

Safety = 1 punto

Nosotros realmente estamos acostumbrados al intento de anotación extra de un punto, aunque no es común usar estos términos. Nosotros decimos que el equipo "dio una patada de punto extra, "o ellos fueron por dos puntos y lo hicieron," sin realmente pensar que éstos son, respectivamente, un gol de campo y un touchdown. El Safety es una cuestión diferente, porque es tan raro. Aquí una jugada que pasó en el Juego del Campeonato 2004 de los 12 Grandes.

EJEMPLO 8-46 El equipo B bloquea la patada de intento de anotación extra, y la pelota rueda por el línea de scrimmage. El linebacker B55 recoge la pelota en su línea de la yarda 3, y empieza a correr, y fumblea la bola en la línea de la yarda 1. La pelota rueda en la zona final dónde B23 la recupera y es tacleado haciendo down.

REGLA: Safety de un punto para el equipo A.

Recuerde en el 2006: Si un touchdown es anotado cuando el tiempo del juego termina, el intento de anotación extra no debe ser llevado a cabo a menos que el punto o puntos tengan alguna posibilidad de cambiar el resultado del juego (8-3-2-a).

EJEMPLO 8-47 La Universidad de la Costa anota mientras el reloj expira en el cuarto cuarto para irse arriba del Colegio Estatal: en (a) por un punto o dos puntos. (b) por tres puntos.

REGLA: en (a) el intento de anotación extra deberá jugarse. En (b) el juego termina, el intento de anotación extra no deberá ser intentado.

III. Cambios de reglas recientes que afectan las Anotaciones.

En el 2007 No hay cambios que afecten directamente a este capítulo de anotación.

En el 2006 Si un touchdown es anotado durante un down que el tiempo de juego termine, el intento de anotación extra no debe ser llevado a cabo a menos que el punto o puntos tengan alguna posibilidad de cambiar el resultado del juego.

IV Ejemplos adicionales.

1.- El jugador A45 anota un touchdown por carrera, la bola penetra el plano horizontal de la línea de gol, cuando es rebotado y hace down en la línea de la yarda uno.

REGLA: Touchdown. La bola es muerta justamente cuando penetra en el plano horizontal de la línea de gol en posesión del corredor.

2.- Un intento de gol de campo del equipo A, la bola pega en la línea de la yarda 5 que accidentalmente le pega en el pie a B19, la bola rueda y sale del campo en la línea de la yarda dos.

REGLA: Primero y diez para el equipo B en la línea de la yarda dos.

3.- Tercero y nueve en la línea de la yarda tres del equipo A. El QB A17 intenta un pase atrasado que B39 mofa y la bola rueda hacia el campo de juego. B75, esperando hacer un touchdown batea la bola en la zona final del equipo A, donde es recuperada por A29. Él intenta salir de su propia zona final y es tacleado dentro de ella.

REGLA: El resultado de la jugada es un touchback, porque el foul de bateo ilegal de B75 al batear la bola hacia cualquier dirección dentro de la zona de anotación. Y además le imparte a la bola un nuevo impulso y hace que el jugador del equipo B sea el responsable de que la bola se encuentre dentro de la zona final de A. El castigo por este foul es gobernado por el principio de 3 y 1 y entonces se aplica desde el punto anterior. Por lo tanto le da la ventaja al equipo A de tomar el touchback (primero y diez en la línea de la yarda 20) mejor que la aplicación del castigo (que dejaría la bola en primero y diez en la línea de la yarda 18).

4.- El jugador B46 se encuentra con un pie dentro de su propia zona final cuando recibe la patada. Él cacha la patada y toca con su rodilla dentro de la zona final, pero la bola nunca llega a romper el plano de la línea de gol.

REGLA: Bola del equipo B en el punto más adelantado del balón, Esto no es un touchback porque el balón no entra a la zona final, no importa donde se encuentre el cuerpo del jugador B46.

5.- En un intento de anotación extra de dos puntos, B23 intercepta un pase lanzado por A14 dentro de su zona final. Él regresa al campo de juego y al tratar de eludir a los tacleadores regresa dentro de su propia zona final donde es tacleado.

REGLA: Safety. Un punto para el equipo A.

6.- En un periodo extra. El intento de punto extra del equipo A es cachado por el jugador B59 en su propia zona final. Él regresa el balón por un aparente

touchdown, durante el regreso B71 bloquea por detrás arriba de la cintura a A30.

REGLA: No hay anotación. El intento de anotación extra termina. El castigo contra el equipo B es declinado por regla y no puede ser llevado al siguiente punto. Debido a que el foul no fue flagrante.

7. El jugador B25 devuelve una patada a la línea de la yarda 7 de A donde le pegan. La bola sale hacia arriba. A38 que se encuentra corriendo hacia su propia zona final, intercepta la bola en el aire en su línea de la yarda 4. Su velocidad adquirida lo lleva en su zona de anotación donde hace down o es tacleado.

REGLA: La regla de Momentum aplica. Primero y 10 para el equipo A en su línea de la yarda 4.

8.- Cuando patea la bola el pateador A10 se encuentra en su propia zona final. El balón cruza la zona neutral y le pega en el casco a B45 o A63 la cual rebota regresando a la zona final. A10 la recupera y la regresa a la línea de su yarda 7.

REGLA: Safety en cualquiera de los dos casos (le pega la bola A o B). Porque el equipo A no puede avanzar una bola que ha cruzado la zona neutral, la bola es declarada muerta dentro de la zona final cuando A10 la recupera. El ímpetu se le carga al pateador en ambos casos.

9.-En un intento de anotación extra durante un pase legal adelantado A89 bloquea debajo de la cintura a B24 dentro de la zona final. B38 intercepta el pase y lo regresa para un touchdown.

REGLA: Dos puntos para el equipo B. El castigo es declinado por regla.

10. El Cuarto y gol en la línea de la yarda 6 de B. Un jugador del equipo B de bloquea el intento de gol de campo y la pelota no cruza la zona neutral. En la línea de la yarda 7 de B, B28 le da una patada a la bola que la envía a su propia zona de anotación, dónde A31 la recupera.

REGLA: El resultado de la jugada es un Safety; la pelota está muerta por regla cuando pega en cualquier parte dentro de la zona final del equipo B, debido a que su estado es todavía una patada, y el equipo B es el responsable de la bola este ahí. B28 es culpable de pateo ilegal. Si el equipo A acepta el castigo, será aplicado con la mitad de la distancia a la línea de gol y cuarta y gol en la línea de la yarda 3 de B.

11.- El jugador B21 intercepta un pase en su línea de la yarda 4 y el impulso lo lleva a su zona final. Él fomblea el balón en la línea de la yarda uno y (a) La recupera y hace down en su zona final. (b) B45 la recupera y hace down en su zona final.

REGLA: Safety en ambos casos (a) y (b).

12.- B34 cacha una patada en su propia línea de la yarda 2. El impulso lo lleva a su zona final en donde fomblea. La bola rueda y sale a la línea de la yarda

Anotaciones.

tres cuando A47 la batea hacia la zona final de B. Cuando B54 recupera la bola y hace down con su rodilla dentro de su zona final.

REGLA: Touchback. El ímpetu cambia cuando A47 batea la bola. B deberá declinar el castigo por el foul de bateo ilegal de A47.

CAPÍTULO 9. II. Reglas a Fondo.

Aplicación de castigos

Es conveniente para iniciar nuestra discusión acerca de la aplicación de castigos el hacer la distinción entre foul y castigo. Un foul (2-9-1) es una acción que es una infracción a las reglas, mientras que un castigo (2-20-1) es la consecuencia de tal acción, que puede implicar o una pérdida de yardaje o una pérdida de down, o quizás ambas. A menudo escuchamos los términos “foul” y “castigo” usados indistintamente, cuando la realidad es que tienen significados diferentes.

Por ejemplo, un oficial lanza un pañuelo cuando hay un foul. Podría o no podría ser un castigo, a opción del equipo ofendido. Más adelante veremos que los faules pueden ser anulados y, sin embargo, los castigos no pueden serlo. También, un equipo puede declinar el castigo por el foul de su oponente, pero no puede “declinar el foul”. Esta última frase, por cierto, no tiene sentido. El foul ha sido cometido y nadie puede cambiar eso. La opción del equipo ofensivo radica en aceptar o rechazar el castigo por dicho foul.

Cualquier castigo puede ser declinado por Regla (10-1-1-b). Este es un punto de gran importancia, por lo que el equipo ofendido nunca estará obligado a aceptar un castigo por un foul de su oponente. Sin excepción alguna, el equipo ofendido siempre tendrá la opción de aceptar el resultado de la jugada. Cuando un jugador comete un foul que amerita su expulsión, tal como lanzar un puñetazo, deberá abandonar el juego, aún si el equipo ofendido declina el castigo o si los faules se anulan.



Clasificación de faules.

El partido es a series de intervalos de bola muerta y bola viva como se muestra en la figura anterior.

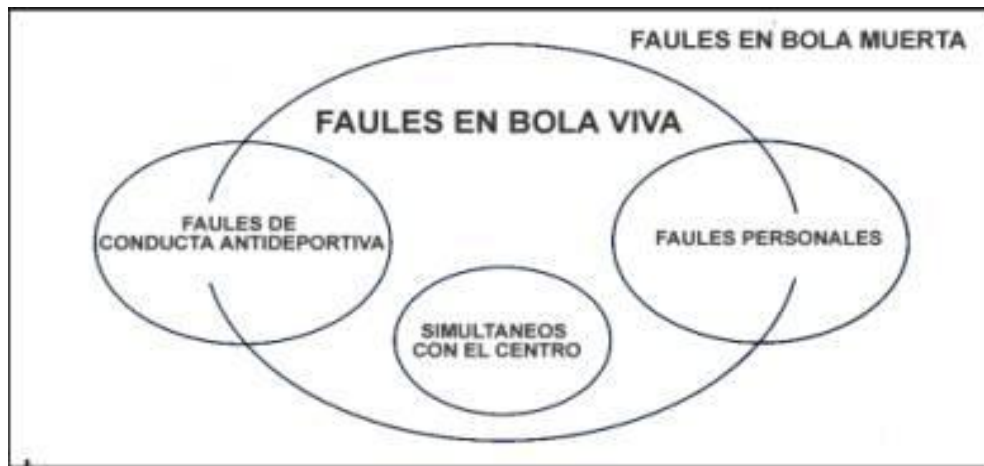
Todos los faules son o en bola viva o en bola muerta y son hechos cumplir bajo el principio 3-y-1, otros son simultáneos con el centro o tienen el punto previo designado como el punto de aplicación, mientras que algunos otros son

Aplicación de castigos.

aplicados como faules en bola muerta o tienen reglas de aplicación especiales.

Los faules de conducta antideportiva podrían ocurrir mientras la bola esta viva o muerta, pero son aplicados siempre como faules en bola muerta desde el punto siguiente. Faules personales también podrían ocurrir como faules en bola viva o bola muerta.

Reconocer el tipo del faul y cuándo ocurre es esencial para la aplicación correcta. Uno también debe comprender el tipo del faul para determinar cuando los faules deberán ser compensados.



Procedimientos de aplicación.

El punto de aplicación es sólo el punto del que una castigo deberá ser echo cumplir (2-25-1). Cada falta es hecha cumplir de uno de los siguientes puntos (10-2-1): el punto previo, el punto del faul, el punto siguiente, el punto donde la carrera termina, o el punto de aplicación después de una patada (PSK). Estos términos son bastante muy claros, pero nos explayaremos sobre algunos de ellos a continuación.

Faules en bola muerta.

Los castigos aceptados para faules en bola muerta son siempre hechos cumplir del punto siguiente (10-2-2-a). El punto siguiente es el punto donde la pelota será puesta después en juego, ya sea por un centro o una patada libre (2-25-3).

Ésta es una de las pocas reglas para las que no hay excepción. Esto quiere decir que no hay ninguna diferencia donde el faul tiene lugar ya sea en el terreno de juego, en la zona de anotación, o fuera del campo. La falta será hecha cumplir del siguiente punto.

EJEMPLO 9-1 En un regreso de patada de salida, B23 es tacleado en la línea de la yarda 40 de A, después de que la jugada termina, el jugador B62 golpea a A79 en la línea de la yarda 50.

REGLA: El punto siguiente es como resultado del regreso de la patada es la yarda 40 de A, que es el punto de aplicación. Bola del equipo B, primero y 10 desde la línea de su yarda 45. B62 será expulsado, El reloj de juego arranca al centro.

En muchos casos el punto siguiente es muy simple el punto de bola muerta, pero será diferente del punto de bola muerta si la bola ha sido trasladada por una falta.

Supongamos por ejemplo, que un jugador del equipo B comete un faul de agarrando de la mascara de cinco yardas en una jugada de carrera que termina en la línea de la yarda 40 del equipo A (punto de la bola muerta), y luego el equipo A comete un faul personal en bola muerta. La falta de agarrando de la mascara cambia de lugar el punto de bola muerta a la línea de la yarda 45 es el "punto temporal" del siguiente punto para cualquier aplicación de un faul en bola muerta; la falta por el faul personal llevara la bola a la línea de la yarda 30, que se transforma en el punto siguiente. Así que en este caso el punto de bola muerta y el punto siguiente son diferentes.

Veremos después eso si el faul en bola muerta toma su lugar entre la anotación y el intento de anotación extra, el punto siguiente podrá ser el intento de anotación extra o el punto de la siguiente patada de salida, dependerá de que opción tome el equipo ofendido (10-2-2-g-3). Sin embargo el castigo de yardaje no podrá ser llevado al siguiente punto en un tiempo extra, ya que no habrá patada de salida.

Si hay múltiples faules en bola muerta, los castigos serán aplicados en el punto siguiente (10-2-2-a) en el orden que ocurrieron. Debe ser obvio que el punto de aplicación para la segunda falta es el punto donde el primer castigo deja la bola, etcétera, así para cualquier castigo adicional. Por lo tanto, los castigos por los faules en bola muerta por el mismo equipo son "amontonados"; o son "compensados" con los faules del equipo opositor. Esto quiere decir que las medidas en yardas se cancelan, pero uno debe ser cuidadoso con las situaciones cuando hay que aplicar media distancia.

Ejemplo 9-2: Primero y 10 para el equipo A desde su línea de la yarda 48. A19 esta ilegalmente en movimiento al centro. No hay ganancia en la jugada y después de que la pelota se declaro muerta, A56 y A72 ambos cometen faul personal.

Regla: Las tres faltas serán hechas cumplir. El castigo por el movimiento ilegal pondrá la pelota en la línea de la yarda 43. El castigo por el primer faul personal de A56 pone la bola atrás en la yarda 28. El castigo por el segundo faul personal de A72 es la mitad de la distancia a la línea de gol así que la bola será puesta en juego en la yarda 14 de A, primer down y 44.

Las reglas son algo diferentes cuando se aplican faules a ambos equipos. Cuando los faules en bola muerta de ambos equipos son informados al réferi antes de la terminación de alguna falta, o cuando el orden en que ocurrieron no puede ser determinado, los faules se cancelan, los castigos de distancia son ignorados, y el próximo down será el mismo como si los faules no hubiesen ocurrido (10-1-5-excepción). No importa si un equipo tiene más

Aplicación de castigos.

faules que el otro; todos los faules se cancelan. Un jugador que comete un faul que amerite la expulsión tendrá que abandonar el juego.

Esta regla intenta eliminar la injusticia aplicada cuando las faltas de media distancia favorecerían a un equipo sobre las demás faltas de distancia fueran hechas cumplir. He aquí algunos ejemplos.

Ejemplo 9-3: en segundo down y siete, A34 gana tres yardas y es tacleado fuertemente por B76. Después de que la jugada ha terminado, A34 empuja B76 y luego B76 se desquita tirando un golpe a A34.

Regla: los faules se cancelan y los castigos de distancia son ignorados. Será la bola del equipo A, tercera y cuatro. B76 es expulsado.

Ejemplo 9-4: primero y gol en la yarda 7. Después de que la jugada está terminada en la línea de la yarda cinco, B42 se apila y A63 agarra a B42 tratando de quitarlo de arriba de su compañero de equipo, y lo aparta lanzándolo fuera de la pila. Al ver esto B79 le da un golpe a A63:

Regla: los faules se cancelan y los castigos de distancia son ignorados. Será segundo y gol en la yarda 5 de B. B79 es expulsado.

En los ejemplos anteriores, la orden que se cometieron los faules era para todos conocido, pero bajo esta regla, los faules se cancelan porque ninguna falta había sido aplicada. Si ambas faltas fueran hechas cumplir en la orden de que ocurrieron, el equipo B en este último ejemplo habría sido castigado con la mitad de la distancia a la línea de gol y luego la equipo A penalizado con 15 yardas de ese punto, como puede ver hay una obvia desventaja.

Ejemplo 9-5: después de que la jugada está terminada en la yarda 10 de B., B32 se apila. Después de que el Umpire ha caminado de la falta, pero antes de la señal de bola lista para la jugada A28 lanza al suelo a B39.

Regla: ambos castigos son hechos cumplir. Primero, el faul de B32 es la mitad de la distancia por el faul de B-5. Luego el faul de A28 es aplicado 15 yardas en la línea de la yarda 20 de B, donde el equipo A tiene un primero y 10 automático.

En el ejemplo anterior la regla para cancelar faltas (10-1-5-excepción) no es aplicable porque la falta por el primer faul ya se estaba aplicando antes de que el segundo faul ocurriera.

Faules en bola viva que se aplican como faules en bola muerta.

Faules de conducta antideportiva (9-2-1), aunque podrían ocurrir mientras la bola es viva, son hecho cumplir siempre como faules en bola muerta. Las faltas para estos faules son hechas cumplir en la orden que ocurrieron, sin considerar cualquier otro faul de cualquier equipo, incluyendo faules que se compensan en bola viva y como característica especial no afectan el resultado de la jugada durante la cual ocurren. Por lo tanto, para los propósitos de la ejecución del castigo, son tratados como si hubieran tenido lugar mientras la bola se encontraba muerta y son penalizados siempre del punto siguiente. Por

supuesto el equipo ofendido podría declinar la falta, pero muy raramente hay razón para hacerlo.

Ejemplo 9-6: durante un regreso de patada, el entrenador de equipo B corre dentro del campo para protestar la llamada de un oficial. El corredor es detenido en la línea de la yarda 48 de B.

Regla: el foul por el entrenador del equipo de B es un foul en bola viva, el foul que es tratado como un foul en bola muerta. La bola después de aplicar la falta de 15 yardas del equipo B, es primero y 10 en la línea de la yarda 33 de B.

Si una falta de conducta antideportiva ocurre durante una jugada de anotación, el puntaje cuenta. Un ejemplo común es un corredor que ha superado a los oponentes y se burla de sus perseguidores justo antes de que cruce la línea de gol (9-2 l-a-1-b). Éste es un foul en bola viva de conducta antideportiva, pero es tratado como si ocurrió mientras la bola esta muerta: la anotación cuenta y la falta es hecha cumplir en el intento de anotación extra o la siguiente patada de salida (10-2-2-g-3). La falta no podrá ser llevada a la patada siguiente en un periodo extra, ya que no hay patada.

Es importante notar que no todos faules de no contacto están en esta categoría. En particular las "Tácticas desleales" mencionadas en la regla 9-2-2 y que son tratados como faules ordinarios en bola viva.

Ejemplo 9-7: el equipo A intenta una formación de patada de despeje y ha estado entrenando una jugada de truco. El pateador grita y hace señas para el jugador A32 salga del campo simulando que tienen más de 11 hombres. Al centro A32 esta en movimiento hacia su línea de banda, entonces dobla hacia dentro del campo para hacerse un receptor de pase y cacha un pase legal adelantado del "Pateador", que recibió el centro.

Regla: Foul, castigo de 15 yardas del punto previo por usar en el proceso de sustitución para engañar al adversario. Éste es un foul en bola viva.

Foul en bola viva.

Algunos faules en bola viva ocurren simultáneos con el centro. Los faules simultáneos con el centro son sólo los actos que tienen lugar mientras la bola está muerta, pero que no se comete un foul hasta que la bola es centrada. La razón fundamental es el foul en cuestión puede ser corregido hasta antes de que se centre la bola. Estos foul no son aplicados usando el principio 3-y-1, pero son hechos cumplir del punto previo.

La mayoría de estos faules pueden ser cometidos solamente por la ofensiva, pero hay algunos que la defensiva puede cometer como la posición adelantada. Las siguientes acciones por la ofensiva, si no son corregidos, se hacen foul cuando la bola es centrada: (1) la formación ilegal o la numeración, (2) movimiento ilegal, y (3) shift ilegal. Lo siguientes ejemplos ilustran algunos.

Ejemplo 9-8: primero y 10 sobre la línea de yarda 20 del equipo A. El equipo A viene a la línea de scrimmage para preparar su jugada. Mientras A49 es en movimiento hacia la línea de banda, A22 da un paso. La bola es centrada.

Regla: Shift ilegal es un foul al momento del centro, se aplica del punto previo.

La razón esto no es un foul hasta el centro es hecho, en el próximo ejemplo lo trataremos más claro.

Ejemplo 9-9: mismo que el ejemplo anterior, excepto que antes del centro, A49 para y todos jugadores del equipo A hacen un stop y se quedan estacionarios por un segundo.

Regla: Jugada legal. El equipo A cumplió la Regla de shift (7-1-4-a).

La filosofía es que algunas reglas pueden ser corregidas antes del centro, y no son un foul hasta que la bola es centrada. El principio también es aplicable a movimientos ilegales, formación ilegal y posición adelantada por la defensiva.

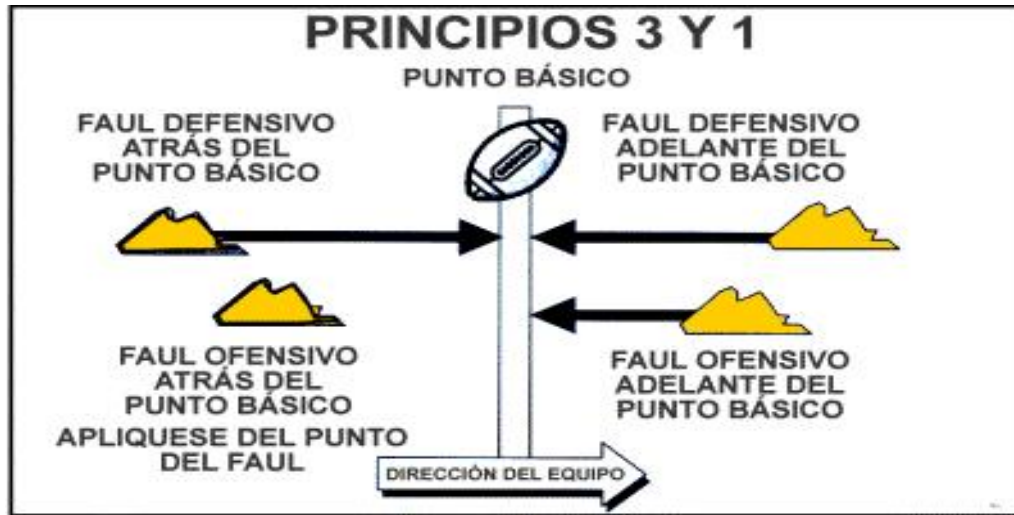
Principio de 3 y 1.

Varios faules tienen establecido el punto de aplicación como parte del castigo. Por ejemplo, todos los faules que ocurren en conjunto con el centro, tales como fuera de lugar, formación ilegal, movimiento ilegal, Movimiento (s) ilegales, etc., son aplicados desde el punto anterior de acuerdo a lo establecido en la redacción del castigo. En la interferencia con la oportunidad de cazar una patada, el castigo es aplicado en el punto del foul establecido en la regla como "punto del foul". Algunas veces la interferencia de pase tiene también como punto de aplicación el punto del foul.

Por otro lado, existen varios faules para los cuales la redacción del castigo lo refiere a una aplicación desde el "punto básico". Siempre que esto ocurra, la aplicación del castigo se regirá por lo que se ha dado por llamar "El Principio de 3-y-1". Que ahora examinaremos.

Algo muy importante que hay que tener en mente acerca del principio de 3-y-1 es lo siguiente: Se utiliza únicamente cuando el punto de aplicación no está especificado como parte integral en la redacción del castigo. Como vimos anteriormente, hay varios castigos cuyo punto de aplicación está claramente especificado; estos nada tienen que ver con el principio de 3-y-1.

La Regla 10 no es particularmente útil respecto al 3-y-1, ya que enlista varias de las llamadas "excepciones" a este principio. Por cierto, estas no son del todo excepciones, son simplemente casos en los que el principio no se aplica en primer lugar. Es más, como podrán notar en las referencias, la mayoría de las aplicaciones de los castigos están cubiertas por la Regla 2, no por la Regla 10. Así, aunque el título de la Regla 10 es "aplicación de Castigos", hay mucho más a este respecto en otras porciones del libro. La siguiente figura visualiza los principios de 3 y 1.



Punto Básico.

Para utilizar el principio de 3-y-1 debemos entender muy bien el concepto de punto básico. Este no es un punto adicional en el campo, más bien, sirve como un punto de referencia para la aplicación de los castigos con 3-y-1. Excepto en castigos de punto de aplicación en una patada (PSK), el punto básico es siempre o el final de la carrera o el punto anterior (2-25-10, 10-2-2). Donde termina la patada es el punto básico en la aplicación de PSK. (10-2-2-e Excepción 3).

Algunos puntos podrían reunir las condiciones necesarias, como el final de la carrera (2-25-8). El obvio y más común es donde el corredor es tacleado o hace down. Otro importante es el punto donde un corredor deja caer la bola (fomblea). Es obvio el final de la carrera es el punto donde la pelota es manejada, donde un pase hacia atrás es lanzado, o donde un pase ilegal adelantado es lanzado. Note que el lugar del que un pase legal adelantado es lanzado no es un punto donde la carrera termina; sin embargo, no importa porque este punto siempre estará detrás de la zona neutral, y cuando el final de la carrera está detrás de la zona neutral no es más un punto de aplicación.

El final de la carrera es el punto básico en (1) jugadas de carrera que terminan adelante de la zona neutral (2-25-10-a, 10-2-2-c-1) y (2) jugadas de carrera que no tienen zona neutral (esto es regresos de patada, regresos de intercepciones, etc.) (2-25-10-c, 10-2-2-c-3).

El punto anterior es el punto básico en (1) jugadas de carrera que terminan atrás de la zona neutral (2-25-10-b, 10-2-2-c-2); (2) jugadas de pase legal adelantado (2-25-10-d, 10-2-2-d); (3) patadas libres (2-25-10-e, 10-2-2-e) y (4) las patadas de scrimmage que no son faules de PSK (2-25-10-e, 10-2-2-e). Note que el punto del foul nunca es el punto básico, aunque es a menudo el punto desde donde el castigo es aplicado.

¿Por qué 3-y-1?

Existe a menudo algo de misterio alrededor del principio de 3-y-1, pero lo cierto es que es realmente simple. He aquí de donde viene su nombre. Cada foul puede ser clasificado de la siguiente manera: O fue cometido por el equipo en

posesión o bien por el equipo que no tiene la posesión, además de que el foul ocurrió, o bien adelante del punto básico de la jugada o atrás de este. Dos equipos y dos posibles ubicaciones igual a cuatro tipos de foul.

Si el foul fue cometido por el equipo que no tiene la posesión, ya sea adelante o atrás del punto básico, o por el equipo en posesión adelante del punto básico, el castigo es aplicado desde el punto básico. (Note que la referencia se hace al equipo en posesión o no en posesión, no al equipo A o al equipo B). Este es el "3" en el nombre: tres clasificaciones de fouls tienen la aplicación de su castigo desde el punto básico. El cuarto es el que sobra, un foul cometido atrás del punto básico por el equipo en posesión. Este es el "1", y el castigo es aplicado desde el punto del foul.

Esto es todo: tres castigos desde el punto básico y uno desde el punto del foul. He aquí algunos ejemplos:

EJEMPLO 9-10 El QB del equipo A lanza un pase legal adelantado que B29 intercepta y regresa hasta la yarda 45 de su campo, donde sale por la línea lateral. Durante el regreso, B68 comete clipping a la altura de la yarda 38.

REGLA: El final de la carrera es el punto básico debido a que el foul ocurrió durante una jugada en la que no existía zona neutral. El foul es por el equipo en posesión atrás del punto básico, por lo tanto el equipo B es castigado con 15 yardas desde su yarda 38 punto del foul, quedando la bola en la yarda 23.

EJEMPLO 9-11 El corredor A33 es tacleado atrás de su línea de scrimmage en una jugada durante la cual B49 comete un foul en campo abierto, adelante de la zona neutral.

REGLA: Dado que la carrera terminó atrás de la zona neutral, el punto básico es el punto anterior. El foul es cometido adelante del punto básico por el equipo que no tiene la posesión, así que el castigo se aplica desde el punto básico. Por lo tanto, el equipo B es castigado con 15 yardas desde el punto anterior.

EJEMPLO 9-12 El corredor A46 es tacleado atrás de su línea de scrimmage por B79, quien lo derriba jalándolo de la máscara.

REGLA: El punto básico es el punto anterior, ya que la corrida terminó atrás de la zona neutral. El foul es por parte del equipo que no está en posesión, así que el castigo se aplica desde el punto básico. Por lo tanto, el equipo B es penalizado con 15 yardas desde el punto anterior.

EJEMPLO 9-13 El equipo A despeja en cuarto down con la bola centrada desde su yarda 40. La patada rueda fuera del campo en la yarda 37 de B. En bola viva, A79 comete clipping en la línea de la yarda 30 de B.

REGLA: El foul es por parte del equipo en posesión durante una jugada de patada de despeje, por lo que el punto previo es el punto básico. Dado que el foul ocurrió adelante del punto básico, el castigo es aplicado desde el punto básico. Si es aceptado el castigo por el equipo B, este será aplicado desde el punto anterior, dejando la bola en la yarda 25 de A. Repite el down.

EJEMPLO 9-14 En cuarto down desde su yarda 22, el pateador A43 mofa el centro. Cuando la bola se encuentra rodando sobre la yarda 6, A43 la pateo, sacándola del campo a través de la zona final.

REGLA: El punto básico es el punto anterior y el foul de bola pateada ilegalmente ocurrió atrás del punto básico. Entonces, el castigo es desde el punto del foul. Dado que el castigo incluye pérdida de down, el equipo B puede tener la posesión de la bola después de la aplicación del castigo, que dejaría la bola en la línea de la yarda 3. Por supuesto, como siempre el equipo B puede declinar el castigo y tomar el resultado de la jugada, que es un Safety. En esta situación se recomienda no hacer la señal de Safety hasta que se consulta al equipo B, porque podría convenirle primero y 1 gol en la línea de la yarda 3, por este motivo hay que darle las opciones al equipo B.

Cuando el principio de “3 y 1” fue introducido por primera vez como parte de las reglas, era algunas veces interpretado como que el castigo debería ser aplicado “donde le doliera más al infractor”. Esta noción equivocada ha persistido por muchos años. Desgraciadamente esta simplificación es a menudo errónea y, cierta, lo suficiente para que no pueda ser tomada como una regla general. No obstante, algunos Oficiales aún la utilizan como una manera de cubrirse ante la duda en la aplicación de un castigo. Nuestro consejo es que hay que abandonar esta práctica. Algunos de los ejemplos presentados ilustran el porqué de este consejo.

De regreso al ejemplo 9-11; el corredor pierde yardas y la defensiva faulea en algún lugar adelante de la zona neutral. Si el castigo se aplicara donde más le duele al equipo B, debería aplicarse desde el punto del foul. Pero no es así, el castigo es aplicado desde el punto anterior, que es el punto básico en esta jugada.

La recomendación es que es mejor aprender el principio de “3-y-1” que al utilizar una simplificación que, en el mejor de los casos es confusa y, a menudo, errónea.

Existen algunas reglas en el libro de la NCAA, de manera particular en la regla 9, donde la redacción del castigo indica que este debe aplicarse “desde el punto básico”. (Ver por ejemplo la regla 9-1-2-r, 9-1-4, 9-3-3, 9-3-4. Esto por supuesto no es estrictamente correcto, debido a que estos castigos están cubiertos por el procedimiento de aplicación de “3-y-1”. Que el castigo se aplique desde el punto básico o el punto del foul dependerá de los principios que acabamos de mencionar. Mi sugerencia es eliminar las palabras “desde el” como un recordatorio de que el punto básico es un importante punto de referencia, pero no necesariamente el punto de aplicación.

Reglas de aplicación desde el punto anterior.

En adición a los faules que son simultáneos con el centro. Para varias faltas cometidas por el equipo ofensivo, que antes se aplicaban de acuerdo a los principios 3-y-1, ahora serán aplicadas desde el punto anterior. (10-2-2-c-1 y 10-2-2-c-2- excepción).

Cuando jugadores ofensivos atrás de la zona neutral cometen un foul personal, uso ilegal de manos, agarrando de la máscara, y agarrando o bloqueos

Aplicación de castigos.

ilegales, serán aplicados desde el punto anterior; sin embargo, cuando estos mismos faules sean cometidos dentro de la zona de anotación del equipo ofensivo, de aceptarse el castigo será declarado un Safety.

El efecto es que para las faltas cometidas detrás de la zona neutral por un jugador ofensivo contra un defensivo, el castigo se aplicara desde el punto anterior. Sin embargo, si el castigo es cometido dentro de su propia zona final el castigo será un Safety. No importando que tipo de jugada fue (carrera, pase, patada) y tampoco importa donde termina la jugada.

El cambio no afecta otras faltas, como pateo o bateo ilegal o pase ilegal adelantado. Nosotros miraremos algunos ejemplos.

EJEMPLO 9-15 Tercero y siete en la línea de la yarda 35 de A, durante una jugada de pase legal adelantado, A79 (a) agarra, (b) clipea, (c) agarra la mascara en la línea de la yarda 30 de A.

REGLA: En (a), (b) y (c). El castigo será aplicado desde el punto anterior.

EJEMPLO 9-16 La bola es centrada en la línea de la yarda 25 de B. El corredor A40 es tacleado (a) para una pérdida de 5 yardas, (b) Con una ganancia de 5 yardas. A23 Clipea durante la jugada en la yarda 30 de B.

REGLA: En (a) y (b) el castigo es aplicado desde el punto anterior 15 yardas de castigo.

EJEMPLO 9-17 Segundo y 12 en la línea de la yarda dos de A. A54 agarra en la zona final de A. Cuando el jugador A12 (a) da la bola de mano a mano al jugador A89 para una ganancia de 5 yardas. (b) completa un pase con A89 para un primero y diez.

REGLA En (a) y (b) si el castigo es aceptado es un Safety.

La diferencia, entonces, está entre faltas cometidas contra un jugador contrario y aquéllas cometidas en "contra" de la bola. Aquí es un ejemplo que le ayudara a ver la diferencia.

EJEMPLO 9-18: Tercero y 12 en la línea de la yarda 40 de A. El corredor A29 fomblea la bola. La bola va rodando a lo largo del campo, A12 le da una patada en la línea de la yarda 38 de A y va fuera de límites del campo en la línea de su yarda 36. Durante la jugada A74 agarra en su línea de la yarda 38.

REGLA: Ambas faltas ocurren detrás de la zona neutral. Sin embargo, el castigo de A12 por patada ilegal se aplicara en el punto del faul, mientras que el faul de A74 por agarrando se aplicara desde el punto anterior. El equipo B probablemente aceptará el castigo por patada ilegal, ya que le dará mayor yardaje de castigo, ya que es aplicado desde el punto del faul y además incluye perdida de down. Así sería cuarto y 29 desde la línea de la yarda 23 de A.

Faultes del equipo A en jugadas de patada.

Nuevo en el 2007 Si el equipo A comete un Faul en bola viva en conjunto con el centro en una jugada de patada de despeje, aparte de un gol de campo, el equipo B puede elegir aplicar la falta de cinco yardas desde el punto previo (y el down vuelto a jugar) o desde el punto siguiente de donde tendrán posesión de la bola el equipo B.

Ahora los faules del equipo A, se aplican como lo ilustra el siguiente ejemplo.

EJEMPLO 9-19: El receptor B27 catcha una patada y la regresa a su línea de la yarda 25, donde es tackleado. El equipo A es castigado por (a) por un shift ilegal, o (b) por agarrar a un defensivo.

REGLA: En ambos casos, el equipo B podrá escoger que el down sea repetido después de aplicar su castigo de yardaje desde el punto anterior, o tener un primero y 10 después de aplicar su castigo de yardaje desde el punto donde B27 fue tackleado. El reloj de juego arranca al centro.

Aplicación de Castigos de Post-Scrimmage Kick. (PSK)

Las reglas para la aplicación de PSK (2-25-9 y 2-25-11, 10-2-2-e-excepción 3) dan al equipo que recibe una patada de despeje la oportunidad de retener la posesión de la bola aunque haya cometido un faul durante la patada. Por ejemplo, si un jugador del equipo B bloquea abajo de la cintura durante una jugada de patada de scrimmage, el faul ocurre mientras el equipo A está aún en posesión de la bola, no obstante que ninguno de sus jugadores tiene la posesión [recordando que una jugada de patada de scrimmage es el intervalo entre el centro y cuando la bola es cachada, recuperada o se convierte en muerta por regla (2-30-3)]. Sin esta serie especial de reglas, el equipo A retendría la bola después de la aplicación del castigo desde el punto previo, echando por la borda todo el esfuerzo realizado por la defensiva para parar y obligar a patear al equipo A.

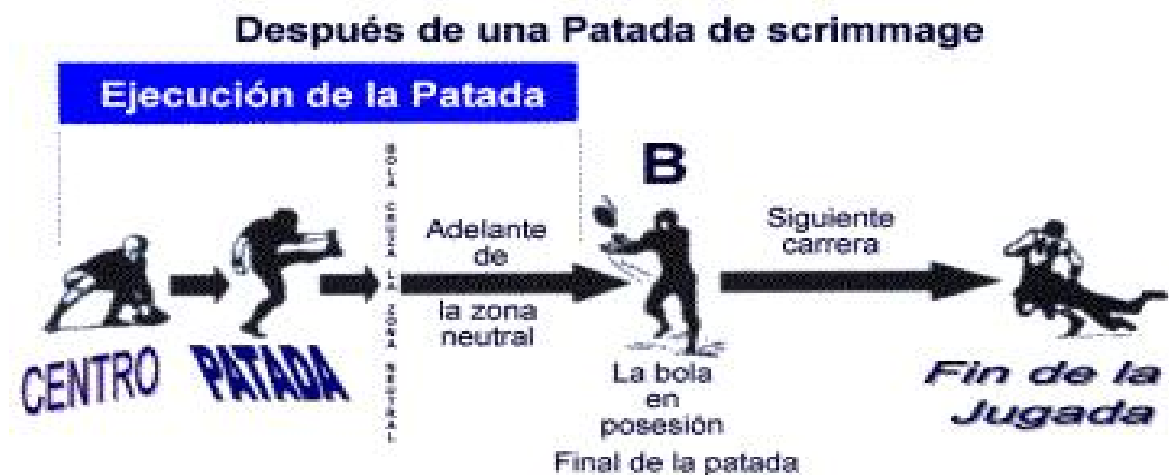
Para corregir esta injusticia, ciertos faules del equipo B durante las jugadas de patada de scrimmage son tratados como si la posesión ya hubiera cambiado, aunque estrictamente hablando, no ha cambiado la posesión. Uno simplemente toma el punto donde termina la patada de scrimmage como el punto básico y aplica el principio de 3-y-1.

El punto donde la patada termina aplica solo en los castigos por faules durante una patada de scrimmage (2-25-9). Este punto nos da la llave para aplicar los faules gobernados bajo puntos de aplicación después de una patada (PSK)

El punto donde la patada termina es aplicable solamente en la ejecución de los castigos para las faltas durante patadas de scrimmage (2-25-9). Este punto es una llave para faltas gobernadas por las reglas de punto de aplicación después de una patada (PSK). Aunque una patada libre termina indudablemente donde un jugador tiene la posesión o se declara bola muerta por regla, el punto donde esto tiene lugar no es importante para la ejecución de los castigos a menos que, por supuesto, ocurre que coincida con el punto siguiente. Para las patadas libres no hay nada análogo a las reglas de patada punto de aplicación después de una patada (PSK).

He aquí como funciona: Las reglas de punto de aplicación después de una patada (PSK) aplican sólo si se cumplen las siguientes condiciones:

- (1) El foul es del equipo B;
- (2) Ocurre durante una patada de scrimmage en la cual la bola cruza la zona neutral. (que no sea en un gol de campo en un periodo extra o en un intento de punto extra). Esto es, que al momento del foul la bola no se encuentra aún en posesión de un jugador ni ha sido declarada muerta;
- (3) El foul ocurre 3 o más yardas adelante de la zona neutral;
- (4) Y que la bola pertenezca al equipo B cuando el down termina. Si la patada termina en la zona final del equipo B la yarda 20 será tomada como el punto donde la patada termina.



EJEMPLO 9-20 El receptor B45 catcha en su yarda 16 la patada de A21 y la regresa hasta su yarda 27, donde es tacleado. Mientras la bola es aún una patada, B62 comete clipping en su yarda 19.

REGLA: Este foul satisface todas las condiciones de la regla de punto de aplicación después de una patada (PSK), así que el punto básico es donde termina la patada, la yarda 16. El foul ocurre adelante del punto básico, por lo tanto el castigo es aplicado desde el punto básico. El equipo B es castigado con la mitad de la distancia a su línea de gol, de la yarda 16 a la 8 (note que para efectos de aplicación del castigo, no importa donde haya terminado la carrera).

EJEMPLO 9-21 Cuarta y siete en la línea de la yarda 41 de A. B24 está a punto de catchar la patada de despeje, pero A80 lo taclea antes de que llegue la bola. B39 mofa la patada y B46 también taclea a A27 para impedirle que recupere la bola suelta. A45 recupera la bola en la yarda 36 de B.

REGLA: Debido a que el equipo A se encuentra en posesión de la bola al terminar el down, no aplican las reglas del punto de aplicación después de una patada (PSK) y por lo tanto no es aplicable la excepción a la regla 10-1-4;

Aplicación de castigos.

los faules se cancelan y el down es vuelto a jugar en la yarda 41 de A. Se repite la patada.

EJEMPLO 9-22 En cuarta oportunidad en la línea de la yarda 45 de B. El receptor del equipo B catcha y hace down a una patada de despeje en su zona final. Durante la patada, B53 bloquea abajo de la cintura en la yarda (a) 14; (b) yarda 32 del equipo B.

REGLA: Dado que la patada terminó en la zona final, la línea de la yarda 20 es tomada como el punto donde terminó la patada. En (a), el foul ocurre atrás del punto básico, así que es punto del foul y el castigo es aplicado desde la yarda 14, dejando la bola en la yarda 7, mitad de la distancia. En (b), el foul ocurre adelante del punto básico, por lo que la aplicación es desde el punto básico, desde la yarda 20, quedando la bola en la yarda 10 de B.

EJEMPLO 9-23 Mientras la patada va en el aire, el guardia nariz B78 se encuentra sobre la zona neutral cuando le tira un puñetazo al centrador A56. La patada es regresada por B20 hasta su yarda 37.

REGLA: Dado que el foul ocurrió sobre la zona neutral, este no es un foul de punto de aplicación después de una patada (PSK). B78 es expulsado y el equipo B es castigado con 15 yardas desde el punto previo, reteniendo la bola el equipo A. Primero y 10 automático.

EJEMPLO 9-24 El equipo A pateo, en cuarto down y 12 en su línea de la yarda 25, El equipo A comete un foul de shift ilegal. El receptor B28 hace una señal de atrapada libre y catcha la bola en su línea de la yarda 12. Durante la patada B72 bloquea debajo de la rodilla en su línea de la yarda 20.

REGLA: Este es un ejemplo de punto de aplicación después de una patada de despeje (PSK) excepción de faules que se anulan a la regla 10-1-4-excepción 2. El equipo B tiene la opción de aceptar o declinar faules que se anulan. Si declina faules que se anulan ahora el equipo A tiene la opción de aceptar o declinar el castigo de B72 de bloqueo debajo de la rodilla, Si el equipo B acepta su castigo y declina el castigo de A (que es lo que más le conviene) será primero y 10 para el equipo B en su línea de la yarda 6.

Las reglas de punto de aplicación después de una patada (PSK) no aplican en el intento de anotación extra o en los intentos de gol de campo, ni en los periodos de tiempo extra. Ya que en los periodos de tiempo extra el equipo B no centrara la bola como parte continua de las acciones, en los intentos de anotación extra el equipo B no centrara la bola en la siguiente jugada de cualquier forma. Por estas razones, cuando existen faules que de alguna forma no están cubiertos por las reglas de punto de aplicación después de una patada (PSK) los castigos son aplicados desde el punto previo.

EJEMPLO 9-25 El intento de gol de campo del equipo A es exitoso. Mientras la bola va en el aire, B79 comete clipping sobre la línea de la yarda 20 de A, diez yardas adelante de la zona neutral.

REGLA: Los tres puntos quedan en el marcador y el equipo A debe declinar el castigo por el foul de B79.

EJEMPLO 9-26 En las primeras series de posesión de un periodo extra, el equipo A intenta un gol de campo que es parcialmente bloqueado. La bola cruza la zona neutral y se declara bola muerta en la línea de la yarda 10 de B, sin haber sido tocada. Mientras la bola está rodando, B27 clipea A31 en la yarda 8.

REGLA: El castigo por la falta de B27 se aplicara desde el punto anterior con un automático primero y diez el equipo A continua en posesión de la serie.

EJEMPLO 9-27 la patada en el intento de anotación extra va desviado y a la derecha. Mientras la bola está en el aire B56 faulea a un contrario dentro de su zona de anotación.

REGLA: el castigo por la falta de B56 se aplicara desde el punto anterior y el intento de anotación extra será vuelto a jugar.

Fauls Durante Downs con un Cambio de Posesión.

La aplicación de castigos en jugadas donde la bola cambia de manos de un equipo a otro puede ser algo confusa, sin embargo, simplemente debemos tener en mente lo siguiente: si el castigo es aceptado, la bola pertenece al equipo que tenía posesión cuando ocurrió el foul (5-2-3, 5-2-4). Las excepciones son los faules de PSK, que como vimos, son tratados como si hubieran ocurrido después del cambio de posesión, así como los faules personales del equipo que recibe la anotación durante jugadas de touchdown o gol de campo (que discutiremos más abajo). He aquí unos ejemplos:

EJEMPLO 9-28 El equipo B se encuentra en fuera de lugar en una jugada en la cual B25 intercepta un pase legal adelantado del equipo A.

REGLA: El equipo A querrá aceptar el castigo, dado que ello le permitirá retener el balón después de la aplicación del castigo de cinco yardas.

EJEMPLO 9-29 Durante una carrera de A46, un compañero comete clipping. Posteriormente, A46 fumblea y la bola es recuperada y hecha down por B76.

REGLA: El equipo B querrá declinar el castigo por el clipping de A y tomar el resultado de la jugada para retener el balón.

Cambios de Posesión: La Línea de Gol

En cualquier momento que existe un foul después de un cambio de posesión y la carrera termina atrás de la línea de gol, la aplicación del castigo podría posiblemente involucrar el principio de 3 y 1. La pregunta clave es: ¿Dónde sucedió el cambio de posesión? El procedimiento para la aplicación del castigo variará dependiendo de donde sucedió el cambio de posesión, si en el campo de juego o en la zona final.

Si el cambio de posesión ocurrió en el campo de juego y la carrera termina atrás de la línea de gol (10-2-2-f-1), el resultado de la jugada es un Safety (la excepción aquí es la "regla del impulso" discutida en el capítulo 8). Cuando el foul es de la defensiva después del cambio de posesión, el castigo es aplicado desde la línea de gol. Nótese que no importa donde fue cometido el foul, esto

es, podría haber sido en el campo de juego o en la zona final. Bajo las situaciones usuales en las cuales la carrera termina en el campo de juego, el castigo es aplicado desde el punto donde termina la carrera. En la situación actual, donde la carrera termina atrás de la línea de gol y la bola fue puesta en la zona final por el equipo en posesión, se considera la línea de gol como el punto donde termina la carrera. Este es el punto de aplicación.

EJEMPLO 9-30 El receptor de la patada de despeje B19 cacha la bola en su yarda 9 y al tratar de evadir a sus perseguidores, entra a su zona final, donde es tacleado. Durante la carrera de B19, A64 comete un foul personal en el campo de juego o en la zona final.

REGLA: Dado que el foul de la defensiva sucedió después del cambio de posesión, que ocurrió en el terreno de juego y el final de la carrera dentro de la zona de anotación, entonces el equipo A es penalizado con 15 yardas a partir de la línea de gol. El equipo B pondrá la bola en juego en su yarda 15, primero y 10. Note que el resultado de la jugada (Si no hubiese existido el foul) sería un Safety.

Note que la regla se refiere a jugadas en las que la carrera termina dentro de la zona final, aunque esto no necesariamente signifique que la bola sea declarada muerta allí. La bola podría ser fumbleada en la zona final y posteriormente recuperada en el campo de juego. Sin embargo, el castigo por un foul del oponente del equipo en posesión es todavía aplicado desde la línea de gol, (si la falta ocurrió durante la jugada de carrera) dado que la carrera terminó en la zona final.

Tenga en mente que todo esto aplica sólo para faules del equipo defensivo. Si la ofensiva faulea después de haber obtenido la posesión, el único posible resultado es un Safety, debido a que el punto básico es donde termina la carrera, es decir, dentro de la zona final.

Ahora consideremos otra situación (10-2-2-f-2). El foul, cometido en esta ocasión por cualquiera de los dos equipos, tiene lugar después de que la posesión cambia en la zona final, donde la bola permanece y eventualmente se convierte en muerta. El resultado de la jugada es un touchback. El procedimiento de aplicación es simple: use la yarda 20 como punto básico y aplique el principio de 3-y-1.

EJEMPLO 9-31 B39 intercepta un pase en su zona final y, al tratar de salir, es tacleado dentro de ella. Mientras corría intentando salir, (a) A23 taclea de la máscara a B39; (b) B73 comete clipping.

REGLA: (a) Dado que la yarda 20 es el punto básico, el castigo es aplicado desde allí, por lo que el castigo de 15 yardas le daría al equipo B la bola en su yarda 35, primero y diez. (b) Si el clipping de B73 es en el campo de juego, entonces la aplicación del castigo podría ser desde la yarda 20 (si el clipping fue adelante de la yarda 20) o el punto del foul (si el clipping fue atrás de la yarda 20). Si el clipping es en la zona final, el castigo es un Safety, debido a que la aplicación del castigo sería desde el punto del foul y dejaría el punto para el siguiente centro dentro de la zona final.

Finalmente, supongamos que el cambio de posesión tiene lugar en la zona final pero la bola es fumbleada y posteriormente recuperada en el campo de juego (10-2-2-f-3). Aquí un foul del equipo defensivo es penalizado desde la línea de gol. El resultado de la jugada no es un touchback, por lo que no es apropiado usar la línea de la yarda 20 como punto básico.

EJEMPLO 9-32 El receptor de patada B45 cacha una patada de despeje dentro de su zona final y, al tratar de salir, fumblea la bola, la cual es recuperada por cualquier equipo en el campo de juego. Mientras B45 tenía posesión de la bola, A35 comete un foul personal.

REGLA: Aplique el castigo de 15 yardas por el foul de A desde la línea de gol. Primer down para el equipo B desde su yarda 15.

Note en el ejemplo anterior que si el ofensivo faulea (que ahora es el equipo B) el castigo es un Safety, ya que el final de la carrera (el punto de aplicación) es el punto del fumble, que está dentro de la zona final y el castigo dejaría la bola allí para el siguiente centro.

En el raro caso, que la bola sea fumbleada en la zona de anotación y salga al terreno de juego y después salga del campo por la línea lateral, esta tendrá que regresar al punto donde fue fumbleada dentro de la zona de anotación y por consiguiente el castigo deberá ser aplicado como si el fumble no hubiese ocurrido.

EJEMPLO 9-33 B45 intercepta un pase en su zona de anotación y fumblea la bola cuando intenta avanzarla. El fumble subsecuentemente es recuperada en el terreno de juego o sale del campo en la línea de la yarda 4. Durante la carrera de B45 o cuando la bola se encontraba suelta después del fumble: (a) A35 comete un foul personal, o (b) B50 bloquea abajo de la cintura a la altura de la línea de la yarda 10.

REGLA: El castigo de 15 yardas por el foul personal es aplicado en cualquiera de los casos, en (a) desde el punto siguiente que es la línea de la yarda 20, sería primero y 10 para el equipo B en su línea de la yarda 35. En (b) el castigo es mitad de la distancia a la línea de la yarda 5 de B, después de aplicado el castigo desde el punto del foul.

Nótese en (b) que si el equipo A recupera la bola por fumble de B45, le convendrá declinar el castigo por el foul de B50 para aceptar el resultado de la jugada.

Faules en bola viva por el mismo equipo.

Si existe dos o más faules en bola viva del mismo equipo durante un down, el equipo ofendido podrá elegir declinar todos ellos o declinar solamente uno y hacer que se aplique uno. (10-1-3). La excepción son los faules de conducta antideportiva (9-2-1) que son aplicados como faules en bola muerta.

Si el mismo equipo comete faules en bola viva y faules en bola muerta durante el mismo down, ambos faules podrán ser aplicados. Los castigos serán administrados separadamente y en el orden que ocurrieron (10-1-6).

Faules que se Anulan.

Si ambos equipos cometen faul durante un down, los faules se anulan (las excepciones se mencionaran más adelante) y simplemente el down se vuelve a jugar (10-1-4). Note que cualquier número de faules de un equipo cancela cualquier número de faules del otro equipo.

EJEMPLO 9-34 Al momento del centro, el equipo A tiene sólo 6 hombres en la línea de scrimmage y A34 está ilegalmente en movimiento, a la vez que B79 se encuentra alineado sobre la zona neutral. A29 comete clipping durante la jugada.

REGLA: Faules que se anulan. Se repite el down.

Existen algunas excepciones a los faules que se anulan. La más obvia es la que implica faules en bola viva que se aplican como faules en bola muerta (10-1-4-excepción 3). Como para efectos de aplicación estos faules son idénticos a los cometidos en bola muerta, no pueden ser anulados por faules de los oponentes.

EJEMPLO 9-35 Un jugador del equipo B se encuentra sobre la zona neutral al momento del centro y un pañuelo es lanzado por la invasión del Couch del equipo A durante la jugada.

REGLA: Estos faules no se cancelan. El faul del equipo A es tratado como un faul en bola muerta, así que ambos faules son aplicados. Primero, el equipo B es castigado con 5 yardas por su faul de fuera de lugar y después el equipo A es castigado con 15 yardas.

Una importante segunda excepción es lo que podríamos llamar la regla de las "manos limpias" (10-1-4-excepción-1). Si existe un cambio de posesión de equipo durante un down y el equipo que se queda con el balón no ha fauleado antes de ganar la posesión (es decir, "tiene las manos limpias"), entonces este equipo puede retener el balón declinando la anulación de los faules. El castigo por su faul será aplicado de manera normal (es decir aceptado o declinado). He aquí un par de ejemplos:

EJEMPLO 9-36 A23 se está moviéndose ilegalmente al momento del centro y durante la jugada, el pase de A12 que es interceptado B37. El jugador B79 comete un clipping durante el regreso.

REGLA: El equipo B tiene la opción de retener el balón declinando la anulación de castigos. El castigo por su faul de clipping será obviamente aceptado, tal como si el faul por movimiento ilegal nunca hubiera existido.

EJEMPLO 9-37 B34 recupera un fumble del equipo A y regresa la bola 20 yardas antes de ser tacleado de la máscara por A73. Durante la carrera de B34, hay un clipping de B29.

REGLA: El equipo B puede declinar la anulación de los castigos para retener el balón, aplicándose su castigo por el faul de clipping.

Note que en estos ejemplos, que si el foul de A ocurre antes o después del cambio de posesión, no hace diferencia alguna. Lo que sí es crítico es cuando ocurrió el foul del equipo B, como se ilustra en el los siguientes ejemplos:

EJEMPLO 9-38 Al momento del centro, el equipo A se encuentra ilegalmente en movimiento y B79 está sobre la zona neutral. El pase legal adelantado de A12 es interceptado por B23; durante el regreso, B63 bloquea abajo de la cintura.

REGLA: Fautes que se anulan, el down es vuelto a jugar. El equipo B cometió un foul (fuera de lugar) antes de tener la bola, así que la excepción no aplica.

EJEMPLO 9-39 B65 está en la zona neutral al momento del centro. B29 intercepta el pase lanzado por A12, y en el regreso, A45 agarra a B29 de la mascara torciéndola.

REGLA: Los faules se cancelan. El equipo B que gana la posesión de la bola al final, habiendo infringido las reglas antes del cambio de posesión no hay ninguna opción para el equipo B de rechazar faules que se anulan.

EJEMPLO 9-40 Segunda y siete en la línea de la yarda 30 de B, El tackle B79 se encuentra dentro de la zona neutral al momento del centro, A16 lanza un pase adelantado que es interceptado por B28 en su línea de la yarda 20 de su propio campo. En el regreso de la intercepción, B43 clipea en su línea de la yarda 27, y B28 fomblea la bola en su yarda 35. A40 recupera la bola y es tacleado en la yarda 5 del equipo B. Durante el regreso del fumble A80 agarra a en la yarda 3 de B.

REGLA: El equipo A no ha fauleado cuando re gana la posesión del balón, entonces bajo el dicho de “manos limpias” excepción en 10-1-4 el tendrá la opción. El tiene la ventaja de declinar faules que se anulan para retener la bola. El equipo B podrá aceptar el castigo por agarrando, que seria aplicado desde la línea de la yarda 5 (donde termino la carrera), entonces el equipo A tendría primero y diez en la línea de la yarda 15 de B.

Nótese que el oponente del equipo que gana la posesión al último, podría escoger rechazar el castigo. Aquí un ejemplo.

EJEMPLO 9-41 Con el equipo A tres puntos arriba en el marcador y el reloj corriendo con sólo tres segundos para que termine el juego, A12 mofa el centro. El equipo A tenía únicamente seis hombres en la línea al momento del centro. El centro (pase atrasado) es recuperado por B56, quien regresa el balón 10 yardas antes de ser tacleado. El reloj marca 0:00. Durante la carrera de B56, B39 bloquea a un oponente por la espalda, arriba de la cintura.

REGLA: El equipo B declinará la anulación de faules basado en la regla 10-1-4-excepción 1. Sin embargo, el equipo A querrá declinar el castigo por el foul de B39 (10-1-1-b), de tal manera que el periodo no se extiende (ya que no hay faules). El juego termina, gana el equipo A.

Como se muestra en este ejemplo, el castigo en contra del equipo que quedó con la posesión no es automático. Aunque el oponente regularmente siempre acepta el castigo, la situación presentada en el ejemplo anterior nos enseña

que el réferi siempre debe consultar al capitán cuando la aplicación no sea de todo obvia. Recuerde: Cualquier castigo puede ser declinado.

En la redacción en la regla (10-1-4 excepción 1) existe una frase fuera de lugar. La excepción dice: "Cuando hay un cambio de posesión de equipo durante el down o al final del down por regla..." (haciendo énfasis). Pero si la posesión cambia al final del down por regla, cualquier subsiguiente foul será un foul en bola muerta, por lo que jamás podrá ser anulado por un foul en bola viva. Esto no tiene nada que ver con faules que se anulan. He aquí un ejemplo que ilustra el intento:

EJEMPLO 9-42 En cuarto down, el equipo A comete un movimiento ilegal. El corredor A23 es detenido antes de llegar a la línea por ganar y, después en bola muerta, B76 se apila.

REGLA: Si el equipo B declina el castigo por el movimiento ilegal de A, mantendrá posesión de la bola con primero y diez, después de la aplicación del castigo por su foul en bola muerta.

En este ejemplo, el equipo B obtiene su serie de downs y después faulea. Su foul es en bola muerta y el foul en bola viva de A no se cancelan, ya que sólo faules en bola viva se anulan. El equipo B obviamente elegirá declinar el castigo por el movimiento ilegal. Si el equipo B acepta el castigo de A, el equipo A retendría la posesión de la bola después de la aplicación de los dos castigos.

El espíritu de la excepción a las manos limpias aplica en los faules de puntos de aplicación después de una patada (PSK) (10-1-4-excepción 2). Hablaremos de esto con más detalle más adelante en este capítulo. Bástele en este momento conocer que la idea es tratar cualquier foul de PSK por parte del equipo B como si hubiera ocurrido después del cambio de posesión, no obstante que realmente ocurre cuando el equipo pateador está todavía en posesión legal de la bola, aunque no en posesión de uno de sus jugadores (2-2-5). Así que, si durante un down de patada de scrimmage el equipo A faulea y el equipo B comete un foul de PSK, el equipo B puede declinar los faules que se anulan para conservar la bola, después de que se complete el castigo por su propio foul. Esto queda ilustrado en el siguiente ejemplo:

EJEMPLO 9-43 Con sólo seis hombres en la línea de scrimmage al momento del centro, el equipo A pateo de despeje. Mientras la patada va en el aire, B45 bloquea abajo de la cintura 25 yardas adelante de la zona neutral. El equipo B pide cachada libre.

REGLA: El foul del equipo B está sujeto a la aplicación de punto de aplicación después de una patada PSK, por lo que el equipo B puede declinar los faules que se anulan y retener el balón después de completarse su castigo por el foul de bloqueo abajo de la cintura.

Note que aquí la idea es idéntica a la normal en la excepción del cambio de posesión: la opción de declinar los faules que se anulan recae en el equipo que finalmente gana la posesión, siempre y cuando este no haya fauleado antes del cambio de posesión.

Mire otra vez, la excepción de las "manos limpias" excepción faules que se anulan, no aplica en el intento de punto extra (10-1-4-excepción 4). Con el propósito de tener una imagen clara de qué equipo tiene qué opciones.

EJEMPLO 9-44 Con solamente 6 hombres en la línea de scrimmage, el equipo A realiza una patada de despeje en cuarto down. B35 regresa la patada a su línea de la yarda 40 y la lleva fuera del campo. Durante el regreso, B29 clipea en su línea de la yarda 38.

REGLA: El equipo B puede declinar faules que se anulan y mantener la posesión de la bola. El equipo A tendrá que aceptar el castigo por clipping, que dejaría la bola en su yarda 23, entonces será primero y diez, el reloj de juego arranca al centro.

Usaremos el ejemplo anterior para ir más profundo tratando de comprender lo que ocurre. Es importante tratar de entender que el equipo que gana la última posesión, el equipo B en nuestro ejemplo, está al mando de la situación. Dejaremos claro de cuáles son sus opciones. Las alternativas disponibles para el equipo B son: aceptar faules que se anulan, y volver a jugar el down, o declinar los faules para mantener la posesión de la bola. Si acepta faules que se anulan el down será vuelto a jugar, y el equipo A no tiene nada para decidir, ya que se eliminaron los faules. Si el equipo B declina los faules que se anulan, entonces eso termina su toma de decisiones sobre esta jugada, y también le quita el fuera de lugar cometido por el equipo A en la jugada. Al ya no existir más la falta del equipo A y el equipo B no tiene nada más que decidir en contra del equipo A, simplemente porque ahora no hay fuera de lugar y por lo tanto, ninguna falta en contra del equipo A para aplicarse. La falta potencial en contra del equipo B es ahora la única en que puede decidir. Ahora el equipo A tiene el control de lo que se puede hacer: aceptar o declinar la falta en contra del equipo B. Aceptar la falta es la mejor decisión en la mayoría de los casos, como vimos en el ejemplo 9-41, es el caso donde le conviene declinar el castigo.

En resumen, las "Manos limpias" del equipo que gana la posesión en el último caso tiene en sus manos la decisión de las dos opciones disponibles: aceptar o declinar faules que se anulan. El contrario solo tendrá la opción, siempre y cuando el equipo que tubo las "Manos limpias" al tener la posesión de la bola declina los faules que se anulan.

Finalmente, la excepción de "Manos limpias" no es aplicable en el intento de anotación extra (10-1-4-Excepción-4) o durante un período extra.

Faules entre Series.

Si un foul ocurre después que una serie termina, puede causar algunas confusiones, especialmente con respecto a cuál es el equipo que tiene derecho a la posesión de la bola. Una serie termina cuando la bola se convierte en muerta al terminar un down donde la continuidad de los downs ha sido rota. (5-1-4)

Si un foul en bola muerta ocurre después de que la serie ha terminado y antes de que la bola sea declarada lista, el castigo es aplicado antes de que la línea por ganar sea establecida. (5-1-3-c) Aquí un ejemplo.

EJEMPLO 9-45 Cuarto down y siete en la línea de la yarda 35 de B. A33 gana 5 yardas y: (a) B56 se apila o (b) A88 comete un faul personal inmediatamente después que la bola se declara bola muerta.

REGLA: En cualquiera caso el equipo B gana una nueva serie de downs. La jugada de cuarto down termino atrás de la línea por ganar. El castigo es aplicado y la nueva línea por ganar será establecida. Será primero y 10 para el equipo B, en (a) su yarda 15, en (b) Su línea de la yarda 45.

Si la bola ya ha sido declarada lista para jugarse antes de que ocurra el faul en bola muerta, el castigo será aplicado después de establecer la línea por ganar (5-2-7).

La forma fácil de recordar esta regla es la siguiente: Si la bola no ha sido declarada lista, complete todos los castigos, luego fije las cadenas.

EJEMPLO 9-46 Aunque B35 pide cachada libre en su yarda 42, corre cinco yardas con la bola. Entonces B69 comete un faul personal.

REGLA: Ambos faules en bola muerta ocurren después que la serie ha terminado y antes de que la bola sea declarada lista para jugarse, así que ambos castigos se deben aplicar antes de establecer la línea por ganar. El castigo por el retraso de juego de B35 coloca la bola en la yarda 37 de B y el castigo a B69 la lleva hasta la yarda 22, donde será primero y 10.

Por favor note usted en el EJEMPLO 9-46, el faul en bola muerta no se cancela porque no son faules de conducta antideportiva o faules personales. (10-1-5-excepción)

EJEMPLO 9-47 El equipo A realiza una jugada de carrera que consigue un primer down. Después de que la bola es muerta y antes de que el réferi dé la señal de bola lista para jugarse, B79 abandona el campo por línea lateral equivocada o por la zona final.

REGLA: Infracción a la regla de sustitución. Cinco yardas de castigo en contra del equipo B. Bola del equipo A, primero y 10 (no primero y 5).

EJEMPLO 9-48 Primero y diez, después que el réferi declaro la bola lista para jugarse, B79 brinca dentro de la zona neutral y contacta a A73.

REGLA: Faul en bola muerta entre series, fuera de lugar contra el equipo B. Debido a que la bola se encontraba lista para jugarse, la línea por ganar ya había sido establecida, ya se habían colocado las cadenas. El castigo será aplicado desde el punto siguiente y las cadenas no se moverán. El equipo A tendrá primero y cinco.

A menudo, cuando ambos equipos cometen faules en bola muerta, es imposible determinar el orden en que sucedieron. Cuando esto pasa, los faules se anulan y el número de down es el mismo que hubiera sido si los faules no se hubieran cometido (10-1-5-excepción). No obstante, cualquier jugador que comete un faul que amerite su expulsión deberá abandonar el juego. El siguiente ejemplo ilustra una posible situación.

EJEMPLO 9-49 Segundo y ocho para el equipo A en su yarda 32. El corredor A49 gana cinco yardas hasta su 37. Después de que la bola es declarada muerta, B79 se apila. Además, el juez baqueador reporta al réferi que A89 le dio un puñetazo a B32 cuando la jugada ya había terminado. No se puede determinar cual faul fue cometido primero.

REGLA: A89 es expulsado por lanzar un puñetazo. Debido a que el orden de los castigos no puede ser establecido, y que ninguna de las penalizaciones aun no ha sido completada, los faules se anulan. Será tercer down (es decir, el mismo down que hubiera sido en ausencia de faules) y tres por avanzar para el equipo A desde su yarda 37. Note además que el equipo A, NO obtiene automáticamente un primer down.

Enseguida se anota un ejemplo que ilustra varias posibilidades cuando existen faules en bola viva y en bola muerta, en la misma jugada.

EJEMPLO 9-50 Cuarta y 12 en la yarda 23 de A. B75 está sobre la zona neutral al momento del centro. B23 solicita cachada libre a la patada de A sobre su yarda 30 y, después de cachar la bola, corre con el balón varias yardas antes de detenerse a causa de los silbatazos.

REGLA: El equipo A puede aceptar o declinar cualquier combinación de castigos por las dos infracciones del equipo B. Estas son las opciones: (1) declinar ambos castigos; (2) aceptar el castigo de fuera de lugar y declinar el castigo de retraso de juego; (3) aceptar ambos castigos: El castigo de fuera de lugar en bola viva, aplicado desde el punto anterior, que pondría la bola en la yarda 28 de A, y la posterior aplicación del castigo de retraso de juego en bola muerta, que pondría la bola en la yarda 33 de A, en cuarta y dos por avanzar; (4) Declinar el castigo de fuera de lugar y aceptar el castigo por retraso de juego (por supuesto, este último aplicado desde el punto de la bola muerta). Esta opción permite al equipo B conservar la bola y tener un primero y 10 desde su yarda 25.

A menos que el equipo A deseara patear de nuevo o ir por la jugada en cuarto down desde su yarda 33, la última opción es la más razonable. Note que en las opciones (3) y (4) el castigo por el faul en bola muerta es aplicado desde el punto siguiente, que es diferente en las dos situaciones.

Aplicación de Media Distancia.

Excepto en ciertas situaciones de interferencia defensiva de pase, ningún castigo podrá llevar la bola más allá de la mitad de la distancia entre el punto de aplicación y la línea de gol del equipo que faules. (10-2-3).

EJEMPLO 9-51 Bola del equipo A en su yarda 18. A42 gana seis yardas hasta su línea de la yarda 24 y, durante su carrera A79 agarra en la yarda 16.

REGLA: El faul por agarrar implica un castigo de 10 yardas. El castigo se aplica desde la yarda 18, debido a que el faul es cometido atrás de la zona neutral. El equipo A es castigado con la mitad de la distancia a la línea de gol, dejando la bola en la yarda nueve.

EJEMPLO 9-52 En un largo regreso de patada de despeje, B29 lleva la bola hasta la línea de la yarda 12 de A, donde es tacleado por A28, quien lo toma de la máscara, jalándola y torciéndola.

REGLA: El equipo B tendrá la bola con primero y gol en la yarda seis, después de la aplicación de media distancia desde el punto donde terminó la carrera.

Las excepciones a la regla de la media distancia se aplican en los faules por interferencia defensiva de pase en jugadas donde la bola es centrada fuera de la yarda dos del equipo B. Los castigos por estos faules se aplican en su yardaje total, restringidos por el hecho de que la bola nunca podrá ser puesta dentro de la yarda dos. Si la bola es centrada desde dentro de la yarda dos, entonces sí se aplican las reglas de media distancia. Como acabamos de ver, la regla de la media distancia SI se aplica a la interferencia defensiva de pase en un intento de punto extra que inicia desde la yarda tres.

EJEMPLO 9-53 Segunda y 10 en la yarda 24 de B. Durante un pase legal adelantado que cruza la zona neutral, B45 comete interferencia de pase en la zona final o en la yarda cinco.

REGLA: Primero y gol en la yarda 9 después del castigo de 15 yardas desde el punto anterior.

EJEMPLO 9-54 Tercero y gol en la yarda 9 de B. Durante un pase legal adelantado que cruza la zona neutral, B63 interfiere con el elegible A29 (a) en la línea de la yarda 3; (b) en la línea de la yarda uno; (c) en la zona final.

REGLA: En (a) Primero y gol para el equipo B en el punto del faul, la yarda tres. (b) Primero y gol para el equipo B en la línea de la yarda dos. (c) Primero y gol para el equipo en la yarda 2.

EJEMPLO B-55 Segundo down en la línea de la yarda dos de B. Durante un pase legal adelantado que cruza la zona neutral, el equipo B comete interferencia de pase (a) a un pie de la línea de gol; (b) en la zona final.

REGLA: En ambos casos (a) y (b) el castigo es mitad de la distancia a la línea de gol. Primero y gol para el equipo A en la línea de la yarda uno de B.

EJEMPLO 9-56 En un intento de punto extra, el equipo A centra la bola desde la línea de la yarda tres. A12 lanza un pase legal adelantado que cruza la zona neutral. B65 interfiere con el elegible A42 en la zona de anotación.

REGLA: Si el pase es completo, el equipo A declina el castigo y anota dos puntos. Si el pase es incompleto, la bola se coloca en la línea de la yarda 1 ½ y el intento se vuelve a jugar.

Jugadas de Anotación.

Los faules que ocurren durante y después de una anotación merecen una mención especial. Si durante una jugada que termina en touchdown el equipo defensivo comete un faul personal y que no es cancelado por otros faules, el castigo podrá ser aplicado en el intento de punto extra o en la siguiente patada de salida, pero no podrá ser llevado al siguiente periodo extra (10-2-2-

Aplicación de castigos.

g-1). No se puede llevar al siguiente periodo extra ya que no habrá una jugada de patada de salida. Si el equipo que recibió la anotación comete cualquier faul diferente a un faul personal, el equipo que anotó deberá declinar el castigo con objeto de quedarse con la anotación. (ver A. R. 6-3-2-5)

Es importante hacer notar dos partes: (1) Ningún castigo por faules cometidos durante una jugada de anotación puede ser aplicado en el siguiente periodo extra y (2) sólo los castigos de faul personal podrán ser castigados en el intento de punto extra o en la siguiente patada de salida.

EJEMPLO 9-57 Durante una carrera de A37 que termina en touchdown, B79 faulea a A43 con: (a) comete clipping; (b) Agarra; (c) le da un puñetazo.

REGLA: El touchdown cuenta en todos los casos. En (b), El equipo A debe declinar el castigo para mantener el touchdown. En ambos casos (a) y (c) el castigo de faul personal podrá ser aplicado en el intento de punto extra o en la siguiente patada de salida. B79 es expulsado en (c).

EJEMPLO 9-58 El mismo ejemplo anterior 9-57 pero pasa en periodo extra.

REGLA: El touchdown cuenta en todos los casos. En (b), El equipo A debe declinar el castigo para mantener el touchdown. En ambos (a) y (c) el castigo de faul personal solo será aplicado en el intento de punto extra. B79 es expulsado en (c).

EJEMPLO 9-59 B26 interfiere al elegible A89, quien cacha un pase legal adelantado y corre para un touchdown.

REGLA: El equipo A declina el castigo y el touchdown persiste. Debido a que la interferencia de pase no es un faul personal, el castigo no se traslada.

Nótese también que la regla aplica únicamente para anotaciones que ocurren durante el tiempo regular de juego, no durante los intentos de punto extra.

He aquí otros ejemplos que ilustran la regla.

EJEMPLO 9-60 El equipo B está en fuera de lugar al momento del centro, en una jugada durante la cual el equipo A lanza un pase de anotación.

REGLA: El equipo A declinará el castigo para mantener la anotación. Debido a que la infracción no es faul personal, el castigo no puede ser trasladado al intento de punto extra.

EJEMPLO 9-61 A32 corre para una anotación y B63 agarra durante el down.

REGLA: El equipo A deberá declinar el castigo de 10 yardas por el faul de agarrar para mantener el touchdown. Sólo faules personales se podrán trasladar al siguiente punto.

EJEMPLO 9-62 B73 agarra y tuerce la máscara del corredor A20, quien finalmente anota un touchdown.

REGLA: Faul personal de B73. El touchdown se queda y el castigo puede ser aplicado en el intento de punto extra o en la siguiente patada de salida.

La regla se refiere a faules del equipo que no anota, que por supuesto no es necesariamente el equipo que estaba a la defensiva al inicio de la jugada.

EJEMPLO 9-63 El equipo A comete un faul personal durante un down en el cual B56 intercepta un pase legal adelantado y lo regresa para una anotación.

REGLA: El touchdown permanece y el equipo A es castigado con la mitad de la distancia a la línea de gol en el intento de punto extra o 15 yardas en la siguiente patada de salida.

El ejemplo siguiente ilustra que tan diferentes pueden ser las cosas cuando se anota un touchdown en comparación a cuando el down termina dentro del campo de juego.

EJEMPLO 9-64 La patada de despeje del equipo A cruza la zona neutral, donde A43 comete un toque ilegal. B23 recoge la bola y corre algunas yardas hasta su yarda 35. durante la carrera, B92 le da un puñetazo a A15 en la yarda 32 de B. B23 fomblea la bola en la yarda 35 de B y es recuperada por A42 quien la regresa (a) hasta la yarda 5 de B, donde es tacleado; (b) hasta la zona de anotación.

REGLA: B92 es expulsado en ambos casos (a) y (b). En (a), el equipo A no podrá retener la bola. Si declina el castigo por el faul personal de B92, entonces el equipo B tendrá la bola en el punto del toque ilegal. Si el equipo A acepta el castigo por el faul personal de A92, se cancela entonces el toque ilegal pero el equipo B retiene la bola porque tenía la posesión de la bola en el momento en que ocurrió el faul. El castigo es aplicado desde el punto del faul debido a que el punto del fumble es el punto básico (donde termina la carrera) y el faul fue atrás del punto básico. En (b) el touchdown permanece y el equipo B es castigado con la mitad de la distancia por su faul personal en el intento de punto extra, o 15 yardas en la siguiente patada de salida.

Este ejemplo merece ser ampliamente discutido. En (a), aplican las reglas usuales de toque ilegal y cambio de posesión, dado que el down terminó en el campo de juego. Por otro lado, en (b) sólo importan dos cosas: (1) que el equipo A anota un touchdown y (2) que el equipo B, el equipo que no anota, comete un faul personal durante el down. El toque ilegal es intrascendente, habiendo sido eliminado al aceptar el equipo A el castigo por el faul personal de B. Tenemos también la aceptación de un castigo por un faul ocurrido antes del cambio de posesión; sin embargo el down no se repite a causa de que hubo una anotación.

Vamos ahora a cambiar ligeramente el ejemplo anterior; el faul de B92 es agarrando en lugar de faul personal. El ejemplo queda como sigue:

EJEMPLO 9-65 La patada de despeje del equipo A cruza la zona neutral, donde A43 comete un toque ilegal. B23 recoge la bola y corre algunas yardas hasta su 35. durante su carrera, B92 agarra a A74. B23 fomblea la bola, siendo recuperada por A42 quien la regresa (a) hasta la yarda 5 de B, donde es tacleado; (b) hasta touchdown.

Aplicación de castigos.

REGLA: Esta vez el touchdown no cuenta, debido a que sólo los castigos por faul personal pueden ser llevados al intento de punto extra o la siguiente patada de salida. Así, tanto en (a) como en (b) se obtiene el mismo resultado: el equipo B obtiene la posesión de la bola, ya sea por el toque ilegal [en (b)] o bien porque estaba en posesión de la bola cuando ocurrió el faul cuyo castigo fue aceptado [en (a)].

A continuación un par de ejemplos de faul en periodos extra.

EJEMPLO 9-66 En un periodo extra el equipo A anota un touchdown, durante la jugada B71 comete un faul personal.

REGLA: El castigo de B71 se aplica en el intento de anotación extra, no podrá ser llevado a la siguiente posesión del equipo B en la serie o a la siguiente posesión de su serie del siguiente periodo extra.

EJEMPLO 9-67 El equipo A anota un touchdown. (a) para finalizar en el cuarto cuarto o (b) durante un periodo extra. Durante la jugada B60 clipea.

REGLA: En (a) El castigo será aplicado en el intento de anotación extra, la bola será centrada en la línea de la yarda 1 ½, o en la siguiente patada de salida, que será en la línea de la yarda 50. En (b) El castigo será aplicado en el intento de anotación extra, no podrá ser llevado al siguiente punto.

Si el equipo B faulea durante un gol de campo que es exitoso y el faul no está sujeto a la aplicación de PSK, entonces el equipo A puede declinar el castigo y quedarse con la anotación o bien aceptar el castigo y volver a jugar el down. Como vimos anteriormente al discutir la aplicación del PSK, si el faul de B cumple las condiciones para la aplicación de PSK, entonces el equipo A deberá quedarse con los 3 puntos porque el castigo se declina por regla. En cualquier caso, el castigo no podrá llevarse ni al intento de punto extra ni al siguiente periodo extra.

Faules en bola muerta.

Los faules cometidos entre la anotación y el intento de anotación extra, o faules en bola viva que se castigan como faules en bola muerta, merecen una mención muy especial. Si cualquier equipo comete una faul después de un touchdown y antes de que la bola se declare lista para jugarse en el intento de punto extra, o si en la jugada de anotación hay un faul en bola viva que se aplique como faul en bola muerta, el castigo podrá llevarse a el intento de anotación extra o en la siguiente patada de salida (no en un periodo extra) (10-2-2-g-1 y 10-2-2-g-3)

EJEMPLO 9-68 A23 ha anotado un touchdown. Un par de segundos después, B65 taclea a A23 en la zona de anotación.

REGLA: Faul en bola muerta por B65. El equipo A puede elegir para tomar el castigo en el intento de anotación extra o en la siguiente patada de salida.

EJEMPLO 9-69 después de que el corredor A26 cruza el línea de gol para una anotación, B73 le tira un golpe a A18.

REGLA: B73 deberá ser expulsado. No puede llevarse al siguiente periodo extra. El castigo podrá ser aplicado ya sea en el intento de anotación extra o en la siguiente patada de salida. Pero no podrá ser llevado al siguiente periodo extra.

Aquí es un ejemplo muy común de una foul en bola viva tratado como una foul en bola muerta.

EJEMPLO 9-70 En un regreso de patada de salida, El jugador B27 ha dejado muy atrás a sus contrarios. En la línea de la yarda 2, se avienta un clavado dentro a la zona de anotación para un aparente touchdown.

REGLA: El acto de B27 se trata de un foul en bola viva que se aplica en bola muerta. El touchdown cuenta y el equipo B se le castiga en el intento de anotación extra o en la siguiente patada de salida.

Intento de anotación extra.

El intento de anotación extra, es un pequeño juego de fútbol muy especial dentro del mismo juego. Por lo demás, las reglas de juego son las mismas que en otra jugada de scrimmage. (la regla de fumble es igual que la que se aplica en cuarto down). Sin embargo, debido a que la siguiente jugada (después del intento de anotación extra) es una patada de salida (o hay un periodo extra) y no un down de scrimmage, el punto de aplicación del castigo es algo diferente que en el resto del juego.

Porque es posible para el equipo B de obtener la posesión de la bola y anotar en el intento del extra, es conveniente dividir la discusión de puntos de aplicación en dos partes: faltas que ocurren antes de, y faltas que ocurren después de que el equipo B consigue la posesión de la bola. Nosotros veremos primero las faltas que son cometidas antes de un cambio de posesión.

Faultes que Ocurren antes de que el Equipo B Gana la Posesión. (8-3-3)

Si existen faules del equipo B durante el intento de anotación de un punto extra (8-3-3-b), el equipo A tiene la opción de renunciar a la anotación y repetir el intento de anotación extra después que el castigo sea aplicado, o declinar el castigo y mantener los puntos ganados. Por lo tanto, si el equipo B comete un foul personal, el castigo puede llevarse a la siguiente pata de salida.

Recuerde en el 2006. Esto aplica para todos los faules personales que ocurren, ya no solo en contra del centrador (en formación de patada de scrimmage), el pateador o contra el sostenedor, o el pasador. (8-3-3-b-1).

Supongamos, que el equipo B se encuentra en fuera de lugar y la patada de punto extra del equipo A es bueno. El equipo A podía elegir ir por dos puntos después de que al equipo B sea penalizado con la mitad de la distancia a la línea de gol, o podía quedarse con el punto, declinando el castigo. La falta no podrán ser llevada a la siguiente patada de salida o al siguiente período extra.

EJEMPLO 9-71 El equipo patea el punto extra con éxito durante el intento, el equipo B comete: (a) fuera de lugar al momento del centro; (b) rudeza en contra del pateador; (c) comete un foul personal en contra del ala cerrada.

Aplicación de castigos.

REGLA: En (a) El equipo A puede declinar la falta para mantener el punto o aceptar el castigo e ir por los dos puntos. En (b) y en (c) El equipo A pueden declinar la falta para mantener el punto o aceptar el castigo e ir por los dos puntos, o mantener el punto y aplicar el castigo de 15 yardas en la siguiente patada inicial. La falta no podría ser llevada al siguiente punto en un periodo extra.

EJEMPLO 9-72 durante un intento de anotación extra en el tercer cuarto A13 completa un pase con un jugador elegible A82 en la zona de anotación. B71 es castigado por una rudeza innecesaria al pasador.

REGLA: El marcador cuenta (dos puntos) y la castigo de 15 yardas se aplica en la siguiente patada inicial.

EJEMPLO 9-73 El equipo A, logra una anotación cuando el tiempo expira en el último cuarto, el marcador ahora es 14-12 a favor del equipo B. En el intento de anotación extra el QB A12 completa un pase al receptor elegible A84 para una anotación y B50 comete un foul personal de rudeza al pasador durante la jugada. El marcador es ahora 14-14.

REGLA: La falta de B50's de rudeza al pasador es declinada por regla. El partido se va a un periodo extra.

EJEMPLO 9-74 En un intento de anotación extra el apoyador B37 se dirige hacia adelante y salta para tratar de bloquear la patada, y aterriza encima de un jugador (del mismo equipo o contrario). La patada es buena.

REGLA: Foul Personal por B37. El equipo A de puede guardar el punto y hacer que la falta se aplique en la siguiente patada de salida o aceptar castigo y volver a jugar el intento de anotación extra e ir por dos puntos.

Si el equipo A comete una falta durante un intento de anotación extra exitoso (8 3-3-c) que indudablemente el equipo B aceptara la falta y el down será repetido. Pero si la falta cometida por el equipo A incluye la pérdida de down, entonces el intento de anotación extra se dará por terminado, cualquier puntaje será anulado, y el down no es vuelto a jugar. Esto es cierto ya sea que el intento de anotación extra sea bueno o se haya fallado. La falta por este tipo de foul (que incluyen perdida de down) no podrá ser llevado al siguiente punto.

EJEMPLO 9-75 En un intento de anotación extra, El QB A12 en una resbalada hacia su derecha, cruza la zona neutral, y después da la bola de mano hacia adelante a A41 que la lleva a la zona de anotación para un aparente touchdown.

REGLA: El equipo B aceptará la falta, anulando el puntaje. La falta por dar la bola de mano a mano hacia adelante más allá de la zona neutral incluye la pérdida de down, así que el intento de anotación extra termina y el castigo de yardaje no se aplica. (8 3-3-c-2)

En el caso de que la posesión cambie después de que el equipo A comete un foul, la falta es declinada por regla o es compensado por la falta de un oponente (8-3-3-c-3).

EJEMPLO 9-76 Durante un intento de anotación extra el que el equipo A comete una interferencia de pase ofensiva, B39 intercepta la bola y la regresa: (a) Al centro del campo donde es tacleado; (b) para una anotación.

REGLA: En (a) la falta es declinada por regla y el intento de anotación extra termina. En (b) la falta es declinada por regla y el equipo B anota dos puntos.

Si ambos equipos cometen una falta antes de que la posesión cambie, los castigos serán compensados y el down es vuelto a jugar.

EJEMPLO 9-77 En un intento de anotación extra, al momento del centro el jugador B79 se encuentra en la zona neutral y el jugador A37 se esta moviendo ilegalmente. El jugador B38 intercepta un pase legal adelantado de A21 y lo devuelve para un aparente anotación de dos puntos.

REGLA: No hay anotación. Los faules son anulados y el down es vuelto a jugar.

En el raro caso de que ocurra un faul de interferencia con la oportunidad de cachar una patada es declinada por regla o el faul es anulado por un faul del equipo B (8-3-3-f).

Cuando en un intento de anotación extra, que inicia en la línea de la yarda tres y el equipo B comete una interferencia de pase defensiva, la falta es castigada con la mitad de la distancia a la línea de gol (10-2-2-g-2). Por lo tanto, en el intento de anotación extra desde la línea de la yarda tres hay una excepción para la regla que condiciona la mitad de la distancia, y que no aplica a la interferencia de pase defensiva cuando la bola es pone en juego fuera de la línea de la yarda dos (ver abajo).

Como hemos visto antes en las reglas de patada las reglas de punto de aplicación después de una patada (PSK) no son aplicables en el intento de anotación extra, porque el equipo B no será el equipo que pondrá la bola en juego después en la siguiente jugada.

Faules que ocurren después de que el equipo B gana la posesión (8-3-4)

Si hay faules de ambos equipos durante un intento de anotación extra y por lo menos uno de ellos se comete después de que el equipo B gana la posesión de la bola, el intento se da por terminado y el down no es vuelto a jugar (8-3-4-c). Por lo tanto, las faltas no se compensan en el sentido acostumbrado que marca la regla. Sólo simplemente son canceladas. Hay faules que son compensados en un intento de anotación extra, solamente cuando todos los faules tienen lugar antes de que el cambio de la posesión se efectúe.

Nótese que si las faltas son cometidas después del cambio de la posesión no importa qué equipo sea el culpable primero. En particular, la excepción de "Manos Limpias" para la regla 10-1-4 no se aplica.

EJEMPLO 9-78 El equipo A se encuentra en movimiento ilegal al momento del centro en un intento de anotación extra y el QB A12 lanza una para una interceptación. El jugador B79 clipea en el regreso de la interceptación.

Aplicación de castigos.

REGLA: El intento de anotación extra se da por terminado. Los faules de ambos equipos se cancelan; el down no es vuelto a jugar.

EJEMPLO 9-79 Un jugador del equipo B está en fuera de lugar al momento del centro en un intento de anotación extra. A23 fomblea la bola. El jugador B56 recupera bola y la avanza y es hecho down dentro del campo. Durante la carrera de B56, A84 comete una falta.

REGLA: El intento de anotación extra termina. Los faules se cancelan; el down no es vuelto a jugar.

Si solo un equipo comete una falta después de que el equipo B obtiene la posesión de la bola la falta es declinada por regla (8-3-4-a). Cualquier anotación por el equipo que cometa una falta es cancelada.

EJEMPLO 9-80 En un intento de punto extra, el linebacker B49 intercepta un pase adelantado del equipo A y lo regresa hasta la zona final de A para una aparente anotación de dos puntos. Durante el regreso de B49, B80 bloquea abajo de la cintura.

REGLA: La anotación del equipo B es anulada y el castigo es declinado por regla.

Hay una regla especial que aplica a un intento de punto extra en los periodo extras en que hay una faul flagrante después de un cambio de posesión. Los castigos para las faules personales flagrantes (definido en la regla 2-9-1) si esto ocurre después de que el equipo B gana la posesión durante un periodo extra se aplica en la salida de la próxima serie de posesión o en el próximo periodo extra (3-1-3-g). Para ilustrar esto, miremos un ejemplo.

EJEMPLO 9-81 En un intento de anotación extra en un periodo extra, el linebacker B49 intercepta un pase adelantado y lleva la bola para una clara anotación. Durante el retorno de B49, B80 comete una faul personal flagrante.

REGLA: B80 es expulsado. No hay anotación y el punto extra ha terminado. El castigo de 15 yardas de B80 se aplicara en la próxima serie de posesión del periodo extra o al principio del próximo periodo extra.

El ejemplo siguiente ilustra un punto importante de diferencia entre la aplicación de castigos en el intento de punto extra y el resto del juego.

EJEMPLO 9-82 Durante un intento de punto extra, B25 intercepta un pase legal adelantado de A y lo regresa hasta el medio campo, donde es tacleado. Durante la carrera de B25, B63 comete clipping en la zona final del equipo B.

REGLA: El intento de punto extra se da por terminado y el castigo es declinado por regla. Esto no es un safety, como lo sería en la fase regular del juego, debido a que la aplicación del castigo no pondría el punto siguiente en la zona final, dado que el equipo B no será el siguiente en poner la bola en juego.

La siguiente tabla es un resumen de faules que ocurren durante un intento de anotación extra.

Aplicación de castigos.

Los faules ocurren.			
El faul es.	Antes que el equipo B gane la posesión (8-3-3)	Antes que el equipo B gane la posesión (8-3-3)	Después que el equipo A gana la posesión (8-3-4)
El faul es:	El intento es bueno	El intento no es bueno	El intento es bueno o no bueno
Por el equipo A	Repite, menos en pérdida de down	El castigo obviamente declinado	El castigo es declinado por regla
Por el equipo B	Acepta la anotación el castigo llevado o repite para intentar dos puntos.	Repite down.	El castigo es declinado por regla; cualquier anotación es cancelada
Por ambos equipos	Repite down.	Repite down.	El intento de anotación termina, no repite down.

Los faules que ocurren después del intento de anotación extra.

Los faules que ocurren en bola muerta después de que el intento de anotación extra se ha terminado serán hechos cumplir en el siguiente saque inicial. Sin embargo, si hay faules en bola viva que causarían que el intento de anotación extra sea vuelto a jugar, los castigos por faules en bola muerta después del intento de anotación extra, serán aplicados en la repetición del intento de anotación extra (excepción 10-1-6 para la regla 8-3-5). En los siguientes dos ejemplos, la aplicación de la falta para el faul en bola viva quiere decir que el down es vuelto a jugar, así que la falta por el faul en bola muerta será aplicado en la repetición de la jugada.

EJEMPLO 9-83 En el intento de anotación extra desde la línea de la yarda 3. El equipo A se encuentra en movimiento ilegal y el corredor A34 lleva la bola para una aparente anotación. Después de que la bola es declarada muerta: (a) A75 agarra y retuerce la careta de B62; (b) B42 golpea tarde a A34.

REGLA: Se aplican los castigos: En (a) Se repite el intento de anotación extra desde la línea de yarda 23. En (b) faules que se anulan, se vuelve a jugar el intento de anotación extra desde la línea de la yarda 3 de B.

EJEMPLO 9-84 El jugador B73 se encuentra en la zona neutral al momento del centro en el intento de anotación extra. B82 bloquea el intento de patada, y recupera la bola, y la lleva al otro lado de la línea de gol del equipo A para una aparente anotación. Después de que la bola es declarada muerta, A45 le pega un golpe a un adversario.

REGLA: No hay anotación. A45 es expulsado. Aplique los dos castigos y vuelva a jugar el intento de anotación extra. El equipo B es castigado con la mitad de la distancia del punto previo por la posición adelantada, y luego el equipo A es castigado con 15 yardas por el faul personal. por lo tanto, la repetición de la jugada del intento de anotación extra será desde la línea de yarda 16 y medio

En el siguiente ejemplo, no hay razón de volver a jugar el intento de anotación extra.

EJEMPLO 9-85 El intento de anotación extra del equipo A es fallado. Después de que la bola es declarada muerta, cualquier equipo comete un faul.

REGLA: Los castigos en bola muerta serán aplicados en la siguiente patada de salida.

Sumario: Llevando los castigos más allá.

Éstos son los castigos que pueden ser llevados al intento de anotación extra o a la siguiente patada de salida. Ellos no podrán llevarse después de una jugada regular a un periodo extra, ni podrán ser llevados dentro de un periodo extra al siguiente periodo extra. (ya que no hay ninguna patada de salida en el periodo extra):

- Castigos por faules personales por el equipo que no anota durante una jugada que acaba en anotación (10-2-2-g-1). Para todos los demás faules, el castigo es declinado por regla.
- Castigos por faules en bola muerta que suceden entre el touchdown y el intento de anotación extra (10-2-2-g-3).

Los siguientes castigos podrán llevarse a la siguiente patada de salida o a un periodo extra, o a la siguiente posesión de la siguiente serie en un periodo extra.

- Castigos por faules personales del equipo B durante el intento de anotación extra bueno (8-3-3-b-1). (El equipo A podrá elegir, aceptar el castigo y repetir el intento de anotación extra, o elegir aplicar el castigo en el siguiente punto)
- Castigos por faules en bola muerta que siguen a un gol de campo bueno (10-2-2-g-4). (El equipo A podrá elegir, aceptar el castigo y repetir el down, o elegir aplicar el castigo en el siguiente punto)
- Castigos por faules en bola viva que son aplicados como faules en bola muerta cometidos durante un intento de anotación extra, o en faules en bola muerta seguidos al intento de anotación extra. Por lo tanto, si el intento de anotación extra es repetido por un faul en bola viva, el castigo del faul en bola muerta o un faul en bola viva aplicado como que ocurrió en bola muerta, es también aplicado en la repetición del intento de anotación extra. (8-3-5).

La siguiente tabla le ayudara a aclarar esto.

Pueden ser llevados.

Aplicación de castigos.

Jugada	El castigo es por:	Podrá ser aplicado en:		
		Intento	Siguiente	PuntoPeriodo Extra
Touchdown	Faul personal	Si	Si	No
Touchdown	Otros faules que no sean faul personal	No	No	No
Touchdown	En bola muerta antes del intento #	Si	Si	No
Intento.	Faul personal	Si	Si	Si
Intento.	Otros faules que no sean faul personal	No	No	No
Intento.	En bola muerta después del intento *#	NA	Si	Si
Gol de campo	En bola viva	NA	No	No
Gol de campo	En bola muerta después del gol de campo #	NA	Si	Si

- No aplica si el intento de anotación extra es vuelto a jugar.
- #Incluye faules en bola viva que se aplican como faules en bola muerta

III. Cambios Recientes a las Reglas que Afectan la Aplicación de Castigos.

Nuevo en el 2007 Si el equipo A comete un Faul en bola viva en conjunto con el centro en una jugada de patada de despeje, aparte de un gol de campo, el equipo B puede elegir aplicar la falta de cinco yardas desde el punto previo (y el down vuelto a jugar) o desde el punto siguiente de donde tendrán posesión de la bola el equipo B.

En el 2006 1.- Si el equipo A comete un Faul en bola viva en conjunto con el centro en una jugada de patada de despeje (como shift ilegal, formación ilegal, etc.) el equipo B puede elegir aplicar la falta de cinco yardas desde el punto previo (y el down vuelto a jugar) o desde el punto siguiente de donde tendrán posesión de la bola.

2.- Si el equipo B comete un Faul personal en un intento de anotación extra exitoso, el equipo A puede elegir quedarse con los puntos y aplicar el castigo en la siguiente pata de salida, o aplicar el castigo en la repetición del intento de anotación extra. Esto aplica para todos los faules personales, ya no en contra de un particular jugador, Estos castigos no podrán ser llevados a un periodo extra.

IV. Ejemplos

1.- Al momento del centro, A45 está alineado en “la tierra de nadie”. Al desarrollarse la jugada, sale diez yardas hacia campo abierto, atrapa un pase legal adelantado y es tacleado para una ganancia de 14 yardas.

REGLA: A45 ha cometido tres faules, formación ilegal, receptor inelegible en campo abierto y toque ilegal de un pase adelantado. Teniendo todos ellos un castigo de cinco yardas desde el punto anterior repite el down.

- 2.- A43 corredor del equipo fumblea la bola en la yarda cinco del equipo B. La bola entra a la zona final, donde es recuperada por B29. Cuando está tratando de salir de la zona final, B29 es tacleado de la máscara por A67.

REGLA: Debido a que el cambio de posesión ocurrió en la zona final y allí la bola fue declarada muerta, la yarda 20 es considerada como el final de la carrera y, por lo tanto, es el punto básico. El equipo A es castigado de la yarda 20 a la yarda 35, donde será bola de B, primero y diez.

- 3.- Al momento del centro, A45 está moviéndose ilegalmente y B79 se encuentra sobre la zona neutral. El QB A15 lanza un pase que es interceptado por B38, quien regresa la bola hasta su yarda 45. Durante el regreso de B38, B79 comete clipping.

REGLA: Fautes que se anulan, se repite el down. Como el equipo B fauleó antes de obtener la posesión, no tiene la opción de declinar los faules que se anulan (No tiene las manos limpias).

- 4.- Durante un despeje del equipo A en cuarto down, A79 agarra a B62 mientras la bola se encuentra en el aire. También durante la patada, B66 bloquea abajo de la cintura 20 yardas adelante de la zona neutral. La patada sale del campo por la línea lateral.

REGLA: Basándose en la regla 10-1-4 excepción, el equipo B tiene la opción de declinar los faules que se anulan para retener el balón, dado que su foul está gobernado por las reglas de punto de aplicación después de una patada (PSK). Si el equipo B acepta el castigo, el equipo B será penalizado con 15 yardas, ya sea desde el punto donde finalizó la patada o el punto del foul, lo que indique el principio de 3 y 1.

5. Tercero y tres en la línea de la yarda 35 de A. A19 completa un pase detrás de al línea 27 de A. El jugador A27 fumblea en la línea de la yarda 40 de A, dónde A83 recupera la bola y va lleva fuera de los límites del campo en la yarda 42. Al jugador B79 se le marca un foul de rudeza al pasador.

REGLA: El castigo de 15 yardas por rudeza al pasador se aplica al final de la ultima carrera que fue la línea de la yarda 42 de A. Primero y diez para el equipo A en la yarda 43 de B.

- 6.- B19 catcha la patada de despeje en su zona final y regresa la bola hasta su yarda cinco, donde es tacleado. Durante la patada, B63 bloquea abajo de la cintura en la yarda 25 de B.

REGLA: El foul del equipo B está gobernado por las reglas de PSK. Debido a que la patada terminó en la zona final, el punto donde terminó la patada y, por lo tanto, el punto básico, es la yarda 20. El foul del equipo B fue cometido adelante del punto básico, así que la aplicación del castigo sería desde la yarda 20, la mitad de la distancia hasta la yarda 10. Sin embargo, el equipo A querrá declinar el castigo dado que el resultado de la jugada deja al equipo B con la bola en la yarda cinco (recuerde, cualquier castigo puede ser declinado).

7.- El receptor del equipo B catcha una patada de despeje en su yarda 28, en su regreso pierde yardas y es tackleado en su yarda 19. Durante la patada, B72 comete clipping en su yarda 26.

REGLA: Aplicación de PSK. El foul del equipo B ocurre atrás del punto básico (el punto donde termina la patada, así que la aplicación del foul es desde el punto del foul (el punto donde termina la carrera es irrelevante). Primero y diez para el equipo B desde su yarda 13.

8.- A34 corre para un touchdown. Durante la jugada, el equipo B (a) estaba en fuera de lugar; (b) comete foul personal; (c) comete clipping.

REGLA: (a) El equipo A tiene que declinar el castigo para conservar el touchdown. (b) y (c), el touchdown se mantiene y el equipo A puede elegir el aplicar el castigo por el foul personal de B en el punto extra, o en la siguiente patada de salida, si la jugada tiene lugar durante un periodo extra, el castigo solo podrá ser aplicado en el intento de anotación extra.

9. Al momento del centro en una patada de despeje, A35 está alineado en "la tierra de nadie" (ni en la línea ni en el backfield), el receptor B25 catcha la bola en su zona de anotación y su inercia lo lleva fuera del terreno de juego por la línea final.

REGLA: El resultado de la jugada es un touchback. Cinco yardas de castigo para en contra del equipo A. El capitán del equipo B podrá elegir aplicar el castigo desde el punto anterior (y repetir el down) o desde la línea de la yarda 20 y ser primero y diez de la línea de la yarda 25 de su campo.

10.- En un intento de punto extra desde la yarda 3, B79 está sobre la zona neutral al momento del centro. La patada es bloqueada y recuperada en la yarda 14 de B por B32 cuando tiene una rodilla en contacto con el suelo. Después de que la bola es declarada muerta, A75 comete foul personal.

REGLA: Ambos castigos serán aplicados en la repetición del intento de anotación extra. El intento será repetido desde la yarda 16 1/2. El castigo por el foul en bola muerta no podrá ser aplicado en la siguiente patada de salida.

11.- En un intento de punto extra, B34 intercepta un pase de A18 y regresa la bola hasta la zona final de A. Durante el regreso, B73 comete clipping.

REGLA: La anotación no cuenta, el castigo se declina por regla y el intento se da por terminado.

12.- Durante una carrera de touchdown de A20, B41 agarra. Antes de iniciar el intento de punto extra, A62 comete un foul personal.

REGLA: La anotación se mantiene y el castigo de agarrando es declinado por regla. El castigo por el foul personal de A62 se aplica en el intento de punto extra, o en la siguiente patada de salida pero no podrá ser llevado al siguiente periodo de tiempo extra.

Aplicación de castigos.

CAPÍTULO 10 II. Reglas a Fondo.

CABOS SUELTOS Y OTROS ENREDOS.

El silbatazo inadvertido.

El silbatazo inadvertido es la pesadilla de todos los Oficiales de fútbol americano, y todos hemos tenido esta amarga experiencia alguna vez en nuestra carrera. Generalmente no es del todo “inadvertido” (descuidado), sino es un silbatazo hecho deliberadamente por un Oficial que sinceramente creyó que la bola estaba muerta. De cualquier manera, los silbatos inadvertidos son una realidad en nuestra vida y, por lo tanto, existen reglas bien definidas para manejarlos adecuadamente.

El método para manejar los silbatos inadvertidos (4-1-2-b) depende del tipo de jugada y del status de la bola. Podemos dividir estos en 3 categorías: bola en posesión de un jugador; bola suelta debido a un fumble, pase atrasado o pase ilegal adelantado; y durante un pase legal adelantado y durante las patadas.

Bola en posesión de un jugador.

Si un Oficial suena su silbato cuando un jugador tiene posesión de la bola, (4-1-2-b-1), la jugada es muerta inmediatamente. El equipo en posesión puede escoger una de las dos alternativas: tomar la bola donde fue silbada muerta o repetir el down desde el punto anterior. He aquí algunos ejemplos.

EJEMPLO 10-1. Segunda y ocho desde la línea de la yarda 25 del equipo A. El corredor A20 gana cinco yardas y está todavía corriendo cuando suena un silbato inadvertido.

REGLA: El equipo A puede elegir entre poner la bola en juego en la yarda 30 con tercera y tres o repetir el down, segunda y ocho desde la yarda 25.

EJEMPLO 10-2. La patada del equipo A es cachada por B37, quien corre algunas yardas antes de que un Oficial suene su silbato inadvertidamente.

REGLA: El equipo B tiene la opción de tomar la bola donde fue silbada muerta o repetir el down desde el punto anterior, con el equipo A aún en posesión de la bola. Nótese en este ejemplo que el silbato inadvertido fue realizado durante una jugada de carrera, no durante una patada.

EJEMPLO 10-3. El receptor profundo B19 recupera una patada de salida y avanza la bola. Cuando está cruzando su yarda 15, suena un silbato inadvertido.

REGLA: El equipo receptor puede tener la bola donde fue silbada o elegir que el equipo A repita la patada desde el punto anterior.

Bola suelta debido a un Fumble, Pase Atrasado o Pase ilegal adelantado.

Cabos sueltos y otros enredos.

En el caso de que exista un silbatazo inadvertido cuando la bola se encuentra suelta (4-1-2-b-2) bajo alguna de las circunstancias antes mencionadas, el equipo que fumbleó o pasó la bola tiene la opción de tomar la bola donde el jugador perdió la posesión de la bola o volver a jugar el down desde el punto anterior. Recuerde que el equipo fumbleador o pasador mantiene su status de "equipo en posesión" no obstante que la bola no se encuentra en la posesión de un jugador (2-2-5-b). En caso de que el equipo en posesión no elija la repetición del down, tendrá la bola donde su jugador perdió la posesión de la bola, no donde se encontraba la bola cuando se silbó inadvertidamente.

EJEMPLO 10-4. Segunda y siete. El corredor A29 acarrea la bola para una ganancia de cuatro yardas y la fumblea. La bola suelta rueda hacia adelante otras 9 yardas cuando es silbada muerta por un Oficial.

REGLA: El equipo A tiene la opción de tomar la bola donde fue fumbleada (cuatro yardas adelante de la zona neutral) con tercer down o repetir el down desde el punto anterior. La elección del equipo A será entonces entre segunda y siete contra tercera y tres.

EJEMPLO 10-5. Tercera y siete. El QB A17 rola hacia su derecha y se encuentra dos yardas atrás de su zona neutral cuando lanza un pase atrasado a A41, quien mofa la bola. Cuando la bola se encuentra aún en el aire después del mof, un Oficial suena su silbato.

REGLA: El equipo A tiene la opción de repetir el down desde el punto anterior (tercera y siete) o tomar la bola donde la pasó A17 (cuarta y nueve).

Durante una patada o pase legal adelantado.

Cuando un silbatazo inadvertido suena durante una patada o pase legal adelantado, no hay opción: la bola es regresada al punto previo y el down vuelto a jugar (4-1-2-b-3). Recuerde que un pase continúa siendo un pase hasta que la bola es cachada, interceptada o el pase es declarado incompleto. Lo mismo aplica para una patada; continúa siendo una patada hasta que es cachada, recuperada o se convierte en muerta por regla.

EJEMPLO 10-6. La patada del equipo A está en vuelo o rodando en el campo de juego cuando un Oficial suena su silbato inadvertidamente.

REGLA: La bola es declarada muerta inmediatamente y regresada al punto anterior. Repetir el down. (No hay opción).

EJEMPLO 10-7. El QB A15 lanza un pase legal adelantado que es rozado por B67 y sale desviado hacia arriba. Mientras el balón va cayendo, pero aún alto en el aire, un Oficial suena su silbato inadvertidamente.

REGLA: El silbato sonó durante el pase, así que la bola se regresa al punto anterior y el down es vuelto a jugar. (No hay opción).

EJEMPLO 10-8. La patada de salida del equipo A es mofada dentro del terreno de juego por B28. La bola rueda dentro de la zona final donde un Oficial silba la bola muerta.

Cabos sueltos y otros enredos.

REGLA: Silbatazo inadvertido durante una patada. Repetir el down. (No hay opción).

Durante un Intento de Punto Extra.

Un silbatazo inadvertido que sucede durante un intento de punto extra antes de que el equipo B gane la posesión de la bola es tratado de la misma manera que en situaciones similares durante el juego. Sin embargo, si el silbato es sonado inadvertidamente después que el equipo B tiene posesión. El intento se da por terminado (4-1-2-b-4).

EJEMPLO 10-9 En un intento de anotación extra B55 intercepta un pase adelantado, el es golpeado y casi cae al suelo pero logra mantener su equilibrio colocando la palma de la mano en el suelo y continua su carrera. El juez de línea anticipando que B55 va hacer down suena su silbato.

REGLA: La bola es declarada muerta cuando el oficial suena su silbato y el intento de anotación extra termina.

EJEMPLO 10-10 En un periodo extra, el equipo B ahora esta a la defensiva, fallo en anotar en su primera posesión de la serie. B32 claramente recupera el Fomble y comienza su avance, cuando un oficial suena su silbato inadvertidamente.

REGLA: Silbatazo inadvertido. La bola es declarada muerta cuando suena el silbato, y la serie del periodo extra termina empatada. El juego se mueve a la siguiente serie del periodo extra.

¿Cómo debemos tratar un Faul?

La regla es algo vaga (imprecisa) con respecto a como tratar un faul cometido durante una jugada en la que hay un silbatazo inadvertido (4-1-2-c), diciendo tan sólo que el castigo es aplicado como en cualquier otra situación de juego. He aquí algunos ejemplos.

EJEMPLO 10-11. Segundo y 11. Durante la carrera de A25, A31 es culpable de un clipping dos yardas adelante de la zona neutral. Cuando A25 ha ganado ocho yardas, un Oficial suena su silbato inadvertidamente.

REGLA: El equipo A saldrá mejor librado si elige tomar la bola donde fue declarada muerta, convirtiéndose este punto en el final de la carrera (y por lo tanto, el punto básico de aplicación); así el equipo A es castigado desde el punto del faul. Será segundo y 24.

EJEMPLO 10-12. Cuarto y 17 en la línea de la yarda 45 del equipo A. Durante una patada de despeje del equipo A que cruza la zona neutral, B63 bloquea debajo de la cintura cinco yardas adelante de la zona neutral. Un Oficial suena su silbato cuando la patada se encuentra aún en el aire.

REGLA: La bola debe ser regresada al punto anterior, porque silbatazo ocurrió durante la patada. El punto anterior es por lo tanto el punto básico de aplicación, así que el castigo por el faul del equipo B se aplicará desde este

Cabos sueltos y otros enredos.

punto y será primero y 10 para el equipo A en la línea de la yarda 40 del equipo B.

Nótese que en el ejemplo 10-12 que un silbatazo inadvertido esencialmente elimina cualquier consideración de aplicación de punto después de la patada de scrimmage. (PSK)

EJEMPLO 10-13. Segundo y 1 en la línea de la yarda 35 de A. Mientras A13 va hacia atrás para lanzar un pase, el ala A89 bloquea al linebacker B64 cinco yardas adelante de la zona neutral y después sigue una trayectoria de escuadra hacia fuera. El pase de A13 (que cruza la zona neutral), que va dirigido a A89, es bloqueado hacia arriba y, antes de que el balón toque el suelo, un Oficial suena su silbato.

REGLA: Interferencia ofensiva de pase de A89. Debido a que el silbato sonó durante el pase, la bola regresa al punto anterior. El castigo por interferencia ofensiva de pase se aplica entonces de la manera usual: 15 yardas de castigo desde el punto anterior. Segundo y 16 desde la línea de la yarda 20.

Nuevo en el 2007: si un down es vuelto a jugar debido a un silbato inadvertido, el reloj vuelve a su puesto como se encontraba antes al inicio de la jugada en la que el silbato inadvertido fue sonado (3-2-2-i).

Reglas de sustitución.

La legalidad de las sustituciones ha sido de un interés especial para el Comité de Reglas en estos últimos años. El uso de sustitutos para engañar o confundir a los oponentes está cubierto en 9-2-2-b, existiendo varias A. R. (ver A.R. 9-2-2-1 a la 7) que dan ejemplos de situaciones de juego.

Cuando los sustitutos ofensivos entre downs, muy seguido tienen más de 11 jugadores en la reunión, La regla cubre específicamente el intervalo cuando los jugadores son sustituidos y salen del campo. En la regla 3-5-2-c es clara para incluir el hecho de que el jugador que sale debe abandonar la reunión en un máximo de tres segundos después de ser reemplazado. Además, el equipo A no puede romper su reunión con 12 o más jugadores. Este es un foul en bola muerta que debe ser marcado antes de que la bola sea centrada.

EJEMPLO 10-14. Un doceavo jugador del equipo A entra a la reunión. Dos segundos después, A23 abandona la reunión y se dirige hacia la línea lateral de su equipo. Un segundo después, su equipo rompe la reunión.

REGLA: Legal. Es obvio que A23 es el jugador reemplazado; había dejado la reunión antes de que pasaran 3 segundos, esto se considera que lo dejó inmediatamente. El equipo A rompió su reunión con 11 jugadores.

EJEMPLO 10-15. Con 11 jugadores en la reunión, los siete linieros del equipo A rompen y se dirigen a sus posiciones en la línea de scrimmage. Los backs continúan en la reunión. El sustituto A23 se une a los otros backs en la reunión. Los cinco jugadores rompen y A42 se dirige hacia el área de su equipo.

Cabos sueltos y otros enredos.

REGLA: Faul de sustitución ilegal. La reunión no se ha roto cuando la abandonan los linieros. Esta jugada hubiera sido legal si A42 hubiese salido inmediatamente después de que A23 entró a la reunión.

Ejemplo 10-16. Justo en el momento que los once jugadores del equipo A rompen la reunión, A65 entra al campo y, dentro de los tres segundos, A62 abandona el campo por su línea lateral.

REGLA: Legal. A65 no participó en la reunión, así que en ningún momento el equipo A tuvo 12 jugadores en la reunión.

Este cambio en la regla significa que el equipo A difícilmente podrá ser culpable de participación de 12 hombres en una jugada (participación ilegal, 9-1-4-b). Sin embargo, he aquí un posible escenario:

EJEMPLO 10-17. El equipo A rompe su reunión con 11 jugadores. Pensando que son sólo 10, A89 entra al campo de juego y se coloca como receptor abierto, dentro de las marcas de las 9 yardas, justo antes de que la bola sea centrada.

REGLA: Faul en bola viva por participación ilegal; 15 yardas de castigo desde el punto anterior.

Mientras que se encuentran en el proceso de sustitución o cuando se simula una sustitución, El equipo A no puede apresurarse rápidamente a la línea de scrimmage y sacar el centro para crear una obvia desventaja en contra de la defensiva. Si la bola se ha declarado lista para ponerse en juego, los Oficiales no permitirán que el equipo A centre la bola, hasta que la defensiva haya tenido un lapso de tiempo razonable para cambiar a su personal. Habrá un castigo de 5 yardas por retraso de juego en contra el equipo A si la cuenta de los 25 segundos expira o en contra el equipo B si es evidentemente lento haciendo sus cambios de personal (3-5-2-e).

Después de que el castigo de 5 yardas se aplica, el réferi le comunicara al head couch que habrá un castigo de conducta antideportiva de 15 yardas cargado al equipo si esto pasa de nuevo.

EJEMPLO 10-18 El réferi ha silbado la bola listo para la jugada, cuando el equipo A, no habiendo hecho ninguna sustitución desde la jugada anterior, rápidamente rompe la reunión, corre a la línea de scrimmage, espera un segundo, y centra la bola.

REGLA: Jugada legal, porque el equipo A no hizo ninguna sustitución.

EJEMPLO 10-19 El suplente A89 entra en la reunión del equipo A, para reemplazar un jugador que deja el campo. Después de que el réferi ha declarado la bola lista para ponerse en juego, El equipo A rompe la reunión y se dirige apresuradamente a la línea de scrimmage.

REGLA: El Umpire se pondrá de pie encima de la pelota hasta que el equipo B haya tenido una oportunidad razonable para cambiar el personal. Si el reloj de los 25 segundos expira, al equipo A se le cargara un castigo de 5 yardas por retraso de juego y el réferi le advierte al head couch que otro procedimiento igual constituirá una falta de conducta antideportiva. Si el Umpire, ve que el

Cabos sueltos y otros enredos.

equipo B ha hecho sus cambios de manera oportuna, se moverá fuera de la pelota para que el Equipo A pueda sacar el centro antes de que la cuenta de los 25 segundos termine, no hay ninguna falta. Si el Equipo B es tan lento cambiando a sus jugadores que el reloj de los 25 segundos se acaba, la falta de retraso es en contra del equipo B.

Violación versus Faul.

Las reglas de la N.C.A.A reconocen dos tipos de infracción a las reglas: Faules y Violaciones (2-9-1). Un faul es una infracción para la cual existe un castigo involucrado; Para todos los casos excepto uno, el castigo implica una pérdida de yardaje y puede también incluir pérdida de down (es decir, perder el derecho a repetir el down).

Una de las dos excepciones es el faul cometido por un receptor originalmente elegible que voluntariamente abandona el campo de juego y luego regresa para tocar un pase legal adelantado (7-3-4). El castigo es simple se reduce a la pérdida de down en el punto anterior. La otra excepción es un pase intencionalmente lanzado para evitar pérdida de yardaje (7-3-2). En este caso el castigo es la pérdida del down en el punto donde se lanzó el pase (no hay pérdida de yardaje). El castigo se compara como si el equipo defensivo hubiese atrapado al QB atrás.

Una violación, por otro lado, no incluye un castigo de yardaje. Puede costarle al equipo un tiempo fuera o darle al oponente el privilegio de tener la bola en un punto ventajoso. Las violaciones que hacen que se cargue un tiempo fuera a un equipo, son el no usar el equipo obligatorio (1-4-4), usar equipo ilegal (1-4-5), la conferencia con el Couch cuando no se cambia la interpretación marcada por el réferi a la regla (3-3-4-e). Aquellas que le dan el privilegio al otro equipo son el toque ilegal por parte del equipo pateador en una patada libre (6-1-3-c) o en una patada de despeje (6-3-2); además del bateo por parte del equipo pateador de una patada de scrimmage cuando esta se encuentra en la zona final del equipo B (6-3-11).

Las violaciones por toque ilegal y batear requieren una mayor discusión. El toque ilegal de una patada le da al equipo receptor la oportunidad de tomar la bola en el punto del toque ilegal, sin importar que equipo tenga la posesión al finalizar el down. Este privilegio es cancelado si cualquier equipo acepta un castigo. La violación de bateo en la zona final permite al equipo receptor tomar un touchback como opción. Esta violación en un caso especial en dos aspectos: no es un faul, en contraste con cualquier otro bateo de la bola que ocurra dentro en la zona final, y un castigo aceptado no cancela el privilegio del equipo receptor de elegir un touchback. Deberá ver lo referente a esto en las discusiones de patadas del capítulo 3.

Finalmente, note que las violaciones no anulan los castigos. No se debe lanzar el pañuelo cuando se comete una violación, ya que no se ha cometido faul alguno. (Sin embargo si se debe lanzar la “marca”).

El mito del mof.

Uno de los populares dichos que circula entre los Oficiales es el siguiente “la defensiva no puede avanzar un mof.” Sin embargo, cuando examinamos este

Cabos sueltos y otros enredos.

viejo adagio encontramos que no está del todo mal, pero que actualmente no tiene sentido. Proviene básicamente de un entendimiento erróneo de las reglas de fumbles, pases y patadas.

La idea viene de la siguiente jugada típica. Un jugador del equipo B está en posición de recibir una patada de despeje del equipo A, pero la bola pega en sus hombreras y sale rebotada. El receptor ha mofado la bola, de acuerdo a la definición de “mof”. Si un jugador del equipo A catcha o recupera esta bola, la bola es muerta. Entonces, alguien podrá decir, “no puede avanzar un mof”.

No es esto verdad.

Veamos otro par de jugadas. Un pase adelantado del equipo A es rozado, y por lo tanto mofado, por el pretendido receptor e interceptado por el back defensivo. ¿Podría alguien discutir que el defensivo no puede avanzar el mof en esta situación? Por supuesto que no. Un pase interceptado es una parte tradicional del juego, y el defensivo es libre de avanzar tantas yardas como le sea posible.

¿Qué hay de diferencia entre estas dos jugadas? El punto es que el mof no es una “algo” en el sentido que le dé a la bola un nuevo status. La palabra “mof” no describe el status de la bola; la palabra no nombra nada. Un fumble, un pase, una patada son todas condiciones de la bola son “cosas”. El uso apropiado de la bola es como verbo, ya que describe una acción, pero no como nombre, ya que no está nombrando nada. No existe una cosa que sea un mof.

Cuando un jugador fumblea la bola, crea un fumble. Cuando pasa la bola, crea un pase. Pero cuando mofa la bola él no ha creado nada. El status de la bola seguirá siendo el mismo que tenía antes de ser tocada. En el caso del despeje, la patada mofada continúa siendo una patada, y es la patada lo que el equipo pateador no puede avanzar. El pase atrasado mofado es aún un pase atrasado nada ha cambiado en el status de la bola y las reglas del pase atrasado establecen que si es interceptado o recuperado por la defensiva, la bola permanece viva. El pase adelantado que fue rozado ha sido obviamente mofado, pero todavía es un pase aplican las reglas de pase y ciertamente la defensiva puede avanzarlo.

Así que cuando un jugador mofa una patada, corresponde a las reglas de patadas el determinar que jugador puede o no avanzar la bola. Cuando un jugador mofa un pase, aplican las reglas de pases. No existen “reglas de mof”.

IV. Ejemplos Adicionales.

1. El jugador B24 no puede atajar una patada de despeje más allá de la zona neutral. Un oficial toca su silbato sin querer mientras la bola se encuentra suelta.

Regla: aunque el equipo B fue primero tocar la patada, el down debe ser vuelto a jugar. El reloj se regresa y caminara a la señal de bola lista.

Cabos sueltos y otros enredos.

2. mientras un pase legal adelantado esta en vuelo (a) B44 obstruye A86, que cacha la bola, y luego hay un silbato inadvertido, o (b) el silbato inadvertido antecede a la interferencia.

Regla: en (a), si la falta es aceptada, el silbato inadvertido es ignorado. En (b), el down será vuelto a jugar. La falta ocurrió después de que la bola estaba muerta, y a menos que sea un personal foul, este es ignorado.

3. El jugador B21 intercepta el pase de A7 sobre su línea de la yarda tres, y regresa a su zona de anotación. Un oficial suena su silbato inadvertidamente mientras B21 está en la zona de anotación.

Regla: debido a que el equipo B está en posesión de la bola cuando suena el silbato, tienen la elección de tomar el resultados de la jugada al momento que el silbato sonó o volver a jugar el down. El resultado de la jugada sería un Safety.

4. con dos segundos para terminal en el primer período, A7 recibe el centro y la bola a A23. Después de una ganancia breve, A23 es golpeado y fumblea la bola. Cuando B55 cae arriba de la bola, un oficial suena su silbato inadvertidamente. B55 no puede atajar la bola que rueda fuera del campo.

Regla: el periodo es extendido para un down sin reloj de juego. El equipo A puede poner la bola en juego en el punto donde fumbleó, o pueden decidir volver a jugar el down.