



Libro de reglas de fútbol de la NFHS-2010

Editorial KANABY F. ROBERT, Bob Colgate, editor Publicaciones de la NFHS.

Para mantener las tradiciones en este deporte, apoyar la deportividad y minimizar el riesgo inherente de una lesión, la Federación Nacional de Asociaciones de High School (NFHS). Escribe las reglas para la competencia universitaria entre las escuelas secundarias. Entrenadores de la escuela secundaria, Oficiales y administradores que tienen especial conocimientos y experiencia respecto a este deporte y el grupo de voluntarios que dan su tiempo y participan en el comité de Reglas. Los miembros de asociaciones de la NFHS hacen las decisiones por separado respecto a obediencia con o la modificación de éstos reglamentos con que juegan los estudiante en sus respectivos estados.

Las reglas de NFHS son usadas por organizaciones en la educación basadas en educación que sirven a niños de diferentes niveles de destreza que son de la misma edad y que participan en la escuela secundaria y aun más jóvenes. Para hacer que en las Reglas de la NFHS prevalezca el nivel de edad, las reglas pueden ser modificadas por cualquier organización que decida usarlas. Excepto como se hace notar específicamente en este libro de reglas, la NFHS no hace recomendación sobre la naturaleza o la extensión de las modificaciones que pueden ser adecuadas para los niños que son más joven o menos experimentados que los atletas universitarios.

Cada persona individual que usa estas reglas es el responsable del manejo prudente con respecto a cada temporada, y cada atleta es responsable de ejercitar la precaución y el espíritu deportivo. Estas reglas deben ser interpretadas y aplicadas para permitir espacios razonables para atletas minusválidos, entrenadores y Oficiales.

Este libro de reglas ha sido registrado y sus derechos reservados por la NFHS en el 2007, NFHS con oficina de derecho de autor en Estados Unidos. Nadie puede publicar cualquier material contenido en esto sin el consentimiento escrito previo del NFHS.

La nueva publicación de todos o cualquier parte de este libro de reglas en la Internet es prohibida expresamente.

Publicado por la NFHS

690 de apartado postal, Indianápolis, Indiana 46206;
Tel: 317-972-6900, Fax: 317.822.5700, www.nfhs.org.

Cambios del 2007 de la NFHS

1-2-3-d. Nuevo. Una línea de contención punteada de 4 pulgadas de ancho será colocada alrededor del exterior del campo, por lo menos 2 yardas de las líneas de banda y líneas finales, como una ampliación de la línea que limita el área de caja del equipo.

1-2-3-k. Nuevo Línea de 4 pulgadas de ancho y a mínimo de 24 pulgadas en longitud, será centradas en el campo de juego, a tres yardas de cada línea de gol.

Reglas NFHS

1- 5-1-c-4. Empezando en 2012, los jugadores del equipo visitante deberán llevar Jerseys blancos que tienen limitaciones adicionales respecto a cuánto color pueden portar sobre los jerseys. También, el equipo local tiene limitaciones adicionales respecto a cuánto color blanco puede estar sobre sus jerseys

1-5-2-c. Empezando en 2008, coberturas de antebrazo deben tener una etiqueta que fueron manufacturados y aprobadas de acuerdo a las especificaciones de NFHS / NCAA. Demostrara el acatamiento con las especificaciones de prueba en el acuerdo especificado con la Asociación de fabricantes de accesorios deportivos el 1 de enero de 1994.

2-16-2-c. Una nueva definición ha sido añadida para definir un foul flagrante (agandalle).

2-20, 9-4-3-i, 9-4-3-Nota. Nuevo. El contacto ilegal de casco: es un acto de iniciar el contacto con el casco contra un adversario.

Tres revisiones que se derivan con el contacto ilegal de casco en un intento por el comité de normas a reorganiza las reglas existentes y las definiciones trayéndolas todas bajo un mismo encabezado.

2-32-11. Un pasador es un jugador que lanza un pase legal adelantado. Continúa siendo pasador hasta que el pase legal adelantado termine o hasta que se mueve el pasador para participar en la jugada.

3-5-2 a. Si el entrenador en jefe ha sido expulsado, un "Nuevo" entrenador en jefe puede ser designado solo para el propósito de pedir los tiempos fuera.

8-2-2. Cuando hay un foul del adversario del equipo que anota, una nueva opción de aplicación ha sido añadida. El equipo ofendido puede aceptar el resultado de la jugada; decidir hacer cumplir la falta en el intento de anotación extra; o decidir que se aplique el castigo de la falta en la siguiente patada libre.

10-4-6; 10-4-7. Un nuevo punto básico de aplicación ha sido definido para jugadas donde un fumble va dentro de la zona de anotación al final de dividir en zonas en el campo de juego y luego la bola se va fuera del área permitida.

9 -, 8-, y 6 jugadores Las zonas donde se puede bloquear ha sido reducidas a una zona que es una área libre cuadrada que se extiende 3 yardas lateralmente de donde se realiza el centro y 3 yardas detrás de cada línea de scrimmage donde se centra la bola.

Cambios editoriales.

1-3-5-b, c; 1-5-1-a nota; 1-5-1-f-1-b y 1-5 2-a; 1-5-3-d; 1-5-3-n; 1-6-2; 2-8; 2-12-1, 2; 2-27; 3-1 tabla; 3-2-1, en tiempo suplementario, 3-2-1; 4-2-2-h; 4-2-3 nota; 5-1 – 2-a; 5-1-4, 6-1-5, 6; 6-2-3, 4, 5; 6-5-6-a; 7-1-5; 7-5-8; 9-3-4-a; 9-6-3; 9-6-4-a, d; 9-9-3; 10-2-2, 3; los fundamentos 11-2

Reglas NFHS



Puntos del énfasis.

1. Bloquear por la ofensiva y la defensiva.
2. Calor e hidratación
3. Jugador adornos de equipo y Uniforme
4. Deportividad.

Pautas para el uso de equipo.

1. Cada comité de normas de deportes de la NFHS es responsable de recomendar al Oficial que aplica las reglas, a los directorios de la NFHS para su adopción. El comité no está o es el responsable de la prueba o aprobar el equipo para el uso en este deportes. Los fabricantes de los equipos de protección han promovido la responsabilidad para el desarrollo de los equipos de protección que cubran las especificaciones establecidas por el comité. La NFHS exhorta a fabricantes a que trabajen con varios de los organismos de pruebas independientes para asegurar la producción de productos seguros. Ni la NFHS ni el comité de normas del deporte de la NFHS aplicable certifica la inocuidad de cualquier equipo del deporte. Solamente equipo que cubre las dimensiones y las especificaciones en las reglas del deporte de NFHS puede ser usado en la competiciones que se desarrollen. Mientras el comité no regula el desarrollo de nuevo equipo y no poner los padrones técnicos o científicos para el equipo de prueba, el comité puede, de vez en cuando, suministrar a los fabricantes la orientación respecto a los niveles de equipo y su rendimiento que considera compatible con la integridad de la seguridad en el juego. El comité se reserva el derecho de interceder para proteger y mantener esa integridad.
2. cada comité de normas del deporte de la NFHS sugiere a los fabricantes que planean los cambios o innovaciones en el equipo de protección de este deporte y presenten al comité de normas de la NFHS una (s) muestra (s) aplicables para su evaluación antes de iniciar la producción.

Pautas sobre como manejar los juegos durante las tormentas eléctricas (Rayos).

El propósito de estas pautas es proveer una política de incumplimiento a aquellos responsables de hacer las decisiones con respecto a la suspensión y reinicio de los juegos sobre la base de la presencia de relámpagos. Las fuentes preferentes de que pedir tal política para su aplicación incluirían su asociación, la escuela secundaria pública y la oficina más cercana del servicio meteorológico nacional.

Programación previsora.

1. Asigne que un personal monitoreen las condiciones de clima locales antes y durante los eventos.
2. Desarrolle los criterios por suspensión y reanudación del juego:
 - a. cuando un rayo cae a 30 segundo o menos del recuento del destello al trueno, requiere del retiro de los jugadores del campo a un refugio apropiado.

Reglas NFHS

- b. Regla de los treinta minutos. En cuanto el juego ha sido suspendido, espere al menos 30 minutos después de que el último destello del relámpago es presenciado o el trueno es escuchado antes de reanudar el juego.
3. desarrolle un plan de evacuación, incluyendo la identificación de refugios cercanos apropiados.
4. sujete evaluaciones apropiadas periódicas al personal.

Para la información más detallada, haga referencia a las "Pautas para los rayos" contenidas en el manual de medicina de deportes de NFHS, que puede ser obtenido llamando 800-776-3462. Revisado en enero 2004.

Enfermedades transmisibles y los procedimientos de INFECCIÓN de piel.

Mientras el riesgo para las enfermedades contagiosas de sangre, como de HIV B / hepatitis, las precauciones correctas y adecuadas se quedan bajo en los deportes, son necesarias para reducir el riesgo de difundir las enfermedades (contagios). Al mismo tiempo que éstos asuntos son las infecciones de piel que existen debido a contacto de piel con rivales y jugadores del propio equipo.

Protocolo de higiene universal para todos deportes-

- dúchese inmediatamente después de toda competición y ejercicio-
- lave toda ropa de gimnasia después de la práctica-
- lave ropa personal, como los protectores de rodilla, periódicamente-
- no comparta toallas o productos de higiene personales con otros-
- Absténgase de afeitarse antes de la practica (cualquier parte).

Enfermedades de piel contagiosas

Los medios de reducir la exposición potencial a estos Agentes incluyen:

- Notifique a, Doctor, tutor, entrenador atlético o entrenador en jefe de cualquier lesión antes del inicio de la competición o del inicio de la practica. El atleta debe tener un conocimiento previo para poder valorar la lesión antes de regresar a la competición.
- Si un brote de sangre ocurre en el transcurso de un juego, especialmente en un deporte de contacto, considere su evaluación a otros miembros de su equipo por la extensión potencial del un agente infeccioso.
- Siga las pautas de la NFHS sobre el "Tiempo hasta el regreso para la competición."

Su regreso a la participación con una lesión cubierta puede ocurrir si es aprobado por el Doctor y de conformidad con las pautas que establece la NFHS o normas especiales locales.

Enfermedades contagiosas por sangre.

Los medios de reducir la exposición potencial a estos Agentes incluyen:

- La hemorragia debe ser parada inmediatamente y todas heridas cubiertas. Toda ropa empapada con sangre debe ser removida antes de continuar la competición o el ejercicio. Ropa, toallas, aditamentos contaminados debe ser limpiado antes de usarse otra vez.
- Los entrenadores, Doctores, o auxiliares tienen que llevar guantes y tomar todas las precauciones para impedir el salpicarse o de contaminarse con sangre.
- Inmediatamente lavar con jabón y agua si se contaminó la piel o membranas mucosas.
- Limpie completamente todas las superficies y equipo que se contaminaron con desinfectante (Cloro) antes de regresar a la competición. Este seguro de usar guantes en la limpieza.
- Sobre cualquier exposición de sangre o mordiscos en la piel que violen la superficie deben ser inmediatamente informados y valorados por un médico.

Reglas NFHS

La información adicional puede ser obtenida a través de su asociación de la escuela secundaria pública y la NFHS.

Revisado en Agosto del 2005

Compartir las responsabilidades del uso del casco.

Atletas que participan en el deporte del fútbol americano aceptan el riesgo de lesiones. Sin embargo, los atletas también tienen el derecho de suponer que aquellos que son responsables de la conducción del deporte, por ejemplo; administradores, entrenadores y coaches, han tomado las precauciones razonables para minimizar el riesgo de una lesión importante. Las mejoras en las reglas de juego, el desarrollo de pautas para la minimización de riesgos y el establecimiento de Reglas muy específicas que tienden o ayudan a reducir lesiones importantes. Sin embargo, legislar vía libro de reglas y padrones de juego nunca son una respuesta completa. Todos los que están involucrados con la participación en el deporte del fútbol americano comparten la responsabilidad de minimizar los riesgos inherentes del deporte.

El head coach es el responsable de la comprobación del equipo protector antes del juego y además de cualquier otro equipo que sea requerido, todos los jugadores tienen un casco que reconoció el comité operativo nacional sobre los registros para los padrón de equipo deportivo (NOCSAE) cuando fue fabricado y cada uno tiene una etiqueta de advertencia de su uso pegada en el exterior. Respeto para los estándares de seguridad aprobados solamente para asegurar la certificación en la fabricación de los cascos los cuales son llevados a cabo. Sin embargo, el simple hecho de que los atletas jugadores estén llevando cascos certificados es solamente el primer paso. Los atletas involucrados deben estar conscientes de todos los principios básicos de la prevención de una lesión en el cuello y cabeza.

Sentencia de advertencia de casco.

Por lo tanto, durante una reunión en Enero de 1980, los directivos de NOCSAE desarrollaron la sentencia de advertencia que debe portar el casco del fútbol americano de NOCSAE que debía ser pegada a todos los cascos certificados. En enero de 1985 la etiqueta de advertencia se hizo parte de la certificación de NOCSAE. El padrón requiere una advertencia similar a la siguiente:

La advertencia.

No golpee a un adversario con ninguna parte de este casco o careta. Esto es una infracción de reglas del fútbol americano y podría ser la causa que usted sufra una grave lesión de cerebro o cuello, incluyendo la parálisis o la muerte.

Una grave lesión de cerebro o cuello también podría ocurrir por casualidad mientras juega al fútbol americano.

- Ningún casco puede prevenir tales lesiones.
- Usted usa este casco bajo su propio riesgo.

Consejo adicional.

Para dar más detalles sobre el uso correcto del casco más lejos, que las pasadas advertencias fueron proveídas por el comité de NCAA sobre las garantías competitivas y los aspectos médicos de deportes en 1978:

1. serias lesiones de cuello y cabeza que resultan en la muerte, o lesión cerebral permanente o cuadriplegia (la parálisis extensiva de la lesión para la médula espinal en el nivel de cuello) existen todos los años en el fútbol americano. El golpe es relativo en la región lumbar (la lesión de cerebro y médula espinal por menos de una víctima mortal para cada 100,000 jugadores y una no fatal aproximadamente grave para cada 100,000 jugadores), pero aun persistente. No pueden ser prevenidos totalmente debido al ejercicio de golpes tremendos ocasionalmente al tropezar en las colisiones, que seguido se presenta en la practica del fútbol americano, pero

Reglas NFHS

pueden ser minimizados por el fabricante, coach y jugador, acatando las reglas y normas de seguridad en su uso.

2. en los avisos preventivos de NOCSAE sobre un casco indica que un fabricante ha obedecido los mejores registros de ingeniería disponibles para la protección de la cabeza. Guardando una compatibilidad correcta, y no modificar su diseño y informando al entrenador o el director del equipo cualquier necesidad para su mantenimiento, el atleta también está obedeciendo el propósito de las recomendaciones de NOCSAE.
3. las reglas están hechas en contra de mover a empujones (topetazos), chocar o golpear intencional con el casco al adversario en la cabeza, los cascos son para proteger a la persona que lo porta, tanto como al adversario que puede ser golpeado allí. El jugador que no obedece estas reglas es un candidato para una lesión funesta. Por ejemplo, ningún casco puede brindar la protección al cuello y la quadriplegia ocurre ahora más frecuentemente que la lesión cerebral. Esta típica lesión ocurre en el fútbol americano cuando el jugador baja la cabeza para hacer una tacleada.

La velocidad del cuerpo al presionar contra el cuello después de que la cabeza con casco es parada por el impacto, y la espina dorsal del cuello del útero puede ser "Entablillado" tampoco los músculos del cuello que se unen con la cabeza paran estas lesiones, el tacleo llamado "Boca arriba, ojos adelantados, pijo y el cuello de toro".

Cuando la fuerza en el impacto es suficiente, las vértebras en el cuello pueden dislocarse o se estropear, causando el daño a la médula espinal que habían estado protegiendo, y pueden producir la pérdida permanente de la función motora y sensorial debajo del nivel de la lesión.

4. debido a la fuerza de impacto en el fútbol americano, incluso cuando se enfrentan "Cara arriba" no es garantía contra una lesión en la cabeza y cuello. Más lejos, el propósito de hacer el contacto "Cara arriba" no es garantía de que la posición puede ser mantenida al momento del impacto. Por consiguiente, el enseñar el bloquear, enfrentar las técnica que guardan a la cabeza con el casco de recibir la peor parte del impacto son prohibidos por regla y ahora también por las éticas de entrenamiento, y las técnica de entrenamiento que ayudan a los jugadores a mantener o recuperar el puesto de "Cara arriba" durante la jugada deben ser respetado por los jugadores.

Los entrenadores deben poner a los jugadores al tanto de los riesgos del daño y las reglas que lo prohíben, las prácticas que se están empleando para minimizar su riesgo de una lesión importante mientras se obtienen los muchos beneficios del deporte. El atleta y el programa atlético tienen una necesidad mutua para un conocimiento bien fundado de los riesgos al ser aceptados para compartir la responsabilidad de controlar estos riesgos.

Índice de contenidos	
Las guías para el uso de equipo	6
La política en caso de rayos	7
Procedimientos de una enfermedad transmisible	8
La información de advertencia del uso del casco	9
Regla 1. El partido, el campo, jugadores y equipo	13
Regla 2. Las definiciones del juego y sus términos	25
Regla 3. Puntos, los factores de Tiempo y las sustituciones	39
Regla 4. La pelota en juego, bola muerta y fuera del campo	46
Regla 5. Serie de los downs, numero de down y posesión de equipo después de un castigo	49
Regla 6. Patadas y atrapadas libres	52
Regla 7. Centro, manejando y pasando la bola	56
Regla 8. Jugadas de anotación y Touchback	64
Regla 9. La conducta de jugadores y otros	67
Regla 10. La aplicación de las faltas	73

Reglas NFHS

Fundamentos del fútbol americano	79
Puntos de énfasis	81
Comentarios sobre las reglas	89
Como resolver un juego empatado	90
Equipo jugador y adornos en los uniformes.	93
Prólogo.	95
A. R. Aprobado Rulings.	98
Campo de juego	170

Cada asociación de escuela secundaria, club, liga pública que asume estas reglas es la responsable de emitir y controlar las interpretaciones para los juegos, donde todos sus miembros están involucrados. Cualquier persona que tiene preguntas sobre la interpretación de reglas de la NFHS debe contactarse con el intérprete de reglas designado por dichas asociación escuela club, liga pública.

La NFHS es la única fuente y exclusiva de las interpretaciones de las reglas de la NFHS. Para estar seguros de cualquier interpretación pueden contactarse con la NFHS, para la adecuada interpretación de los reglas. Ninguna otra persona o institución dictamina como las interpretaciones deben ser consideradas.

Traducido por:

Francisco J. "Vikingo" Reyes Ruiz
2007
vikingo@oficiales.org



Regla 1 El juego, campo, jugadores y equipo.

Sección 1.

El juego.

Artículo. 1.... Es el objetivo del juego para un equipo es poder anotar, el pasar la bola en posesión al otro lado de la línea de gol del contrincante o patear la bola a través de los postes de gol del adversario por una patada de lugar o de bote pronto, se le otorgan puntos. El juego es ganado por el equipo que acumula más puntos al final del juego.

Artículo. 2.... El juego del fútbol americano es jugado con una bola esferoidal inflada a una determinada presión, por dos equipos que la disputan sobre un campo rectangular de 360 por 160 pies o menos. Mientras la bola es viva, un intervalo llamado “down” se juega y el equipo en posesión intenta avanzar la bola llevándola, pateándola o pasándola para hacer una anotación o un primero y diez. Si un foul ocurre, una pérdida de yardaje se aplicara, si no se declina, y es hecho cumplir el castigo por la falta durante el intervalo entre downs. El equipo en posesión tiene una series de cuatro downs, numerados 1, 2, 3 y 4 para avanzar la bola a la línea por ganar, que generalmente es de 10 yardas de donde la serie empieza (sino no hay castigo). Los puntos adicionales son anotados por un intento de anotación extra (después de una anotación), un gol de campo o un Safety.

Artículo. 3.... Cada equipo empezará el juego con 11 jugadores, pero si no tiene ningún sustituto para reemplazar a jugadores lastimados o descalificado, puede continuar con menos (de acuerdo a los Reglamentos preestablecidos en las ligas).

Artículo. 4.... El juego es administrado por Oficiales, cuyo título y servicios son enunciados en el manual de los Oficiales.

Nota: Cada liga puede decidir cual es el número mínimo de Oficiales que intervendrán en el juego para ser arbitrado.

Artículo. 5.... Antes del juego, el Réferi se reunirá con el entrenador en jefe y capitán (s) y explicará cuales son todos los requisitos requeridos y lo que representa el espíritu deportivo que se deberá mantener durante este juego.

Artículo. 6.... El Réferi tiene autoridad para aplicar las Reglas inmediatamente, y en el sano espíritu deportivo, legislar sobre cualquier situación no específicamente cubierto por las Reglas. Las decisiones del Réferi son finales en todos los temas que se presenten con relación al juego, y no pueden ser expuestas a dudas.

Artículo. 7.... Los Oficiales del juego asumirán la autoridad para el partido que, incluye penalizar los actos de conducta antideportiva, 30 minutos antes de la hora programada del juego o antes si alguno de ellos se encuentra presente.

Artículo. 8.... La jurisdicción de los Oficiales y del Réferi se extiende a través de la declaración en la cedula al final del juego o del tiempo suplementario.

Artículo. 9.... Los Oficiales tendrán la autoridad de hacer las decisiones para aplicar las infracciones a las Reglas. El uso de cualquier repetición de la jugada (antes , durante, después) ya sea por

Reglas NFHS

televisión o película que monitorea cualquier equipo, en la toma cualquier decisión de los Oficiales que se relaciona con el juego esta estrictamente prohibidas.

Articulo. 10.... La decisión del Réferi por la declaración de un forfait en un juego es final.

Articulo. 11.... Las protestas de Reglas aquí expresadas no son reconocidas.

Sección 2.

El campo de juego y sus marcas.

Articulo. 1.... El campo será una área rectangular con las dimensiones, líneas, zonas de gol, las "H" y las señalizaciones del campo como se muestra en el diagrama adjunto. Es recomendado en el diagrama una raya de 1/4 pulgada del centro del campo a cada línea de banda.

El campo de juego es la zona dentro de las líneas que limitan el campo, y las líneas de gol.

Nota: el aumento entre cada línea de banda a banda con respecto al centro del campo es de 20 pulgadas cuándo una pendiente es usada.

Articulo. 2.... Indicadores de línea de las yardas, deberán ser construidos con materiales blandos, flexibles, colocados en el suelo, deben estar a más de 5 yardas a la línea de banda.

Articulo. 3.... Líneas y otras marcas en el campo:

a. las líneas serán pintadas con materiales no cáusticos. Ni de cal o cal hidratada o otros derivados químicos de cal, cualquier tipo materiales no agresivo pueden ser empleados.

Nota: pueden ser empleados, yeso en polvo, carbonato de calcio y pintura de aerrosol líquido, específicamente diseñada para marcar el campo y que no contenga material toxico, que cubran los requerimientos o los requisitos para marcar los campos de fútbol americano.

b. las líneas de la yarda serán marcadas con una línea interrumpida cada 5 yardas, comenzando y terminando a 4 pulgadas de cada una de las línea de banda.

Nota: la administración del campo de juego puede poner a 4 pulgadas de cada línea de banda, ampliaciones de la línea de la yarda que debe ser de 24 pulgadas de longitud y 4 pulgadas en ancho.

c. las líneas finales y las líneas de banda serán líneas sólidas por lo menos de 4 pulgadas de ancho. Todas las otras líneas que dimensionan el campo deben ser sólidas de 4 pulgadas de ancho.

d. una línea punteada será hecha alrededor del exterior del campo, al menos a 2 yardas de las líneas de banda y de las líneas finales de 4 pulgadas de ancho, como una ampliación de la línea que limita la área de la caja de coucheo, excepto en estadios donde el ancho del campo no lo permita.

Nota: la administración del juego puede poner marcas para dividir en dos el campo de 12 pulgadas de largo a lo largo de la línea de 4 pulgadas de ancho y conteniendo en cada línea de 5 yardas entre las líneas de gol.

e. las líneas de los interiores (Inbounds) "o hash marks" deben ser de 24 pulgadas de longitud y 4 pulgadas en ancho y estarán ubicados 53 pies 4 pulgadas paralelo con cada una de las líneas de banda, dividiendo el campo de juego longitudinalmente en tercios. Las líneas de los interiores (Inbounds) serán sólidas con el propósito de que cada línea de 5 yardas se divida en dos a la marca de los hash marks.

Notas:

Reglas NFHS

1. la administración del campo puede poner sobre el campo de juego en las líneas de los interiores (Inbounds), ampliaciones de línea de yarda que debe ser de 24 pulgadas de longitud y 4 pulgadas en ancho.
2. está permitido usar campos en de universidad con las líneas de los interiores (Inbounds) sólidas en la distancia especificada por sus cifras respectivas.

f.. Marcas de las nueve yardas, de 12 pulgadas de longitud y 4 pulgadas en ancho, estarán ubicadas 9 yardas de cada línea de banda. Las marcas de 9 yardas estarán marcadas con el propósito de que por lo menos cada línea de 10 yardas sucesiva divida en dos las marcas de 9 yardas. Estas marcas no serán requeridas si el campo de juego está visiblemente numerado. Si los números en el campo de juego son pintados, los vértices de esos números estarán a 9 yardas de la línea de banda, deberán ser de 6 pies en la altura y 4 pies en ancho y podrán incluir las flechas direccionales después de los números de línea que demostrarán la dirección hacia la línea de gol más cercana.

g. Las cajas de coucheo de cada equipo del campo fuera de la área de los entrenadores entre las líneas de la yarda 25, para el uso de entrenadores en jefe, sustitutos, entrenadores, etcétera, afiliados con el equipo. La área de los entrenadores es un mínimo de un cinturón de 2 yardas entre el punto más adelantado de la caja de coucheo y la línea de banda.

Notas:

1. está permitido que ambas cajas de coucheo estar sobre el mismo lado del campo, siempre que cada caja de coucheo sea entre las líneas de la yarda 20 y 45 respectiva.

2. es recomendado que las líneas de gol y los límites de caja de coucheo sean pintadas de color sólido que contrasta con otras marcas del campo y la área entre las líneas de banda y los límites de caja de coucheo es de blanco sólido o marcadas con líneas diagonales.

h. las marcas decorativas en las zonas de anotación no estarán más cerca que a 2 pies como límite a las líneas de gol. Las marcas, logos de publicidad y/o comercial sobre el campo de juego están prohibidos.

i. las mediciones serán efectuadas de los bordes del interior de las líneas, tales líneas marcaran fuera de los límites del campo.

j. Cada línea gol estará limitando su zona de anotación así que el borde hacia el campo de juego y su plano vertical es la línea de gol verdadera. La línea de gol se extenderá de la línea de banda a la línea de banda.

k. una línea de 4 pulgadas de ancho y a mínimo de 24 pulgadas en longitud, será pintada centradas en el campo de juego, a tres yardas de cada línea de gol.

Artículo. 4.... Una torre blanda y flexible llamado pilón, que es un cuadrado de 4 pulgadas, con 18 pulgadas de alto en color naranja, rojo o amarillo, y que no constituya un obstáculo peligroso, deberá ser puesto en la esquina del interior de cada uno de las intersecciones de las líneas de banda con las líneas de gol y las líneas finales de la zona de anotación, tanto como con cada intersección de las líneas de los interiores (Inbounds) extendía y será colocadas a 3 pies más allá de las líneas finales o sobre las líneas de los postes de gol colocados apropiadamente, los pilones de la línea de gol están marcando fuera de los límites del campo entre la intersección de la línea de banda y la línea de gol extendía, conos de plástico de color rojo podrán ser empleados.

Artículo. 5.... La línea de gol:

Reglas NFHS

a. La línea de gol es un plano vertical entre las líneas de banda y se extiende indefinidamente encima del interior de los planos verticales y el primer borde de la barra de las "H" y en el mismo plano vertical como el borde de interior de la línea final.

b. El tope de la barra de la "H" estará 10 pies sobre el suelo, medido de la base de cada soporte vertical al tope de la barra en la intersección, o a cada final del travesaño perpendicular al suelo cuando un solo pedestal es usado.

c. Los travesaños será de 23 pies y 4 pulgadas de largo.

d. Los soportes verticales serán 23 pies, 4 pulgadas separadamente dentro al interior y cada soporte vertical no podría superar 4 pulgadas en ancho.

Nota: está permitido usar los postes del campo universitario en el ancho especificado por sus respectivas Reglas.

e. Los soportes verticales extenderán a mínimo de 10 pies encima del travesaño.

f. Los postes de gol serán forrados con material con capacidad de recuperación y a una altura de al menos 6 pies sobre el suelo.

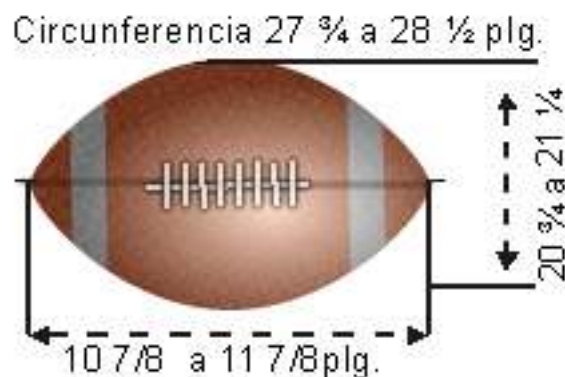
g. El travesaño horizontal y los soportes verticales encima de, serán libres de decoraciones y no podrán ser pintados de color plata, blanco o amarillo o forrados de cualquier tela decorativa, exceptuando de la pintura que es recomendada. Un banderín direccional de viento puede ser colocado en la sima del soporte vertical. banderines de viento direccionales serán de 4 pulgadas en ancho, 42 pulgadas de longitud y de color rojo, naranja, o amarillo.

Sección 3.

Equipo de juego.

La NFHS no lleva a cabo pruebas científicas sobre ningún artículo en específico de equipo o determina si el equipo elimina los riesgos a los jugadores, entrenadores, Oficiales o espectadores. Tales determinaciones son la responsabilidad del fabricantes del equipo.

Para la información adicional sobre las patrones de equipo, vea sus limitaciones.



Artículo. 1.... La bola cubrirá las siguientes especificaciones:

a.. una pelota constara de una cubierta de color piel en su superficie de cualquier grano, cuero vacuno o el caso de una composición (cuero o hule) sin arrugas en los gajos, cosidos a los surcos de costura naturales y una costura para serrar la cámara.

Reglas NFHS

- b.. Un juego de ocho cordones o 12 espacios uniformemente. La longitud de los amarres será limitada a menos de 3 3/4 pulgada de cada final de la bola.
- c.. una raya blanca o amarilla de 1 pulgada centrada 3 a 3 1/4 pulgadas de cada terminal de la bola. Las rayas estarán ubicadas solamente sobre los dos paneles adyacente a los cordones, o el cuerpo sólido de color blanco o amarillo que hace rayas de 3/8 pulgada de ancho y corren paralelo a 1/4 pulgadas de cada lado de cada costura a 1 pulgada de los cordones.
- d.. se ajusta a las condiciones y las dimensiones como se muestra en la diagrama.
- e.. con un peso entre 14 y 15 onzas,
- f.. inflado a una presión de 12 1/2 a 13 1/2 libra o a 878.8 a 949.1 gramos por centímetro cuadrado.
- g.. La bola incluirá la marca de autorización de la NFHS.

La marca podrá ser exhibido en cualquier formato:

Una lista de productos NFHS autorizados puede ser encontrado en el sitio web www.nfhs.org.

Nota: por aceptación de la liga, la bola que va a ser usada en los juegos que involucrarían solamente a jugadores debajo del 9 grado, podría tener dimensiones como se muestra en la siguiente tabla:

	Tabla 1-3-1	
	Especificaciones de la bola	
	9no grado y arriba	8vo grado y abajo
El peso	14 a 15 onzas	12 a 14 onzas
La circunferencia larga	27 3/4 a 28 1/2 pulgadas	26 a 27 pulgadas
Circunferencia larga	10 7/8 a 11 7/16 pulgadas	10 a 11 pulgadas
Circunferencia corta	20 3/4 a 21 1/4 pulgadas	19 a 20 pulgadas
Presión de inflado	12 1/2 a 13 1/2 libras	12 1/2 a 13 1/2 libras

Método de medir.

1. todas las mediciones serán hechas después de que la bola es inflada a 13 libras.
2. la circunferencia larga debe ser medido 90 grados alrededor de los gajos de la bola, sobre el surco pero no dentro en el surco.
3. el eje largo debe ser medido de final a final pero no en la muesca de la nariz.
4. la circunferencia breve debe ser medido alrededor de la bola, sobre la válvula, sobre los gajos, pero no sobre el cordón de amarre.

Artículo. 2.... Cada equipo suministrará por lo menos una bola del juego legal al Réferi en el momento en que los Oficiales del juego asumen la autoridad para el partido. Solamente los balones de juego legales aprobados por el Réferi pueden ser usados sin “**distinción**” o preferencia durante el partido.

Cada equipo puede usar cualquier bola aprobada por el Réferi de su elección en la patada de salida o al empezar una nueva serie de downs. Si una anotación ocurre luego de un cambio de posesión y el equipo en marcar una anotación no puso la bola en juego, cualquier bola aprobada por Réferi puede ser usada para el intento de anotación extra.

Nota: también por Reglamento de liga, una bola determinada con anterioridad que cubra las especificaciones, puede ser autorizada para el periodo de pos temporada y finales.

Artículo. 3.... El Réferi determinará si la bola cubre las especificaciones. Si el campo está mojado, el Réferi puede pedir cambiar la bola entre downs.

Artículo. 4.... Un tee de pateo estará echo del material rígido que no eleve el punto más bajo de la bola más que 2 pulgadas sobre la tierra.

Reglas NFHS

Artículo. 5.... Una cadena de medida de yardas unida por dos bastones con una distancia de separación de 10 yardas o cualquier otro indicador de 10 yardas con un indicador de línea para aumento visible será usado como el equipo oficial de los cadeneros. Este equipo y un indicador de downs serán suministrados por el equipo que actué como local.

- a.. El indicador de línea por ganar será la punta más adelantada, y el indicador de downs será el que señale el punto de la bola y demostrará el número del down en esa serie. Los Oficiales del juego examinarán el indicador de línea y checaran la exactitud antes del inicio del juego.
- b.. La línea por ganar y los indicadores de downs serán operados aproximadamente a 2 yardas fuera de línea de banda contrario al palco de prensa, exceptuando en los estadios donde lo cercanía dé la banda a la línea no lo permita. Si no hay caja de la prensa, la ubicación será especificada por el director del juego a solicitud del juez de línea. El indicador de línea por ganar será retirado de la línea de banda cuando la línea por ganar es la línea de gol.
- c.. un equipo auxiliar de línea por ganar e indicador de downs pueden ser usados sobre la línea de banda enfrente de la línea donde se encuentran los indicadores de la línea por ganar oficiales, y serán operados aproximadamente a 2 yardas fuera de la línea de banda, exceptuando en los estadios que el espacio no lo permita.
- d.. Los indicadores de línea por ganar y el indicador de downs deberá estar cubiertos con tapas protectoras en sus puntas.

Nota: es recomendado que los miembros del equipo que maneja las cadenas e indicador llevan chalecos distintivos o chaquetas que serán proporcionados por el equipo de casa.

Artículo. 6.... Un dispositivo de cronometraje que se llama "El reloj del juego" o "El reloj" será suministrado por el equipo de casa. El operador (s) será aprobados por el Réferi.

Artículo. 7.... Equipo adicional de ayuda en la administración del juego puede ser usado si es autorizado por la liga.

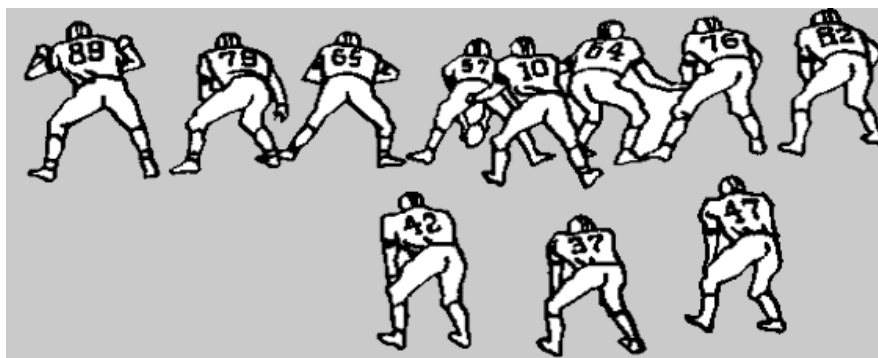
Sección 4

Designaciones de Jugadores.

Artículo. 1.... Cada equipo designará a un jugador como capitán de campo y solamente él puede comunicarse con los Oficiales. Su primera elección de cualquier decisión ofrecida es final, excepto como lo marca la Regla 6-5-4. Decisiones que involucrarán las faltas serán hechas antes de que cualquier tiempo fuera sea pedido o sea otorgado a cualquier equipo.

Artículo. 2.... Por conveniencia, un jugador es designado por su posición sobre ofensiva durante el centro. Figura 1-4-3 indica una de las formaciones ofensivas y la numeración recomendada de jugadores de acuerdo con el puesto.

Artículo. 3.... Cada jugador será numerado del 1 al 99 inclusive. Vea Regla 7-2-5.



Reglas NFHS

Figura 1-4-3

Numeración recomendada de jugadores de equipo ofensivo.

Abierto 1-49, Tackle 50 –79, Guardia 50 – 79, Centro 50-79, Guardia 50 – 79, tackle 50 – 79, Abierto 1 – 49. Quarterback 1 – 49, 80 – 99, Back 1-49, 80 – 99.

Sección 5.

Equipo del Jugador.

La NFHS no lleva a cabo pruebas científicas sobre ningún artículo en específico de equipo o determina si el equipo elimina los riesgos a los jugadores, entrenadores, Oficiales o espectadores. Tales determinaciones son la responsabilidad del fabricantes del equipo.

Para información adicional sobre las políticas sobre uso del equipo, vea sus limitaciones.

Artículo. 1.... Equipo obligatorio. Cada jugador participará mientras tenga puesto apropiadamente las siguientes piezas de equipo, fabricadas de manera profesional y no modificadas para reducir la protección:

- a.. un casco y mascara que cumplirán el registro de prueba de NOCSAE y la fecha de la manufactura. La careta tendrá una superficie cubierta del material plástico diseñado para impedir ser desportillado, fracturado o rasgado y asegurado al casco como lo diseña el fabricante sin alteraciones. El casco será fijado por una correa de barbilla apropiadamente abrochada con al menos cuatro broches de presión.

Nota: todos los jugadores llevarán cascos que llevan una etiqueta de advertencia respecto al riesgo de una lesión y el nombre del fabricante o al nombre del fabricante que ha reacondicionado el casco, que demostrará la satisfacción de NOCSAE con un certificado. Todos los cascos restaurados indicarán la certificación para demostrar la satisfacción con el cumplimiento de NOCSAE * en el nivel de prueba. La certificación antes del juego deberá ser mostrada al Réferi y al Umpire por el entrenador que todos jugadores están apropiadamente equipados de acuerdo con las Reglas incluye la etiqueta de advertencia de exterior del “Comité Operativo Nacional sobre los Estándares para Equipo Deportivo” = NOCSAE *.

- b.. almohadillas de protección de las rodillas.

- c.. un jersey que deberá llegar a lo alto de los pantalones y deberá ser lo suficientemente largo para ser fajado, con números arábigos del 1-99 evidentemente visibles y legibles en la parte delantera y trasera.

1. los números serán centrados horizontalmente al menos 8 pulgadas y 10 pulgadas de altura en la parte delantera o trasera, respectivamente, y si llevan biseles estos deberán ser de no más de 1 1/2 pulgada de anchos.
2. el color y el estilo de los número serán lo mismos en la parte delantera y posterior.
3. el cuerpo del número será de un color que contraste con el color del jersey, o el mismo color (s) sólido como el jersey con un mínimo de un bisel de 1/4 de pulgada en el ancho de un color sólido solo que contrastará con el color del jersey.
4. los jugadores de los equipos opositores llevarán jersey que contrasten con los colores. Los jugadores del equipo local llevarán jersey oscuros y los jugadores del equipo visitante llevarán jersey de color blanco o ligeros. El equipo visitante es responsable de evitar la semejanza de los colores, pero si hay duda, el Réferi puede exigir que jugadores del equipo local se cambien jersey.

Nota: un logo de la bandera puede ser portado, para no debe de exceder de 2 por 3 pulgadas, y un logo conmemorativo, no debe exceder de 4 pulgadas cuadradas y con la aprobación de la liga,

Reglas NFHS

pueden ser llevados sobre el jersey siempre que ni la bandera ni el parche interfieran con la visibilidad del número.

Al empezar en el **2012**, los jugadores del equipo visitante llevará jersey que cubran las siguientes especificaciones:

El cuerpo del jersey (considerado desde el filo de los hombros, dentro del cuello del jersey a los hombros, debajo del cuello, y hasta la parte inferior de la jersey) deberá ser de color blanco, excepto la lista que se enuncia debajo, adornos y accesorios serán contrastantes con el color blanco.

- (a) si el jersey requiere un numero como lo enuncia la Regla en 1-5-1-c o el nombre del equipo o jugador en el cuerpo o en las hombreras.
- (b) cualquier tira decorativa que siga la curva de corte o cortes no excederá de una pulgada de ancho en cualquier parte del cuerpo del jersey o cualquier decorado en las hombreras no deberá exceder de una pulgada de ancho y el total de tiras o cintas combinado no deberán sumar más de 3.5 pulgadas en ancho.
- (c) dentro del cuello, una tira con una pulgada como máximo,
- (d) y a un lado del costado (donde se conecta el frente con la espalda) será permitido una tira de no más de 4 pulgadas de ancho, pero no podrá aparecer cualquier otro adorno de color (incluyendo el filo de los hombros, filo del cuello, o el filo en las hombreras, abajo del cuello, o la parte superior del jersey)

La excepción para (d) sería lo que es dicho arriba en (b).

- d.. las almohadillas (nitros) serán llevadas sobre la rodilla y por debajo de los pantalones y por lo menos de ½ pulgada o 3/8 pulgada de grosor, echo de material aprobado que absorbe los impactos.
- f.. los zapatos estarán hechos de una tela que cubra el pie (lona, cuero o fibra sintética) fijados a una suela firme de cuero, goma o material compuesto que pueden tener tacos o que puedan aparentar tacos del mismo compuesto. Entre los artículos que no cubren estos requisitos se encuentran las pantuflas gimnásticas, zapatillas de tenis cortado así que la protección es reducida, botas de esquí y botas de leñador y cualquier otra indumentaria que no sean para el uso del fútbol americano:

1. los tacos removibles se ajustará a las siguientes especificaciones:

- (a) construido con una tela que no se desportilla o desarrolla un filo. El material legal incluye cuero, nylon, ciertos plásticos y goma. Los tacos no pueden estar cubierta la punta con acero bajo de carbono o recubiertos de cualquier material que no tenga una dureza de .005 -.008 de aproximadamente C55 dureza de Rockwell C; el uso de cualquier aluminio o cerámicas está prohibido.
- (b) La base y la punta del taco serán paralelas. El final libre puede ser doblado en un arco con un radio de no menor 7/16 pulgada siempre que la longitud en conjunto no es más de 1/2 pulgada medido de la altura del taco a la suela del zapato. El taco puede ser fijado a una plataforma levantada que es moldeada al zapato. La plataforma no puede estar a más que 5/32 pulgadas en la altura y debe ser más amplio que la base del taco. La parte más amplia del taco debe estar en contacto directo con la plataforma.

La plataforma levantada de 5/32 pulgadas debe ser más amplia que la base del taco y debe extenderse al otro lado del ancho de la suela a no menos de 1/4 pulgada o menos de los

Reglas NFHS

bordes exteriores de la suela. Un taco de pateo no podrá tener una plataforma levantada que se extiende al otro lado del ancho de la suela. La plataforma levantada del zapato de pateo es limitada a 5/32 pulgada o menos. La plataforma de 5/32 pulgadas es medida desde la parte más baja de la suela del zapato. Empezando en el 2008, la 5/32 pulgada o menos la plataforma es medida del punto más bajo de la plataforma a la suela del zapato.

(c) Un dispositivo de cierre eficaz que previene la exposición de las partes de metal será incluido.

(d) la pared del taco estará al menos 3/16 pulgadas en el diámetro.

(e) los lados de los tacos uniformemente de una base mínima de 3/4 pulgada en el diámetro a una punta mínima de 3/8 pulgada en el diámetro.

2. tacos no removibles están limitados que no excedan de 1/2 pulgada de longitud de alto y que estén hechos con materiales no abrasivos de goma o de material sintético de cualquier tipo (no metálico) a que puedan desarrollar con su uso un filo. Empezando el 2008, ningún taco removible estarán permitidos o a que su altura exceda a más de 1/2 pulgada medida de la suela del zapato a la punta del taco y aunque estén hechos con goma o de material no abrasivo que no tiende a desarrollar un filo.

g.. las hombreras deberán estar completamente cubiertos por un jersey.

h.. protectores de muslos deberán estar cubiertos en su superficie firme cubierta del material como espuma de vinilo poroso que tiene una resistencia de compresión mínima de 4-8 libras para la compresión 25 % o cualquier otro material con las especificaciones equivalentes y tenga al menos 1/4 pulgada de grosor sobre la superficie exterior y lo al menos 3/8 pulgada de grosor sobre la superficie de interior y la coincidencia del borde.

Los protectores de las espinillas también deben cubrir estas especificaciones.

i.. protector de boca (intra oral) que deberá incluir un dispositivo (proteger y separar al morderlo) y uno protector labial (proteger los dientes y las estructuras del soporte) para proteger los dientes posteriores con el grosor suficiente. Es recomendado que el protector es apropiadamente manufacturado :

1. construido con un modelo hecho de una impresión de los dientes de la persona individual.

2. moldear individualmente de manera conveniente para la persona impresionando los dientes y el protector de boca al mismo tiempo cuando esta caliente.

El protector bucal será de cualquier color fácilmente visible, otro que no sea totalmente de color blanco o totalmente claro transparente.

Artículo. 2.... El siguiente equipo auxiliar puede ser llevado si se autorizar por el Umpire cuando sea blando, que no contenga materiales abrasivos o cualquier material que el Umpire considere peligroso:

a.. guantes, que pueden ser fijado con cinta, no modificados, deberán tener una etiqueta pegada visible con las especificaciones de NFHS / NCAA que demuestren el acatamiento con las especificaciones de color y prueba de materiales permitidos que presento el fabricante a la Asociación de accesorios deportivos el 1 de enero de 1994, al menos que este hecho de la tela lisa inalterada.

Reglas NFHS

Nota: un guante es una cobertura para la mano que tiene secciones distintas para cada dedo y pulgar, ausente de cualquier tela o cualquier otra cosa entre los dedos y/o el pulgar, y deberán cubrir cada dedo y el pulgar totalmente.

- b.. los guantes de mano, que pueden ser fijado con cinta. Empezando en 2008, los guantes de mano deben tener una etiqueta bien visible (con las especificaciones de NFHS / NCAA) que demuestren el acatamiento con las especificaciones de color y prueba de materiales permitidos que presento el fabricante a la Asociación de accesorios deportivos el 1 de enero de 1994,
- c.. los protectores del antebrazo, que pueden ser fijado con cinta. Empezando en 2008, los cobertores del antebrazo deberán tener una etiqueta bien visible (con las especificaciones de NFHS / NCAA) que demuestren el acatamiento con las especificaciones de color y prueba de materiales permitidos que presento el fabricante a la Asociación de accesorios deportivos el 1 de enero de 1994,
- d.. Cinta, vendaje, abrazadera o cualquier envoltorio en la mano o antebrazo para una protección de una lesión.
- e.. Cada liga puede autorizar el uso de miembros ortopédicos que en su opinión no pongan en peligro a los jugadores que sustituyan el miembro humano correspondiente y no pongan a un adversario en una clara desventaja.

Artículo. 3.... Equipo ilegal. Ningún jugador participará mientras tenga puesto cualquier equipo ilegal. Esto es aplicable a cualquier equipo, que en la opinión del Umpire es peligroso, confuso o inapropiado. Equipo ilegal siempre incluirá pero no limitado a:

- a.. cascos, jersey, parches, rellenos o guantes, toallas de color, almohadillas protectoras o guantes, o alguna raya en la vestimenta o debajo del brazo. semejantes al color de la bola.
- b.. computadoras o cualquier otros dispositivo electrónicos o mecánicos que sirvan para la comunicación.

Notas:

- 1. cada liga puede autorizar el uso de un tambor por un equipo compuesto de jugadores sordos o parcialmente sordos, para poder establecer una cadencia rítmica seguida de la señal de bola lista para jugarse.
 - 2. cada liga puede autorizar el uso de un instrumento electrónico para aumentar la eficiencia de un audífono requerido y recetado por un médico bajo licencia (M.D./D.O.), proporcionando un certificado que su uso no es peligroso para el portador o cualquier otro jugador.
 - 3. tal prohibición no incluye el uso de computadoras u otros dispositivos electrónicos, que producen informes para el propósito de compilar las estadísticas, incluyendo éstos que generan una lista en el manual de estadísticas de la NFHS. Sin embargo, el uso de computadoras u otros dispositivos electrónicos será considerados ilegal si son usados en cualquier momento durante el juego y pueden ser para producir las tendencias de las jugadas o la información de scauteo y tal información es proporcionada a cualquier miembro de cualquier equipo antes de la conclusión del juego.
- c.. sustancia duras en su forma final como cuero, goma, plástico, yeso o fibra de vidrio cuando son portadas sobre las manos, muñecas, el antebrazo o el codo que no tengan en su superficie exterior una cubierta de no menos de 1/2 pulgada de grosor de poliuretano de celdas cerradas de alta densidad y o una tela alternativa mínimo del mismo grosor y con las propiedades físicas similares para proteger una lesión que será prescritas por un Doctor bajo licencia (M.D./D.O.).

Reglas NFHS

- d.. protectores de rodillas. Hechos del material duro, a menos que todas las partes hechas de material duro estén cubiertas debajo de los pantalones. Cualquier sustancia firme dura enfrente de la parte delantera de la pierna deberá estar cubierta de no menos de 1/2 pulgada de grosor de poliuretano de celdas cerradas de alta densidad u otro material del mismo grosor mínimo y tener similares propiedades físicas.
- e.. metal que esté sobresaliendo o cualquier otra sustancia firme sobre la ropa o persona.
- f.. el material de plástico que cubre almohadillas protectoras cuyos bordes no estén redondeados con un radio igual a la mitad el grosor del plástico.
- g.. protectores de costillas o de la parte trasera de la espalda que no estén cubiertos completamente por el jersey.
- h.. jersey, camisetas o cubiertas exterior del brazo fabricadas para aumentar el contacto con el balón o el adversario.
- i.. el uso de sustancia resbaladizas o pegajosas de cualquier naturaleza sobre el equipo, toalla, uniforme, o que sea expuesta en el cuerpo que afecte la bola o a un adversario.
- j.. nudos en los jersey o jersey que han sido arreglados de alguna manera que producen una forma para recortar o anudar el jersey.
- k.. adornos en los uniformes, con una excepción una toalla blanca para absorber humedad, no deberá ser menor de 4 pulgadas en ancho y 12 pulgadas de longitud y no más grande que 18 pulgadas en ancho y 36 pulgadas de longitud y/o muñequeras que absorben humedad que comienzan en la base del pulgar y que no se extienden a más que 3 pulgadas hacia el codo cuando se llevar sobre la muñeca.
- l. jersey y pantalones que tienen:
 - 1. el logotipo de marca sobre el exterior de cada artículo del fabricante.
 - 2. un logotipo o marca visible que supera 2 1/4 pulgadas cuadradas y exceder 2 1/4 de pulgada en cualquier dimensión. Empieza en el 2008 más de un logotipo o marca del fabricante, sobre el exterior de cada artículo.

(La restricción del mismo tamaño será aplicable al logotipo o marca del fabricante o la referencia).
 - 3. a excepción del tamaño, o los cuidados de la prenda de vestir, ningún otro logotipo etiqueta sobre el exterior será permitido.
- m.. joyas no serán portadas. Medallas religiosas o médicas no son consideradas joyas. Una medalla religiosa deberá ser grabada y llevada bajo el uniforme. Una medalla de alarma médica deberá ser grabado y podría estar visible.
- n.. si se lleva fijado al casco, un revestimiento transparente (mascara protectora de los ojos) es ilegal a menos que sea construido de una pieza moldeado, rígido, y que permita el 100 por ciento (ningún matiz) la transmisión de luz.

Artículo. 4.... Antes del inicio del juego, el entrenador en jefe será responsable de verificar al Réferi y al Umpire que todos sus jugadores están equipados de acuerdo con estas Reglas. Cualquier preguntas que tratará de la legalidad del equipo de un jugador serán resueltas por el Réferi.

Artículo. 5.... Cuando algún equipo obligatorio faltante en el jugador fuera visible o cuando equipo ilegal sea encontrado, la corrección será hecha antes de la participación. Un tiempo fuera de un

Reglas NFHS

Oficial será declarado para permitir la reparación o sustitución del equipo que se pone ilegal o defectuoso a través del uso. (ver 3-5-2-b, 5-b y 7-f)

Artículo. 6.... Cada jugador tendrá puesto apropiadamente el equipo obligatorio mientras la bola este viva.

Castigo: conducta antideportiva (Artículos. 2, 3, 5) - (S27) 15 yardas. Vea 9-8-1-h. El ponerse ilegal un equipo durante el transcurso de un down (527, S23 - 5 yardas. Vea 3-6-2-d

Sección 6.

Equipo de los Couches en el campo de juego

Artículo. 1.... Equipo de comunicación electrónico, otro que no sea una grabadora de sonido incluyen pero no limitan, una computadora, película, televisión y cinta de video o cualquier tipo de fotograma o películas, no podrán ser usados para los propósito de coucheo durante el juego o entre los períodos.

Artículo. 2.... Los teléfonos y/o auriculares pueden ser usados por entrenadores, o otros no jugadores o jugadores; sin embargo, los jugadores pueden usar teléfonos y/o auriculares solamente durante el tiempo que duren las conferencias autorizadas con la línea de banda.

Castigo: conducta antideportiva (Artículos. 1, 2) - (S27) 15 yardas de penalización. Vea que 9-8-1-e.

Sección 7.

Adaptaciones de la liga.

Cada liga tiene la autorización hacer los cambios que juzgue pertinentes en varias Reglas determinadas y pueda asumir la responsabilidad específica por separado en comparación con lo siguiente:

Tabla 1-7 - la tabla de las adaptaciones que puede modificar la liga.

1.	decidir que número de Oficiales mínimo para el juego será empleados. (1-1-4 nota)
2.	decidir que tamaño del balón que será usado para los juegos con jugadores debajo de la 9no categoría. (1-3-1 nota)
3.	autorizar el uso de una balón específico para la post temporada o juegos de finales. (1-3-2 nota)
4.	autorizar el uso de equipo adicional de ayudar en la administración del juego. (1-3-7)
5.	autorizar el llevar un logo conmemorativo (Nota de 1-5-1-c-4)
6.	autorizar el uso de miembros ortopédicos. (1 - 5 - 2-e)
7.	autorizar el uso de un tambor para la cadencia rítmica para equipos de sordos o parcialmente sordos. (1-5 - nota de 3-b -1)
8.	autorizar el uso de un dispositivo de aumentar un audífono requerido a través de un médico bajo licencia (M.D./D.O.). (1-5 - nota de 3-b- 2)
9.	establecer un procedimiento para resolver los juegos que terminan empatados en el último cuarto. (3-1-1)
10.	establecer un diferencial de puntos para terminar los juegos en el medio tiempo o de adelante y establecer las políticas que se deberá emplear en el reloj de juego cuando el diferencial de punto es notorio. (3-1-2)
11.	establecer las Reglas respecto a la continuación de juegos suspendidos. (3-1-4)
12.	autorizar el uso de los períodos de 10 minutos para juegos que involucra combinaciones entre 9no, 8vo y/o 7mo grado. (3-1-5 -nota -1)
13.	determinar la longitud del tiempo del medio tiempo, en lo entendido que no debe ser menor a 10 minutos y no más de 20 minutos. (3-1-5- nota -2)
14.	determinar cuándo debe iniciar la ceremonia del volado. (3-2-1)
15.	autorizar el uso de tiempo fuera de la TV y/o radio (3-5-7-1)
16.	Designación de las dimensiones del campo para juegos con 6, 7, 8 o nueve jugadores

Reglas NFHS

	(paginas 93-94)

Regla 2

Definiciones o expresiones del juego.

Sección 1

Bola muerta, viva, o suelta.

Artículo. 1.... Una bola muerta es una bola que no esta en juego. La bola está muerta durante el intervalo entre downs.

Artículo. 2.... Una bola viva es una bola que esta en juego. Una bola se pone viva cuando la bola ha sido legalmente centrada o se es pateada o un down se esta jugando.

Artículo. 3.... Un balón perdido es un pase, fumble o una patada. Los términos "Pase", "Fumble" o "Patada" son usados a veces como abreviaturas cuando la bola está suelta luego de los actos de pasar, fumblear o patear la bola. Una bola suelta que no ha tocado el suelo todavía está en vuelo. Una bola suelta que hace contacto con el suelo es un balón que ha tocado el suelo. Cualquier bola suelta continúa siendo una bola suelta hasta que un jugador asegure la posesión de ella o hasta que se convierta en muerta por Regla, lo que ocurra primero.

Sección 2

Bateo.

Batear es abofetear o pegarle a la bola intencionadamente con el brazo o la mano (s).

Sección 3

Bloqueo.

Artículo. 1.. Bloquear es la acción de obstruir a un adversario contactando con él con cualquier parte del cuerpo del bloqueador.

Artículo. 2.... bloqueando, un jugador puede contactar a un adversario con los brazos o manos siempre que la técnica sea legal. Las técnicas legales empleadas son:

a. técnica de mano cerrada o ahuecas en forma de taza:

1. los codos pueden estar dentro o fuera los hombros.
2. las manos deben estar cerradas o ahuecado en forma de taza con las palmas que no miren hacia el adversario.
3. los antebrazos están extendidos a no más que 45 grados del cuerpo

b. técnica de mano de Abierta. La mano o manos deberán estar:

1. antes de los codos.
2. dentro del marco del cuerpo del bloqueador; el marco del cuerpo del bloqueador esta adelante del cuerpo en o debajo de los hombros.
3. dentro del marco del cuerpo del adversario, excepto cuando el adversario gira y da su espalda hacia el bloqueador durante el bloqueo o después que el bloqueador hace la carga. El marco del cuerpo del adversario es desde los hombros o debajo de, que no sea por la espalda.
4. en o debajo de los hombros del bloqueador y el adversario, excepto cuando el adversario se pone en cuclillas, se agacha o se sumerge durante el bloqueo o después que el bloqueador es cargado.
5. Palmas abiertas, cuando la palma (s) está mirando hacia el marco del adversario o cuando los antebrazos son extendidos más allá del ángulo de 45 grados del cuerpo.

Artículo. 3.... La mano del bloqueador (s) no puede estar entrelazadas, ni pueden ser lanzadas o golpear con el codo o el antebrazo con el propósito de moverse más rápido que los hombros del bloqueador al tiempo que los codos, antebrazo o hombro hacen contacto con el adversario.

Reglas NFHS

El bloqueador no puede entablar el contacto con su brazo o mano contra un adversario en o por encima del hombro del adversario, pero puede usar su mano o mano para romper una bloqueada o mantener su balance.

Artículo. 4.... Un jugador ofensivo también puede usar sus manos o brazos:

- a.. Cuando es un corredor, para prevenir que un contrario lo toque desplazándolo o para empujar a cualquier jugador.
- b.. durante una patada, desplazar a un adversario que está intentando bloquearlo.
- c.. Empujar, tirar o aventar a un adversario cuando la bola está suelta si puede tocar o ir por la bola legalmente, si tal contacto no es una interferencia de pase, o un foul personal o un uso ilegal de manos.

Artículo. 5.... Un jugador defensivo también puede:

- a.. Usar sus manos sin hacer un candado o gancho para impedir a un adversario que lo está bloqueando o esté intentando bloquearlo.
- b. empujar, tirar o aventar a un adversario en un intento verdadero de llegar al corredor o a una bola suelta si tal contacto no es una interferencia de pase, o un foul personal o un uso ilegal de manos.

Nota: Excepción: cuando un jugador simula la posesión de la bola haciendo un engaño, una razonable duda por parte del Oficial debe ser otorgada al jugador que intenta hacer la tacleada ya que motivado por el engaño tardara en descubrirlo. Esto no cancela la responsabilidad de ningún jugador defensivo de ejercitar la precaución razonable en evitar cualquier contacto rudo o que fuese considerado como un foul personal.

Artículo. 6.... Cuando un jugador de la defensiva usa una mano o brazo, la mano debe estar adelante del codo al momento del contacto en el hombro o abajo a menos que el adversario este en cuclillas, agachado o tirado.

Artículo. 7.... Bloquear debajo de la cintura es hacer el contacto inicial debajo de la cintura del adversario por delante de frente o por el lado a otro que no sea el corredor. Bloquear debajo de la cintura es aplicable solamente cuando el adversario tiene uno o ambos pies en el suelo.

Artículo. 8. Chop block es un bloqueo retrasado en o debajo de las rodillas contra un adversario que esta en contacto con un compañero de equipo del bloqueador en la zona libre de bloqueo.

Artículo. 9 El bloqueo entrelazado ocurre cuando un jugador agarra o sujeta a un compañero de equipo sólo antes o mientras intenta bloquear a un adversario.

Sección 4

Atrapada o cachada.

Artículo. 1.... Una atrapada es la acción de un jugador de poseer una bola viva que está en vuelo, y primero hacer contacto con el suelo dentro del campo o si es contactado o cargado por un adversario de tal manera de que es impedido de regresar dentro del campo tocando el suelo, deberá mantener la posesión de la bola.

Artículo. 2.... Una atrapada es siempre precedida de un toque de la bola; por lo tanto, si el toque causa que la bola sea declarada bola muerta, asegurar la posesión de la bola es intrascendente.

Reglas NFHS

Artículo. 3.... Una atrapada o recuperación simultánea de una bola es una atrapada compartida o la recuperación en la que hay posesión conjunta de una bola viva por jugadores contrarios, aunque estén fuera del campo.

Sección 5

Bloqueo debajo de la cintura por la espalda.

Artículo. 1.... Clipping es un bloqueo por la espalda en contra de un adversario cuando el contacto inicial es detrás por la espalda, en o debajo de la cintura, y no en contra del jugador que es el corredor o simula llevar la bola después de un engaño.

Artículo. 2.... Bloquear por la espalda es un bloqueo en contra de un adversario cuando el contacto inicial es hecho en la espalda del adversario, dentro de los hombros y debajo del casco y encima de la cintura, y no en contra de un jugador que es el corredor o simula llevar la bola después de un engaño.

Artículo. 3.... Tales casos no serán controlados por la Regla de clipping o bloqueo por la espalda a menos que el Oficial vea el contacto inicial. Cuando hay duda del contacto, es un contacto legal y no por la espalda. Cuando el contacto sea decidido que fue por la espalda, y el Oficial tenga duda respecto al punto inicial del contacto, será clipping por Regla.

Sección 6.

Conferencias.

Artículo. 1.... Dos tipos de conferencias autorizadas son permitidas.

Artículo. 2.... Los equipos pueden escoger entre:

- a.. Uno o más miembros de equipo con uno o más Couches (entrenadores) justo enfrente de su caja de coucheo o dentro de las 9 yardas de la línea de banda. O
- b.. Un couch dentro del campo para conferenciar con no más de 11 jugadores en el área de donde se hace la reunión (huddle) entre las líneas de las marcas de las 9 yardas.

Sección 7.

Down, pérdida de down.

Artículo. 1.... Un down es una acción que empieza con un centro legal (empezar un down de scrimmage) o cuando la bola es pateada en una patada libre (empezar un down de patada libre). Un down termina cuando la bola se declara bola muerta.

Artículo. 2.... La pérdida de un down es la pérdida del derecho de volver a jugar un down.

Sección 8.

Invasión.

La invasión ocurre cuando un jugador que está en la zona neutral durante el intervalo de tiempo desde cuando la bola es declarada lista para jugarse, y hasta que la bola es centrada o es pateada libremente. Para los propósitos de hacer cumplir las restricciones de la Regla de invasión, un sustituto entrando no es considerado como un jugador hasta que está completamente en el lado de su equipo detrás en su zona neutral.

Sección 9

Atrapada libre.

Artículo. 1.... Una atrapada libre es una atrapada hecha por un receptor en una patada libre en o más allá de la zona neutral a la línea de gol, o en una patada de despeje que va más allá de la zona neutral de la línea de gol del equipo receptor, después de una señal válida de atrapada libre, bajo la condición en las que el receptor pierde el derecho de avanzar la bola a cambio de obtener la protección de no ser, molestado, bloqueado o golpeado por un adversario.

Reglas NFHS

Artículo. 2.... Una atrapada libre otorgada, ocurre cuando el equipo ofendido decide tomar la bola en el punto de la interferencia de la patada y rechaza el castigo de distancia que sería aplicado desde punto anterior donde fue centrada la bola y se tendría que repetir el down.

Artículo. 3.... Una señal válida de atrapada libre es cuando el jugador del equipo receptor extiende su brazo en longitud y lo agita lateralmente, más arriba de la cabeza, y puede ser hecho por cualquier miembro del equipo.

Artículo. 4.... Una señal inválida de atrapada libre es cualquier señal hecha por un receptor antes de que la patada sea atrapada o recuperada si:

- a. no cubre los requisitos de una señal de atrapada libre.
- b. después de que la patada ha tocado a un receptor,
- c. después de que la patada ha tocado el suelo.

Artículo. 5.... Una señal de atrapada ilegal es cualquier señal hecha por un corredor si:

- a. después que la bola ha sido cachada.
- b. después de que la bola ha sido recuperada.

Sección 10

Áreas del campo.

Artículo. 1.... El campo, es la zona dentro de las líneas del límite laterales y las línea finales de la zona de anotación.

Artículo. 2.... El campo de juego, es la zona dentro de las líneas de límite laterales y las líneas de gol.

Artículo. 3.... Las zonas laterales, son las áreas limitadas por las líneas de banda, a las líneas dentro del campo y las líneas de gol.

Artículo. 4.... Las zonas finales son 10 yardas en profundidad a todo lo ancho y se encuentran ubicadas al final del campo entre la línea de gol y la línea del final. La línea de gol está en la zona final del equipo que la está defendiendo.

Sección 11

Enfrentamientos, peleas.

Enfrentamientos o peleas son cualquier intento por un jugador o no jugador de atacar o incitar a un adversario a una manera combativa desvinculada del fútbol americano. Tales actos incluyen, pero no son limitados a, un intento de golpear a un adversario (s), con el brazo (s), con la mano (s), con la pierna (s) o con el pie (pies), exista o no exista un contacto.

Sección 12

Primer contacto.

Artículo. 1.... Durante una patada libre se considera primer contacto (toque) si la bola es tocada en el campo de juego por cualquier jugador del equipo pateador (K) antes de que cruce la línea libre de patada del equipo receptor (R) y antes de que sea tocada por cualquier jugador del equipo receptor (R).

Artículo. 2.... Durante una patada de despeje es primer contacto si la bola es tocada por cualquier jugador de equipo pateador (K) en el campo juego y más allá de la zona neutral ampliada,

Reglas NFHS

antes de que sea tocada por un jugador del equipo receptor (R) y antes de que la bola se declare en descanso.

Sección 13

Ímpetu.

Artículo. 1.... El ímpetu es el resultado de la energía ejercida por un jugador que provee un movimiento a la bola. El término "ímpetu" es usado solamente en relación hacia la línea de gol y solamente en esa dirección, desde el principio al final del campo de juego dentro de la zona final. El ímpetu inicial es el resultado de un acarreo, fumble, patada, pase o después del centro. Después de un pase hacia atrás, fumble o patada que han sido bloqueadas, un nuevo ímpetu podría ser el resultado de un bateo, una patada ilegal o un mof.

Artículo. 2.... La responsabilidad del ímpetu (forzar la bola) desde el campo de juego para cruzar al otro lado de la línea de gol es atribuida al jugador que la lleva, centra, pasa, fumblea o pateo la bola, a menos que un nuevo ímpetu sea aplicado a un pase atrasado, patada o fumble que se encuentra rodando o a una bola que esta inmóvil en el suelo.

Artículo. 3.... El mof o el batear un pase, patada o fumble de una bola, que se encuentre en vuelo, no son considerados como un nuevo ímpetu.

Artículo. 4.... El ímpetu no es un factor:

- a. Cuando una patada entra a la zona final del equipo receptor (R), ya que estas patadas son siempre un touchback sin considerar quién proporcionó la fuerza.
- b. Cuando en un pase atrasado o un fumble es declarado bola muerta dentro de la zona final del adversario del jugador que pasó o fumbleo, sin que un jugador tenga posesión.

Sección 14

Formaciones.

Artículo. 1.... Una formación de scrimmage requiere siempre de un mínimo de siete jugadores del equipo A que se encuentren legalmente sobre su línea de scrimmage al momento del centro.

Artículo. 2.... Una formación de patada de despeje (scrimmage), es una formación con al menos un jugador a 7 yardas o más detrás de la zona neutral en posición de recibir el centro largo. Ningún otro jugador podrá estar en posición de recibir un centro de mano a mano entre las piernas del centrador.

Artículo. 3.... Una formación de patada libre, es una formación usada para un down de patada libre o de salida.

Seguido de una señal de bola lista para un down de patada y hasta que la bola es pateada:

- a.. Todos los jugadores del equipo receptor (R) deben estar detrás de su línea de restricción al momento de efectuarse la patada libre o de salida.
- b.. Todos los jugadores de equipo pateador (K), Otro que no sea el sostenedor o el pateador, deben estar detrás de su línea de restricción al momento de efectuarse la patada libre.

Sección 15

Máximo avance.

Artículo. 1 máximo avance es el final del progreso de la bola en posesión de un corredor o el punto mas avanzado de la bola cuando es fumbleada o cuando esta sale fuera del campo con relación hacia la línea de gol del adversario y este punto donde sale la bola determina el punto de bola muerta.

Reglas NFHS

Artículo. 2.... Cuando un jugador en el aire hace una atrapada, el máximo avance de la bola es el punto más adelantado de la bola después de que la atrapa, y es contactado por un defensor.

Sección 16

Faults y castigos.

Artículo. 1.... Un foul es una infracción a la Regla para la cual una falta o un castigo de yardaje es prescrito.

Artículo. 2.... Los tipos de faules son:

- a.. foul en bola muerta, este ocurre en el intervalo de tiempo después de que un down ha terminado y antes de que la bola sea centrada o pateada libremente.
- b.. Uno, dos, o más faules en bola viva (Otros que no sean cometidos por un no jugador o que sean relacionados a una conducta antideportiva) cometidos por cualquier miembro de cualquier equipo en que las faltas sean compensadas (anuladas).
- c.. Faul grave flagrante (agandalle) o excesivo que ponga a un adversario en peligro de una lesión seria, o que involucre alguna trasgresión extrema o innecesaria (que no tenga razón de ser) o que sean catalogada por el Oficial como una conducta vulgar o abusiva. (en contra de cualquier participante)
- d.. foul en bola viva, el que ocurre durante un down.
- e.. Múltiples faules, dos o más faules en bola viva (Otros que no sean cometidos por un no jugador o que sea una conducta antideportiva) cometidos por el mismo equipo a la vez, el equipo ofendido le es permitido la elección de una de las faltas.
- f.. Faul cometido por un no jugador o una conducta antideportiva de no contacto de conducta antideportiva mientras la bola está muerta o durante el down que hay una participación ilegal y que no influye en el desarrollo de la jugada.
- g.. Faul de un jugador (otro que no sea de un no jugador o conducta antideportiva) por un jugador más allá de la jugada referido como un foul artero (agandalle).
- h.. Faul de punto de aplicación después de una patada por el equipo receptor cuando el foul ocurre con las siguientes condiciones: (post scrimmage kick PSK)
 - 1. durante la patada de despeje, otra que no suceda en un intento de anotación extra o un intento de gol de campo anotado.
 - 2. durante una patada de despeje en la que la bola cruza la zona neutral ampliada.
 - 3. adelante más allá de la zona neutral ampliada.
 - 4. antes de que termine la patada.
 - 5. y que el equipo pateador (K) no tenga la posesión de la bola cuando el down termina y que no será el siguiente en poner la bola en juego.
- i.. simultáneo con el centro o que se comete un foul cuando la bola es centrada o en una patada libre.

Artículo. 3.... Ningún foul causara la pérdida de la bola.

Artículo. 4.... Ningún foul causa que una bola viva se declare bola muerta.

Artículo. 5.... Un castigo es el resultado impuesto por la Regla en contra de un miembro del equipo o equipo que ha cometido un foul.

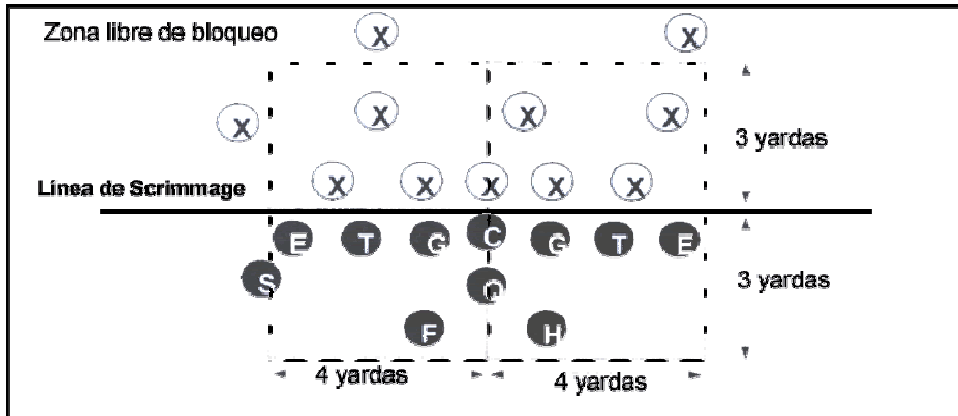
Reglas NFHS

Artículo. 6.... Algunas situación de juego que causan resultados algo similares a los faules, pero que no son clasificados como faules, estos son: la expulsión de un jugador, un jugador del equipo pateador (K) que es primero en tocar una patada (toque ilegal) y la declaración de un forfait de un partido.

Sección 17

Zona libre de bloqueo, bloqueo legal debajo de la cintura, clipping legal, bloqueo legal en o por la espalda.

Artículo 1.... La zona libre de bloqueo es una área rectangular que se extiende 4 yardas lateralmente del punto donde se realiza el centro y 3 yardas detrás de cada línea de la scrimmage. Un jugador que está en la zona libre de bloqueo cuando cualquier parte de su cuerpo está en esa zona al momento del centro.



Artículo. 2.... Bloquear debajo de la cintura es permitido en la zona libre bloqueo cuando las siguientes condiciones son cubiertas:

- a.. Todos jugadores involucrados en bloquear están sobre la línea de scrimmage y dentro de la zona al momento del centro.
- b.. El contacto es dentro de esa zona.

Artículo. 3.... El clipping es permitido en la zona libre bloqueo cuando las siguientes condiciones son cubiertas:

- a.. por jugadores de la línea ofensiva que están sobre la línea de la scrimmage y dentro de de la zona al momento del centro.
- b.. contra jugadores defensivos que están sobre la línea de la scrimmage y dentro de de la zona al momento del centro.
- c.. el contacto es dentro de la zona.

Artículo. 4.... El bloquear por la espalda es permitido en la zona libre bloqueo cuando los siguientes condiciones son cubiertas:

- a.. por jugadores de la línea ofensiva que están sobre la línea de la scrimmage y dentro de la zona al momento del centro.
- b.. contra jugadores defensivos que están dentro de la zona al momento del centro.
- c.. el contacto es dentro de la zona.

Reglas NFHS

Artículo. 5.... Las excepciones para que un jugador pueda bloquear debajo de la cintura y para que un jugador de la línea ofensiva pueda sujetar y/o bloquear por la espalda no son permitidos cuando la zona libre bloqueo se desintegra y esto ocurre inmediatamente después de que la bola ha dejado dicha zona.

Sección 18

Fomble.

Un fomble es cualquier pérdida de la posesión de la bola por un jugador, cuando maneja la bola, la pasa o en la acción de una patada legal.

Sección 19

Manejo de la bola de mano a mano.

Artículo 1.... El manejo de la bola es cuando un jugador transfiere la posesión de la bola a un compañero de equipo en cuyo caso la pelota esta todavía en contacto con el primer jugador cuando esta toca a un compañero de equipo. El manejo de la bola no es un pase. La pérdida de la posesión de la bola por un jugador en la ejecución fallida en el intento al manejar la bola de mano a mano es un fomble.

Artículo 2.... El manejo de la bola hacia adelante ocurre cuando el portador de la bola la libera cuando el total de la bola está más allá de la línea de yarda donde el corredor tiene la posesión.

Artículo 3.... El manejo de la bola hacia atrás ocurre cuando el portador de la bola libera la pelota cuando cualquier parte de la bola está sobre o detrás de la línea de yarda donde el corredor tiene la posesión.

Sección 20

El contacto ilegal del casco.

Artículo 1.... El contacto ilegal del casco es un acto de iniciar el contacto con el casco contra un adversario. Hay algunos tipos de contacto ilegal del casco:

- a.. bloqueo frontal, es un acto por un jugador ofensivo o defensivo que entabla el primer contacto contra un adversario que no es el corredor de bola con la parte frontal más adelantada de su casco. (parte frontal superior)
- b.. bloqueo de cara (pijo) es el acto por un jugador defensivo de iniciar el contacto a un corredor de bola con la parte más adelantada de su casco. (pijo o mascara)
- c.. cascazo, lancetazo, flechazo, es un acto por un jugador ofensivo o defensivo que inicia el contacto contra cualquier adversario con la coronilla de su casco.

Sección 21

Reunión. (Huddle)

Una Reunión es la acción de dos o más jugadores del mismo equipo al agruparse antes del inicio de un down.

Sección 22

Saltar.

Saltar, es un intento por un jugador de brincar sobre un adversario (con uno o ambos pies o rodillas por delante) sin que alguna parte de su cuerpo está haciendo contacto con el suelo, exceptuando uno o ambos pies.

Sección 23

Intercepción.

Una intercepción es la atrapada de un fomble o un pase proveniente de un adversario.

Sección 24

Patadas.

Artículo 1.... Una patada es la intención de golpear la pelota con la rodilla, la pierna más baja (espinilla) o el pie.

Artículo 2.... Una patada termina cuando un jugador gana la posesión o cuando la bola se declara muerta mientras no esta en posesión de un jugador.

Artículo 3.... Una patada libre es cualquier patada legal que pone la pelota en juego para empezar un down de patada libre. Después de la señal de bola lista y antes de la patada, cada jugador otro que no sea el sostenedor o pateador que realizan la patada, deberá estar detrás de su línea de restricción de patada. Una patada libre es empleada para una patada inicial, para una patada seguida de una anotación, y si una patada libre es escogida luego de un Safety o si una patada libre es la siguiente opción a una atrapada libre o una atrapada libre otorgada.

Artículo 4.... Una patada de despeje es cualquier patada legal efectuada en o detrás de la zona neutral. En una patada de lugar, la patada de despeje, o de bote pronto puede ser empleadas. Para una patada de lugar, la pelota debe ser controlada en el suelo o sobre un tee de pateo legal por un compañero de equipo.

Artículo 5.... Una patada inicial es una patada libre que pone la pelota en juego al principio de cada mitad del partido, después de una anotación, o de un gol de campo o después de cualquier intento de anotación extra. Una patada de lugar o una patada de bote pronto podrán ser empleados para el saque inicial.

Artículo 6.... Una patada de bote pronto es una patada legal hecha por un jugador que deja caer la pelota y lo patea en el instante cuando toca el suelo o cuando está subiendo después de haber tocado el suelo. Un patada de bote pronto puede ser empleada para una patada de despeje, una patada inicial, una patada libre después de un Safety o para una patada libre seguida de una atrapada libre o una atrapada libre otorgada.

Artículo 7.... Una patada de lugar es una patada legal hecha mientras la pelota está en un puesto fijo en el suelo o sobre un tee de pateo. Ninguna tela o dispositivo u objeto pueden ser puesto en el suelo para mejorar la superficie de donde se va a realizar la patada. La pelota también puede ser sujeta en posición en el suelo o sobre un tee de pateo por un compañero de equipo del pateador. Una patada de lugar puede ser empleada para realizar una patada de despeje, una patada inicial, una patada libre seguida de un Safety o para una patada libre seguida a una atrapada libre o una atrapada libre otorgada.

Artículo 8.... Una patada de despeje es una patada legal efectuada por un jugador que deja caer la pelota y la patea antes de que haya tocado el suelo. Una patada de despeje puede ser usada para una patada libre seguida de un Safety un o para una patada de despeje.

Artículo 9.... Una patada ilegal es cualquier acción intencional de golpear la bola con la rodilla, la pierna más baja o el pie, que no son mencionados en los artículo 3 y 4. Cuando la bola es perdida luego de una patada ilegal, es tratada como un fumble.

Sección 25

La línea de scrimmage.

Artículo 1.... La línea de la scrimmage para cada equipo es un plano vertical a través del punto de la pelota más cerca de la línea de objetivo del equipo. Es determinado cuando la pelota es declarada bola lista para el inicio de la jugada y se queda hasta que la próxima señal de bola lista es realizada.

Artículo 2.... Un jugador ofensivo está sobre su línea de la scrimmage cuando cumple los requisitos de un hombre de línea.

Reglas NFHS

Artículo 3.... Un jugador defensivo está sobre su línea de la scrimmage cuando está dentro de una yarda de su línea de scrimmage al momento del centro.

Sección 26

Líneas

Artículo 1.... Las líneas de límite son las líneas finales y líneas de banda que son las que limitan el terreno de juego.

Artículo 2.... La línea final es el límite más exterior de cada zona de anotación.

Artículo 3.... La línea de gol es un plano vertical que separa el campo de juego de la zona de anotación. Cuando relacionado a una bola viva que en posesión de un corredor (toca la línea) mientras la bola está sobre la área de fuera del campo, la línea de gol incluye la ampliación más allá de las líneas de banda (siempre que se encuentre dentro del campo). La línea de gol de un equipo es la está defendiendo.

Artículo 4.... Las líneas de los interiores (Inbounds) son una series de líneas cortadas paralelas a las líneas de banda que dividen el campo de juego longitudinalmente en tercios. Las líneas de los interiores (Inbounds) son marcadas con el propósito de que las líneas de donde se marcan las yardas dividan en dos las hash marks (líneas de separación).

Artículo 5.... La línea por ganar es la línea de yarda establecida cuando una nueva serie (primer down) es otorgado. A menos que haya una falta seguida a la señal de bola lista, la línea por ganar es generalmente de 10 yardas del punto más avanzado de la bola cuando pone en el suelo para el primer down de la serie. Si la línea por ganar es limitada por la zona de anotación, la línea de gol será la línea por ganar.

Artículo 6.... La línea de banda es el límite lateral del campo de juego entre las zonas de anotación. Y se extiende de una línea final a la otra contraria.

Artículo 7.... La línea de yarda es cualquier línea y su plano vertical paralelo a las líneas finales. Las líneas de yarda, marcadas o no marcadas, en el campo de juego son numeradas en yardas desde la línea gol de un equipo desde la mitad del campo.

Sección 27

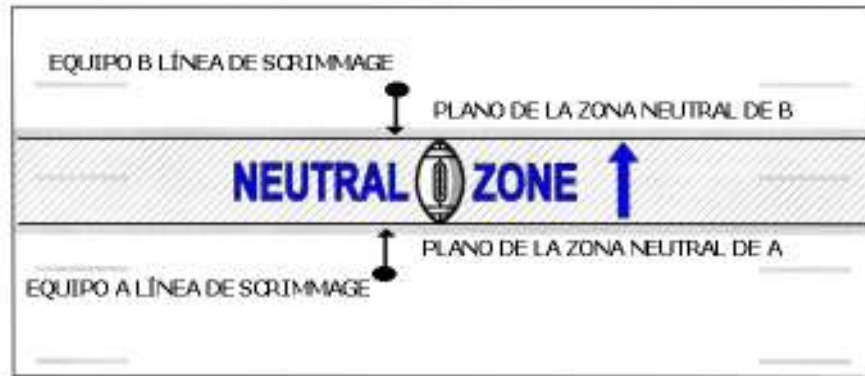
Mof.

Un mof es la acción de tocar de una bola suelta por un jugador en un intento fallido de asegurar la posesión de la bola.

Sección 28

Zona neutral.

Artículo 1.... La zona neutral es el espacio fijado entre las dos líneas de restricción en una patada libre (10 yardas) y también entre dos líneas durante una down de scrimmage (largo de la bola). Para un down de patada libre, la zona neutral tiene 10 yardas de ancho (zona de restricción de una patada) y para un down de scrimmage las dos líneas de restricción son las líneas proyectadas a lo largo de sus puntas de la longitud del balón. Y se establece dicha zona cuando la bola se coloca por el Umpire en el suelo y es señalada lista para jugar.



Artículo. 2.... La zona neutral puede ser ampliada seguido al centro a un máximo de 2 yardas detrás de la línea defensiva de scrimmage, en el campo de juego, durante cualquier down de scrimmage.

Sección 29

Fuera del campo.

Artículo. 1.... Un jugador u otra persona están fuera de límites del campo cuando cualquier parte de la persona toca algo, o cualquier otro jugador u Oficial del juego, que están, en, sobre, o fuera de la línea de banda o de la línea final.

Artículo. 2.... Una bola en posesión de un jugador está fuera de los límites del campo cuando el corredor o la bola tocan algo, o cualquier otro jugador u Oficial del juego, que están, en, sobre, o fuera de la línea de banda o de la línea final.

Artículo. 3.... Una bola suelta está fuera de los límites del campo cuando toca algo, incluyendo a cualquier otro jugador u Oficial del juego, que está, en, sobre, o fuera de la línea de banda.

Sección 30

La participación.

La participación es cualquier acto o acción por un jugador o un no jugador que tienen una influencia sobre la jugada.

Sección 31

Pasando la bola.

Artículo. 1.... Pasar la bola es lanzar una bola que está en posesión de un jugador. En un pase, la bola se encuentra en el aire.

Artículo. 2.... Un pase adelantado es un pase lanzado con su dirección inicial hacia la línea final del adversario.

Nota: antes de soltar la bola en un pase, si el potencial pasador es contactado, y la bola es soltada, es considerado un pase adelantado si su brazo inicia el movimiento hacia delante instantes antes del contacto.

Artículo. 3.... Un pase adelantado ha ido más allá de la zona neutral si en cualquier momento durante el pase, la bola completa está más allá de la zona neutral.

Artículo. 4.... Un pase adelantado termina cuando es atrapado, toca el suelo o esta fuera del campo.

Artículo. 5.... Un pase hacia atrás (atrasado) es un pase lanzado con su dirección inicial paralelo o hacia la línea de gol del pasador.

Reglas NFHS

Artículo. 6.... Un pase atrasado termina cuando es atrapado o recuperado o sale fuera del campo.

Sección 32

Designación de los jugadores.

Artículo. 1.... Un jugador es uno de los 22 miembros del equipo que son designados para empezar el juego o la mitad de del partido o quien reemplaza posteriormente a otro jugador durante el juego. Un jugador continúa siendo un jugador hasta que un sustituto entra en el campo e indique al jugador que es su reemplazo, o cuando el sustituto se hace de cualquier forma o se convierte en jugador.

Artículo. 2.... Un jugador del equipo A es designado A1 y los compañeros de equipo son A2 y A3. Las otras abreviaturas son B1 para un jugador del equipo B, K1 para un jugador del equipo pateador y R1 para un jugador del equipo receptor en una patada.

Artículo. 3.... Un hombre atrás de la línea es cualquier jugador del equipo A que ninguna parte de su cuerpo romper el plano de una línea imaginaria dibujada paralelo a la línea de la scrimmage a través de la cintura del compañero de equipo más cercano que está legalmente en la línea de scrimmage, a excepción del jugador que se encuentra atrás del centrador, que también es considerado como un hombre atrasado (back).

Artículo. 4.... Un bloqueador ofensivo es un jugador que está bloqueando o en posición de bloquear estando entre el potencial tacleador y el corredor.

Artículo. 5.... El capitán de un equipo es un jugador designado para representar a su equipo durante:

- a. la ceremonia del volado antes del inicio del juego o en tiempos extras.
- b. la selección de las opciones del segundo medio.
- c. las decisiones en la aplicación de las faltas.
- d. las decisiones después de un intento, patada de salida, después de un safety, después de una atrapada libre, o atrapada libre otorgada, después de un touchback, o en un tiempo extra.

Artículo. 6.... Un jugador expulsado es un jugador excluido de la participación en lo que resta del partido.

Artículo. 7.... Un sostenedor es un jugador que controla la bola en el suelo o sobre un tee pateo.

Artículo. 8.... Un pateador es cualquier jugador que despeja legalmente la bola, de bote pronto o de patada de lugar. Un jugador se hace un pateador cuando su rodilla, pierna más baja (espinilla) o pie hacen contacto con la bola. Continúa siendo el pateador hasta que haya tenido una oportunidad razonable de recuperar su balance o hasta después de haber realizado una patada libre y se mueva, o cuando ha avanzado 5 yardas más allá de su línea donde realizó la patada libre o la patada ha tocado el suelo o cualquier otro jugador.

Artículo. 9.... Un hombre de línea es cualquier jugador del equipo A que está enfrentando la línea de objetivo de su adversario con la línea de sus hombros aproximadamente paralelos a ella y con su cabeza o pie adelantado a un plano imaginario paralelo a la línea de la scrimmage a través de la cintura del centrador cuando la bola es centrada.

Artículo. 10.... Un no jugador es un couch, entrenador, un encargado, un sustituto o un jugador de reemplazo que no participa tocando la bola, dificulta a un adversario o influye o interviene en la jugada. Vea 9-6 por participación ilegal.

Reglas NFHS

Artículo. 11.... Un pasador es un jugador que lanza un pase adelantado legal. Continúa siendo pasador hasta que el pase legal adelantado termina o hasta que se mueve para participar en la jugada.

Artículo. 12.... Un jugador de reemplazado es uno quien ha sido notificado por un sustituto que tiene que dejara el campo. Un jugador también es reemplazado cuando el sustituto entrando se hace un jugador.

Artículo. 13.... Un corredor es un jugador que está en posesión de una bola viva o está simulando la posesión de una bola viva.

Artículo. 14.... Un centrador es el jugador que está enfrentando la línea del objetivo de su adversario con sus hombros aproximadamente paralelos a ella y quien centrar la bola. En una formación de patada de despeje, el centrador permanece siendo centrador hasta que ha tenido una oportunidad razonable de recuperar su balance y puede protegerse por si solo o hasta que bloquea o se mueve para participar en la jugada con los demás.

Artículo. 15.... Un sustituto es un miembro de equipo que puede reemplazar a un jugador o llenar una vacante de un jugador. Un sustituto se hace un jugador cuando entra en el campo y se comunica con un compañero de equipo o un Oficial o participa en la reunión (huddle) o se coloca en la formación para participar en la jugada. Un sustituto entrando no es considerado un jugador para las Reglas de restricción de invasión hasta que está sobre la zona neutral del lado de su equipo. Un miembro de equipo que entra en el campo para llenar la vacante de un jugador se queda como un sustituto hasta que está sobre la zona neutral del lado de su equipo.

Sección 33

Jugadas, puntos de aplicación de castigos.

Artículo 1.... Una jugada de balón suelto es la acción que ocurre durante:

- a. en una patada libre o en una patada de despeje, otra que no sea en un foul de punto de aplicación después de una patada de despeje. (PSK)
- b. en un pase legal adelantado.
- c. en un pase atrasado (incluyendo el centro), en una patada ilegal o en un fumble hecho por el equipo A en o detrás de la zona neutral antes de un cambio de posesión de la bola.
- d.. en la carrera o carreras que preceden a una patada legal o ilegal, en un pase legal adelantado, en un pase atrasado o en un fumble.

Artículo. 2.... En una jugada de carrera es cualquier acción no incluida en el Artículo 1.

Sección 34

Posesión de la bola.

Artículo. 1.... Una bola en posesión de un jugador es una bola viva sujeta o controlada por un jugador después de que le ha sido entregada de mano o centrada a él, o después de que la ha cachado o recuperado la bola.

Artículo. 2.... Una bola en posesión de un equipo es una bola viva que está en la posesión de un jugador, la cual se pierde, cuando un jugador pierde la posesión de la bola. Una bola viva está siempre en posesión de un equipo.

Sección 35

Bola lista.

Bola lista significa que el Réferi ha indicado que la bola puede ser puesta en juego por un centro o una patada libre y la cuenta de los 25 segundos ha comenzado.

Sección 36

Recuperación de una bola.

Artículo. 1.... Una recuperación es ganar la posesión de una bola viva después de que golpea el suelo. Un jugador en el aire ha terminado una recuperación cuando hace contacto primero en el suelo dentro del campo con la bola en su posesión.

Artículo. 2.... Una recuperación simultánea es una recuperación donde hay posesión conjunta de una bola viva por parte de jugadores de ambos equipos dentro del campo.

Sección 37

Regla definición.

Una Regla es uno de los grupos de Normas que controlan el partido. Una Regla dice lo que un jugador puede hacer, pero a veces si no hay ninguna declaración semejante mencionada en una Regla en particular (como falsear una patada), es de suponerse que se puede hacer lo que no esta prohibido. De manera semejante, una Regla dice o implica eso a veces que la bola está muerta o que un foul o faules están implicados. Si no lo hace, es suponerse que la bola está viva y que ningún foul ha ocurrido. Si un foul (s) mencionado, y se supone que no es parte de un doble foul o múltiples faules a menos que así se le declare.

Sección 38

Scrimmage.

Scrimmage es la acción de dos equipos durante un down que empieza con un centro.

Sección 39

Shift.

Es la acción de uno o más jugadores ofensivos que, después de obtener sus posiciones antes del centro, se trasladan a una nueva posición antes del centro subsiguiente.

Sección 40

Centro.

Artículo. 1.... Un centro es una acción de pase legal o manejar la bola hacia atrás desde su posición en el suelo.

Artículo. 2.... El centro comienza cuando el centrador mueve la bola de lugar legalmente otro movimiento que no sea un ajuste. En un centro, el movimiento debe ser un movimiento interrumpido, rápido y continuo hacia atrás donde la bola deja la mano (s) inmediatamente del centrador y toca a un jugador posesionado atrás (back) o toca el suelo antes de que la toque un jugador de línea del equipo A.

Artículo. 3.... El centro termina cuando la bola toca el suelo o a cualquier jugador.

Sección 41

Puntos de aplicación.

Artículo. 1.... El punto básico de aplicación es un punto de referencia para el cumplimiento de una falta. Es el punto anterior para una jugada donde ocurre un fumble a menos que los faules aceptados cubran los requisitos de un foul de patada de post scrimmage kick (PSK) (2-16-2-h) y en donde termina la carrera en una jugada carrera. Vea 10-4-2-b; 10-4-3.

Artículo. 2.... El punto de aplicación es el punto de donde una falta es hecha cumplir.

Artículo. 3.... El punto de bola muerta es el punto más adelantado de la bola cuando se declara bola muerta por la Regla. Excepción: vea 5-3-4.

Artículo. 4.... El punto del interior (Inbounds) es la intersección de la línea de los interiores (Inbounds) y la línea de yarda:

Reglas NFHS

- a.. a través del punto más adelantado de la bola cuando la bola se declara muerta en una zona lateral.
- b.. a través del punto más adelantado de la bola sobre la línea de banda entre las líneas de gol cuando una bola suelta sale fuera del campo por la línea de banda.
- c.. en el punto donde más adelantado de la bola en posesión de un corredor cuando cruza al nivel de la línea de banda y sale fuera del campo.

Nota: si una medición producto de la aplicación de un castigo deja la bola en una zona del campo, el nuevo punto dentro del campo es concertado por la línea de yarda a través del punto más adelantado de la bola después de la medición.

Artículo. 5.... El punto de fuera del campo, es donde la bola se declara bola muerta debido a que sale fuera del campo, como en la Regla 4-3-1, 2, y 3.

Artículo. 6.... El punto después de una patada de despeje (post scrimmage kick PSK) es el punto donde la patada termina. el equipo receptor (R) conserva la bola después de la aplicación de su castigo, desde el punto donde ocurre la falta o donde la carrera termina, cuando aplica la Regla de (PSK). Los faules del equipo receptor (R) detrás del punto de (PSK) son aplicados desde el punto donde la falta fue cometida.

Artículo. 7.... El punto anterior es donde la bola fue centrada la ultima jugada o fue realizada una patada libre.

Artículo. 8.... El punto del foul, es donde el foul ocurre. Si un foul ocurre fuera del campo, el punto del foul estará en la intersección de la línea de banda más cercana a la línea de yarda prolongada sobre donde ocurrió el foul.

Artículo. 9.... El punto donde la carrera termina, es dónde el jugador pierde la posesión de la bola (fomblea) o dónde la bola se declara muerta en su posesión.

Artículo. 10.... El punto siguiente, es donde la bola sería centrada después o una patada libre sería realizada, si un foul no hubiera ocurrido.

Sección 42

Tacleo.

Tacleo es el uso de manos, brazos, piernas o cuerpo por un jugador defensivo en su intento sujetar a un corredor o proyectarlo al suelo.

Sección 43

Designaciones.

Artículo. 1.... La ofensiva es el equipo que está en posesión de la bola. El adversario es nombrado la defensiva.

Artículo. 2.... El equipo A es el equipo que pone la bola en juego. El adversario es denominado equipo B

Artículo 3.... Equipo pateador (K) es el equipo que patea legalmente la bola durante el down. El adversario es nombrado el equipo receptor (R).

Artículo 4.... Las designaciones de los equipo (A y B, K y R) son conservados hasta que la bola es declarada bola lista para la siguiente jugada.

Reglas NFHS

Sección 44

Tocando.

Tocar se refiere, a cualquier acción de contacto con la bola ya sea tocándola o que la bola producto de un bote irregular toque al jugador no intencional. Si un Oficial toca o es tocado por la bola dentro del campo o en las zonas finales esté toque es ignorado.

Sección 45

Tropezando.

Tropezar es el uso de la pierna más baja o el pie para obstruir a un adversario, que no es el corredor, esta acción es debajo de la rodilla.

Regla 3

Los períodos, factores de Tiempo y Sustituciones

Sección 1

La duración del juego.

Artículo. 1.... El tiempo de juego para un partido para las escuelas secundarias será de 48 minutos con los períodos y los intermedios como se muestran en el cuadro 3-1.

Nota: Un sistema de desempate puede ser adoptado por cada la liga, clubes, asociaciones si, al finalizar el cuarto cuarto, los equipos tienen puntajes idénticos, el empate puede ser resuelto si un método ha sido aceptado por la asociaciones antes mencionadas. Esto puede incluir prolongar el tiempo de juego. El tiempo suplementario será considerado como parte del cuarto período. Un ejemplo de un procedimiento de tiempo extra está enunciado en una sección adicional después de las Reglas (criterios de desempate).

Artículo. 2.... Por acuerdo de la liga, clubes, asociaciones, una idea de establecer el diferencial de puntos al final de primera mitad si un el equipo va ganado es recomendada y el diferencial de puntos establecido o si asegura tal diferencial puntos durante segundo medio, el partido será dado por terminado. También la liga, clubes, asociaciones pueden establecer las pautas para el funcionamiento y empleo del reloj de juego cuando el diferencial de puntos es cercano al limite preestablecido.

Artículo. 3.... Un período o los períodos pueden ser acortados por cualquier emergencia por acuerdo de ambos entrenadores con el Réferi del encuentro. Por acuerdo mutuo de los entrenadores con el Réferi, cualquier cuarto puede ser acortado en cualquier momento o declarar el partido terminado a solicitud.

Artículo. 4.... Juegos interrumpidos debido a cualquier evento más allá del control del órgano administrativo responsable del juego será continuado del punto de la interrupción, a menos que los equipos aceptaran poner fin al partido con el puntaje existente, o por la decisión de los acuerdo en la mesa de negociaciones de la liga.

Artículo. 5.... Cuando las condiciones de clima son interpretadas como peligrosas para lo vida o seguridad de los miembros participantes, el equipo de Oficiales esta autorizado a demorar o suspender el partido.

Tabla 3-1
Tabla del reloj del partido.

El período del cronometraje	Tiempo en el reloj
Primera mitad:	
Primer período	12 minutos
Intermedio para cambiar las líneas de gol	1 minuto
Segundo periodo	12 minutos
El intermedio:	
Cuando los equipos dejan el campo	10 a 20 minutos
15 minuto es normal. Puede ser incrementado a un máximo de 20 minutos, siempre que los oponentes sean notificados cinco minutos antes del inicio del partido.	
Por el acuerdo mutuo de los entrenadores, el intermedio puede ser reducido a un mínimo de 10 minutos (recomendable).	
La actividad de precalentamiento obligatoria seguido al intermedio: es de 3 minutos (los Oficiales del partido son responsables de asegurar que exista un período de precalentamiento de tres minutos incluido en el reloj para el empleo de precalentamiento apenas el intermedio de medio tiempo expira.	
El entrenador en jefe es responsable de su equipo este sobre el campo para el tiempo de precalentamiento obligatorio al final del intermedio de medio tiempo programado.)	

Reglas NFHS

El segundo tiempo:	
El tercer período	12 minutos
Intermedio para cambiar las líneas de gol	1 minuto
El cuarto período	12 minutos
Duración del tiempo fuera	1 minuto

Notas:

1. Los partidos que involucrarán a estudiantes debajo del 9no grado serán jugados en períodos de ocho minutos. Por la adopción de la liga estatal, partidos que involucran combinaciones de 9no con estudiantes de 8vo y/o 7mo nota pueden ser jugados en períodos de 10 minutos.
2. La liga pueden determinar la longitud de los medios, siempre que no sean menos de 10 minutos y no más de 20 minutos.

Sección 2

Empezar un cuarto, el medio tiempo.

Artículo. 1.... Cada medio del partido comenzara con una patada libre o de inicio. Antes del de la hora programada para el inicio del partido, el Réferi, en presencia de los capitanes de campo, ordenarán al capitán visitante de dar su elección antes de efectuar el volado de la moneda. Si el volado es simulado, o es efectuado en el terreno de juego en el centro del campo, será llevado a cabo tres minutos antes de la hora del inicio del partido, o como se haya acordado con anterioridad o especificado por la liga.

Artículo. 2.... No más de cuatro capitanes de cada equipo podrían estar presentes en el volado y solamente uno de cada equipo será designado como su portavoz. Todo el resto del personal de equipo en el campo de juego, exceptuando los capitanes involucrados en la ceremonia del volado, será restringidos a sus áreas respectivas en su caja de coucheo del equipo o bien fuera de las inmediaciones del área del volado.

Artículo. 3.... El ganador del volado tendrá la primera elección de las alternativas de la primera mitad o podrá diferir y tener la primera elección en el segundo medio. El perdedor tendrá la primera elección de las alternativas restantes para esa mitad que el ganador del volado no seleccionó. Las alternativas por cada mitad lo serán:

- a.. escoger si su equipo patea o recibe.
- b.. escoger la línea de gol que su equipo defenderá.

El capitán que no tiene la primera elección de las alternativas para esa mitad deberá escoger las alternativas restantes.

Artículo. 4.... Entre el primero y segundo cuarto y entre el tercero y cuarto cuarto, los equipos cambiarán las líneas de gol. La posesión de la bola, la cantidad de yardas para obtener la línea por ganar, el down respectivo, la colocación de la bola en los interiores (Inbounds), quedaran iguales.

Sección 3

Terminación de un medio, la mitad del.

Artículo. 1.... Aproximadamente cuatro minutos antes del final de cada mitad, el Réferi notificará a los capitanes de campo y a sus entrenadores en jefe del tiempo aproximado que resta. Si el reloj de juego no esta parado, el Réferi pedirá que el reloj se detenga mientras lo anuncia. Si un reloj en el campo de juego es el reloj oficial, ninguna notificación será dada, ni se parara el reloj para dar el anuncio.

Artículo. 2.... Si el tiempo por cualquier período expira durante un down (el reloj demuestra 0: 00), la jugada continuará hasta que el down termine, aunque una señal mecánica haya sonado.

Reglas NFHS

Artículo. 3.... Un período debe ser extendido y una jugada más será otorgada sin que el reloj de juego se ponga andar, si durante el último down medido, cualquiera de las siguientes acciones ocurrieron:

- a.. hay un foul de cualquier equipo y la falta es aceptada, a menos que un foul por conducta antideportiva ocurra, un foul cometido por un no jugador, o un foul que en el castigo implique una pérdida de down.
- b.. hubo un foul de cada equipo y se anulan.
- c.. hay un silbatazo inadvertido.
- d.. si el tiempo de juego termina en una anotación, el intento de anotación extra tendrá que ser jugado, a menos que la anotación sea durante el final del cuarto cuarto y el punto (s) no afecte en el resultado del partido (diferencial de tres puntos) o algún criterio de desempate de la liga esté involucrado. (diferencial de puntos)

Si una acción mencionada en (a), (b), (c) o (d) ocurren durante la última jugada de la extensión de un periodo, el procedimiento es vuelto a repetir.

Artículo. 4.... Un período no será extendido para una jugada extra si durante el último down el período termina, y uno de las siguientes acciones ocurre:

- a.. cuando la defensiva comete un foul durante un intento de anotación extra o en un gol de campo y el equipo ofendido acepta el resultado de la jugada con la ejecución del castigo de yardaje en el punto siguiente.
- b.. si hay un foul que especifica la pérdida de down y la falta es aceptada. El puntaje es cancelado en caso de un foul aceptado especifica una pérdida de down.

Artículo. 5.... Al final de cada cuarto el Réferi sujetará la pelota en de mano y levanta el brazo erguido arriba de su cabeza para indicar que el cuarto, medio, o el juego ha terminado oficialmente, antes de hacerlo deberá asegurarse que no exista cualquiera de lo siguiente:

- a.. ningún foul ha ocurrido.
- b.. ningún error de cronometraje obvio ha ocurrido.
- c.. ninguna conferencia por parte del entrenador en jefe sea requerida.
- d.. ninguna otra irregularidad imprevista ha existido.

Artículo. 6.... Si un foul en bola muerta ocurre después de que el tiempo expiró, la falta será aplicada en el punto siguiente.

Sección 4

Echando andar y parando el reloj de juego.

Artículo. 1.... El reloj empezará andar:

- a. si una patada libre es tocada dentro del campo por el equipo receptor (R), o si primero es tocada por el equipo pateador (K)
- b. si un cuarto empieza con un centro, cuándo es legalmente centrada la pelota.

Artículo. 2.... El reloj empezará a la señal de bola lista, aparte de una patada libre, si el reloj fuera parado:

- a..por un tiempo fuera pedido por un oficial, cuando al equipo B le es otorgado una nueva serie
o
- b. porque la pelota se ha declarada bola muerta después de cualquier falta a condición que:
 - 1. no haya sido cargado un tiempo fuera durante el intervalo donde la bola se declaro muerta.
 - 2. el down no es una extensión de un cuarto o un intento de anotación extra.

Reglas NFHS

3. la acción cuando el reloj de juego termine, no fue o hubo una causa que el reloj haya sido parado.
4. debido a que hubo un silbato inadvertido.

Artículo. 3.... El reloj empezará con el centro o cuando cualquier patada libre es tocada, de no ser tocada primero por el equipo pateador (K), si el reloj fue parado porque:

- a. la pelota salió del campo.
- b. al equipo B le es otorgada una nueva serie.
- c. a cualquier equipo le es otorgada una nueva serie, seguida de una patada legal.
- d. la pelota es declarada muerta detrás de la línea de gol.
- e. un pase legal o ilegal adelantado es incompleto.
- f. una solicitud de un tiempo fuera para la TV / radio es otorgado.
- g. un cuarto o el medio el tiempo termina.
- h. un equipo intenta consumir tiempo ilegalmente.
- i. un castigo por retraso de juego es aceptado.

Artículo. 4.... El reloj será parado cuándo:

- a. el down termina luego de un foul.
- b. el tiempo fuera de un Oficial es otorgado.
- c. una solicitud de un tiempo fuera para la TV / radio es otorgado.
- d. el cuarto termina.
- e. la pelota está fuera del campo.
- f. un pase legal o ilegal adelantado es incompleto.
- g. un touchdown ocurre o se otorga un touchback.
- h. una atrapada libre es efectuada.
- i. un silbato inadvertido es efectuado.

Artículo. 5.... El reloj no empezará si la patada es tocada primero por el equipo pateador

Art. 6.... Cuando un equipo intenta ahorrar o tomar más tiempo ilegalmente, el Réferi podrá empezar o parar según sea el caso para que no se tome ventaja en el tiempo.

Artículo. 7.... El Réferi tendrá autoridad de corregir los obvios errores en el cronometraje si se es descubierto antes de la segunda bola viva seguido al descubrimiento del error, a menos que el cuarto haya terminado oficialmente como se indica en la Regla 3-3-5.

Sección 5

Tiempos fuera de los Oficiales, como se cargan, Intermedios.

Artículo 1.... Tres tiempos fuera solamente podrán ser cargados a un equipo durante cada una de las mitades de un juego por Regla. Si un tiempo fuera no usado en el primer medio no podrá ser llevado al segundo medio o al tiempo extra suplementario. Los tiempos fuera no usados en la segunda mitad pueden ser llevados a tiempo extra suplementario.

Artículo. 2.... Un tiempo fuera cargado a un equipo ocurre cuando la pelota es declarada muerta y:

- a.. un jugador o el entrenador jefe pide un tiempo fuera legalmente. Si el entrenador jefe ha sido inhabilitado, un "**Nuevo**" entrenador jefe puede ser designado para el propósito de pedir tiempo fuera (s). Cuando una decisión sobre la aplicación de una falta está pendiente, un tiempo fuera no será otorgado a ningún equipo hasta que el capitán haya hecho su elección.
- b.. si la reparación de un equipo defectuoso requiere la ayuda de un utilero reparador de equipo o encargados, lo cuál, retrasa la señal de bola lista por más de 25 segundos.

Reglas NFHS

c.. un tiempo fuera es pedido y concedido para el propósito de examinar la aplicación de una Regla por un Oficial de que puede haber sido empleada mal o malinterpretado. El tiempo fuera se queda cargado al equipo que le pidió, si ningún cambio en el fallo del Oficial da como resultado.

Artículo. 3.... Un tiempo fuera no sobrepasará de un minuto. El Réferi notificará a los equipos dentro de los cinco segundos después de que el tiempo fuera expira y hará inmediatamente la señal de bola lista para la siguiente jugada. Los tiempo fuera cargados serán reducidos de longitud sólo si ambos equipos estén listos para jugar antes de que el Réferi marquen la señal de 25 segundo de bola lista para la siguiente jugada.

Artículo. 4.... Varios tiempo fuera sucesivos pueden ser concedidos durante el mismo período de bola muerta. El tiempo fuera de un Oficial podría seguir a un tiempo fuera si es para la continuación de una conferencia con el entrenador en jefe, o si un Safety está involucrado. Cuándo los tiempo fuera permitidos a un equipo han sido usados, el capitán y el entrenador en jefe deben ser notificados.

Artículo. 5.... Después de que un equipo haya usado sus tiempo fuera permitidos en la mitad, cualquier pedido siguiente será negado a menos que sea para:

- a.. un jugador aparentemente lastimado se descubre que es por ese hecho el pedido.
- b.. una reparación necesaria para el equipo de un jugador.
- c.. la posible evaluación de una mala aplicación o interpretación equivocada de una Regla.

Artículo. 6.... Si la reparación de equipo sin la ayuda de un encargado de equipo retrasara la señal de bola lista durante más de 25 segundos, o requiere de la ayuda de un encargado de utilería y el equipo del jugador ha usado todos sus tiempos fuera permitidos, el jugador será reemplazado para al menos un down.

Artículo. 7.... El tiempo fuera de un Oficial ocurre durante una bola muerta sin que un tiempo fuera haya sido cargado a cualquier equipo, ya sea porque:

- a.. exista una posible medición para un primer down.
- b.. es otorgado un primer down,
- c.. es seguido un cambio de la posesión de un equipo.
- d.. los capitanes y entrenadores son notificados sobre el tiempo que resta de juego. (4 minutos)
- e.. un jugador que parece estar lastimado.
- f.. un jugador con necesidad de la reparación de su equipo.
- g.. podrá secarse o cambiar la pelota del partido.
- h.. una hola calor anormal o humedad la cuál pueda crear un riesgo para la salud de los jugadores.
- i.. cuando una conferencia con respecto a la mala aplicación de una Regla resulta en que el réferi modifique su fallo entre un entrenador en jefe y el Réferi. (vea la Regla 3-5-11)
- j.. después de un foul, para administrar la falta.
- k.. cualquier demora anormal al poner la bola lista para la siguiente jugada
- i.. un tiempo fuera de la TV / radio que es permitido y consentido como lo autoriza la liga.
- m.. en el intermedio de un minuto entre el primero y el segundo cuarto y en el tercer y cuarto cuarto o después de un intento de anotación extra, o intento bueno de un gol de campo, o Safety otorgado y antes de dar la patada libre.

Artículo. 8.... Una conferencia autorizada puede ser otorgada durante un tiempo fuera pedido o un tiempo fuera de un Oficial como lo indicado solamente en el Artículo. 7 (7-h, 7-l y 7-m). Solamente un tipo de conferencia puede ser empleado por un equipo durante cualquier tiempo fuera.

Reglas NFHS

Artículo. 9.... A menos que el reloj ya se encuentre parado, el tiempo fuera de un Oficial será tomado tan pronto como la pelota se declare muerta, luego de un cambio de la posesión o siempre que el Oficial declare primero bola muerta, o la bola haya alcanzado la línea por ganar.

Artículo. 10.... Un tiempo fuera ocurre cuándo:

- a.. un jugador aparentemente lastimado es descubierto por el Oficial mientras la pelota se declara muerta y el reloj esta parado y la señal de bola lista deberá ser retrasada, o para detener el reloj de juego. El jugador será reemplazado por al menos un down, o al menos que ocurra esto en el medio tiempo o en el lapso de un intermedio o en el cambio de un tiempo extra. Este tiempo fuera, si no es cargado a un equipo, será cargado el tiempo fuera a un Oficial.
- b.. si un jugador que aparentemente fue puesto inconsciente durante una jugada que fue observado por los Oficiales del partido. El jugador no podrá regresar para jugar en el juego sin la autorización por escrito de un médico (M.D./D.O.). Este tiempo fuera, si no se carga a un equipo, será el tiempo fuera cargado a un Oficial.
- c.. el Oficial descubre a un jugador que aparentemente está sangrando, o tiene una herida abierta, o tiene un excesivo flujo o derramamiento de sangre sobre su uniforme. Tal jugador será considerado un jugador lastimado como se enuncia en el Artículo 10-a (ver también el procedimiento de enfermedad transmisible).

Artículo. 11.... Un jugador, mandado por su entrenador o el entrenador jefe, puede pedir y ser otorgado un tiempo fuera para el propósito que el entrenador en jefe y el Réferi examinen una decisión que puede haber resultado de la mala aplicación o la equivocada interpretación de una Regla, siempre que el pedido sea hecho antes de que la bola sea declarada viva, seguida de la jugada que debe ser examinada, a menos que el período de juego haya terminado oficialmente. Cuando un tiempo fuera es concedido por esto, el Réferi iniciara una conferenciara con el entrenador en jefe cerca en la línea de banda enfrente de su caja de coucheo dentro en el campo de juego. Si la conferencia resulta en que el Réferi modifica su fallo, el entrenador en jefe será notificado, la revisión hecha, se corrige la aplicación y el tiempo fuera será cargado al Oficial. Si la decisión del Réferi prevalece, el tiempo fuera será cargado al equipo que pide el tiempo fuera para la conferencia.

Sección 6

Bola lista para jugarse y retraso de juego.

Artículo. 1.... La pelota es declarada lista para jugarse cuando, después de que ha sido colocada para iniciar un down, el Réferi da la señal de bola lista. Y la cuenta de los 25 segundos comenzará.

Artículo. 2.... La acción o la inactividad que ocasionen que la bola sea puesta en juego será declarado como un retraso de juego. Esto incluye:

- a.. fallar en iniciar el centro o no realizar la patada libre dentro de los 25 segundos después de que la pelota es declarada lista para jugarse.
- b.. llevar la pelota innecesariamente lejos después que se ha declarado bola muerta o consumir tiempo después de un apilamiento al final de un down. (no dejar parar a un jugador u obstruir que se paren los contrarios)
- c.. una conferencia entre un entrenador en jefe y el Réferi ocurre después de que todos los tiempo fuera permitidos para el equipo han sido usados, y durante el cuál el tiempo fuera es pedido para reconsiderar la aplicación de una Regla y esta no hay cambio en el fallo del resultado.
- d.. Un jugador se presenta dentro del campo portando un equipo ilegal o no requerido apropiadamente cuando la pelota está a punto de ponerse en juego.
- e.. se centra o se pateo la bola antes de que sea declarada lista para ponerse en juego.

Reglas NFHS

f.. cualquier otro tipo de conducta o acción que prolongue el partido.

Artículo. 3.... Negación de un equipo a jugar después de dos minutos de haberlo ordenado el Réferi.

Artículo. 4.... La administración del partido es responsable de despejar el campo de juego y las zonas de fondo al principio de cada mitad para que el juego pueda comenzar a la hora programada.

Castigo: Por demora en el partido - (Artículos. 2-a, b, c, e, f; 4) - (S7 - S21) (Artículo. 2-d)-(S7 - S21-S23) - 5 yardas; (Artículo. 3) - Forfeit.

Sección 7

Sustituciones.

Artículo. 1.... Entre downs cualquier cantidad de sustitutos elegibles puede reemplazar a jugadores. Los jugadores reemplazados dejarán el campo inmediatamente.

Artículo. 2.... Un jugador reemplazado o un sustituto son requeridos de dejar el campo sobre la banda en el que su caja de coucheo está ubicada e ir a su caja de coucheo directamente.

Artículo. 3.... Durante el mismo intervalo de bola muerta, ningún sustituto se hará pasar por un jugador y luego se retirará a su caja de coucheo y similar ningún jugador se retirará hacia su caja de coucheo y volverá a entrar como un sustituto a menos que un castigo sea aceptado, un foul en bola muerta ocurre, hay un tiempo fuera otorgado o el cuarto termina.

Artículo. 4.... Durante un down un jugador reemplazado o sustituto que intentan dejar el campo sin éxito y quién no participa en, o afecta la jugada, constituyen una sustitución ilegal.

Nota: la participación por un jugador reemplazado o sustituto es la participación ilegal es como lo enuncia la Regla 9-6.

Artículo. 5.... Un sustituto entrando deberá estar completamente sobre el lado de su equipo atrás en su zona neutral cuando la bola es centrada o en una patada libre.

Artículo. 6.... Durante un down, un jugador reemplazado o sustituto que entran en el campo, pero no participa, constituyen la sustitución ilegal.

Castigo: Sustitución ilegal (Artículos. 1, 2, 3, 4, 5, 6) - (S22); (Artículos. 1, 2, y 3) foul en bola muerta - (S7 - S22); (Artículos. 4, el 5) foul en bola viva - 5 yardas; (Artículo. 6) foul por un no jugador - 5 yardas (S22)

Regla 4

Bola en juego. Bola muerta. Fuera del campo.

Sección 1

Poner la bola en juego.

Artículo. 1.... Al empezar cada mitad y reanudar el juego después de un gol de campo o después de un intento de anotación extra, la bola será puesta en juego por una patada inicial o libre.

Artículo. 2.... Una patada libre también pondrá la bola en juego:

- a. después de un Safety.
- b. cuando un down de patada libre es vuelto a jugar.
- c. cuando una patada libre es escogida después de una atrapada libre, una atrapada libre otorgada, la repetición de la jugada de un down que sigue a una atrapada libre o una atrapada libre es otorgada.

Artículo. 3.... Un centro, si así se elige, pondrá la bola en juego cuando una patada libre no es especificada.

Artículo. 4.... Un centro o una patada libre serán hechos entre las líneas de interiores (Inbounds).

Artículo. 5.... Después de haber sido puesta en juego, una bola permanece viva hasta que el down termina.

Artículo. 6.... La bola permanece muerta y un down no es empezado, si hay una patada precipitada o una patada libre es intentada antes de que la bola sea declarada lista para jugarse, o hay un centro ilegal, o cualquier otra infracción al momento del centro, o un foul en bola muerta ocurre.

Sección 2

Foul en bola muerta y fin del down

Artículo. 1.... Un Oficial indicará que la bola se declara muerta cuando suena su silbato inmediatamente o cuando un foul ocurre antes de un centro o de una patada libre.

Artículo. 2.... La bola se declara muerta y el down termina:

- a. Cuando un corredor sale fuera del campo, o es sujetado en su avance adelantado o es parado o cualquier parte de su persona que no sea sus pies o sus manos tocan el suelo.

Excepciones:

1. la bola permanece viva si, al centro, un sostenedor en una patada libre o de despeje con su rodilla (s) en el suelo y con un compañero de equipo en posición de patear la bola o agarra o recupera el centro mientras su rodilla (s) está en el suelo en el momento de la patada o al poner la bola para una patada, se levanta y se pone de pie y la avanza, o lanza un pase; o
2. la bola permanece viva si, al centro, un sostenedor en una patada con su rodilla (s) en el suelo y con un compañero de equipo en posición de patear la bola se pone de pie o se levanta a recupera un centro fallido y vuelve a poner su rodilla (s) en el suelo inmediatamente y coloca la bola para una patada o se pone de pie otra vez y avanza la bola, o la da de mano a mano, o la patea o lanza un pase.

Nota: la bola se declara muerta si el sostenedor en la patada no puede atajar el centro (la mofa) o la fumblea y la recupera después de que sus rodillas han estado en el suelo, y toca el suelo nuevamente con otra cosa que no sea sus manos o pies mientras tiene la posesión de la bola.

Reglas NFHS

- b. Cuando una bola viva se va fuera del campo.
- c. Cuando cualquier pase adelantado (legal o ilegal) es incompleto o es cachado simultáneamente por jugadores de ambos equipos.
- d. Cuando cualquier patada libre o de scrimmage legal:
 - 1. que no es un intento de anotación extra o cuando un intento de anotación, rompe el plano de la línea de gol del equipo receptor.
 - 2. cuando es un intento de anotación extra, la bola en vuelo toca a un jugador de equipo pateador en la zona de anotación del equipo receptor, o después de romper el plano de la línea de gol del equipo receptor que aparentemente ha fallado.

Excepción:

Si en un intento de anotación toca un soporte vertical, o el travesaño de la "H", a un Oficial o un jugador del equipo receptor en la zona final y la bola rebota y pasa a través del plano de gol de las H, el toque es ignorado y el intento de anotación cuenta.

- e.. Cuando hay una bola suelta:
 - 1. es atrapada o recuperada simultáneamente por jugadores de ambos equipos.
 - 2. permanece en el suelo inmóvil y ningún jugador intenta asegurar la posesión.
 - 3. toca, o es tocada por, algo que se encuentra fuera del campo, ya sea un jugador, un sustituto, un Oficial, el suelo o el equipo de las cadenas.

En este caso la bola será puesta en juego de conformidad con el procedimiento para un silbatazo inadvertido como se enuncia en la Regla 4-2-3-b.

- f. Cuando el equipo pateador cacha o recuperan su propia patada libre en cualquier lugar, y cuando el equipo pateador cacha o recupera una patada de despeje más allá de la zona neutral o cuando el equipo pateador es el primero (antes de que sea tocada por algún jugador del equipo receptor) en tocar una patada de despeje después de que ha llegado a descansar más allá de la zona neutral y entre las líneas de gol.

Luego de una señal de atrapada libre, valida o inválida hecha por cualquier miembro del equipo receptor cuando una patada de despeje o patada libre son atrapadas o recuperadas por cualquier miembro del equipo receptor más allá en o detrás de la zona neutral.

- h. Cuando cualquier anotación existe.
- i. Durante un intento de anotación extra si el equipo B asegura la posesión o tan pronto como es evidente que una patada ha dejado de tener la posibilidad de ser una anotación.
- j. Cuando un Oficial suena su silbato inadvertidamente.
- k. Cuando el casco se le sale totalmente da un jugador que está en posesión de la bola.

Artículo. 3.... Silbatazo inadvertido. Durante un down, o durante un down en el que la falta por un foul es declinada, si un silbatazo inadvertido existe:

- a. en un pase legal adelantado o en el centro, o durante una patada legal, y la bola esta en vuelo el down será vuelto a jugar.
- b. si la bola está suelta luego de un pase atrasado, o un fumble, un pase ilegal adelantado, patada ilegal, el último equipo en tener la posesión de la bola puede elegir poner la bola en la juego donde la posesión fue perdida o volver a repetir el down.

Reglas NFHS

- c. si la bola está en posesión de un jugador, y un silbatazo inadvertido ocurre el equipo puede decidir aceptar la jugada en ese sitio donde la bola se encontraba al momento del silbatazo o volver a repetir el down.

Nota: si un silbatazo inadvertido es efectuado durante un down en el que un foul ocurre antes del silbato inadvertido, y el castigo es aceptado, la administración del foul tiene prioridad sobre el silbatazo inadvertido.

Sección 3

Fuera del campo, puntos de aplicación.

Artículo. 1.... Cuando una bola suelta se va fuera del campo, el punto de fuera del campo es regulado por la línea de yarda donde el punto más avanzado de la bola cruzó la línea de banda. Cuando la bola se declara muerta en el campo de juego debido a al toque de una persona que está fuera del campo, el punto fuera del campo es regulado por la línea de yarda a través del punto más avanzado de la bola.

Artículo. 2.... Cuando el punto fuera del campo esté entre las líneas de gol, la bola será puesta en juego en el punto dentro de las líneas de los interiores (Inbounds) a menos que un pase adelantado esté involucrado. Si el punto fuera del campo está detrás de una línea de gol, es un Safety, un gol de campo o un touchback. Si la bola toca el pílón (en posesión o no en posesión), está fuera de límites del campo detrás de la línea de gol.

Artículo. 3.... Cuando un corredor se va fuera del campo, el punto de la línea interior (Inbounds) es el punto donde se colocara la bola en la línea de yarda a través del punto más adelantado de la bola en el momento que el corredor cruza el plano de la línea de banda.

Artículo. 4.... Cuando la bola se declara muerta entre las líneas de los interiores (Inbounds), la jugada se reanuda en el punto donde la bola fue declarada bola muerta, a menos que un pase legal adelantado sea incompleto, en tal caso la bola regresara al punto anterior de donde fue centrada la bola.

Artículo. 5.... Cuando la bola se declara muerta en una zona lateral o es llevada por un equipo o es cometida una falta en esa zona, la jugada se reanudada en el punto más cercano a esa línea interior (Inbounds). Este no aplica a:

- a. un pase legal adelantado incompleto.
- b. una repetición de la jugada atribuible a un silbatazo inadvertido.
- c. un intento de anotación extra vuelto a jugar.
- d. una patada libre o un centro que siguen a una atrapada libre o atrapada libre otorgada en esa zona de la banda.

En (a) y (b), la bola es devuelta al punto anterior donde fue centrada la bola.

Artículo. 6.... Antes de que se haga la señal de bola lista, El equipo A puede designar el punto donde la bola será puesta en la juego, en cualquier lugar entre las líneas de los interiores (Inbounds) antes de:

- a. un intento de anotación extra.
- b. una patada de salida.
- c. una patada de Safety.
- d. una atrapada libre o de salida.
- e. una atrapada libre otorgada.
- f. después de que se otorga un touchback.
- g. el inicio de serie en un procedimiento de tiempo extra.

Reglas NFHS

Artículo. 7.... Cuando un equipo pueda designar el punto a lo largo de la línea de la yarda correcta para que la bola sea puesta en juego, tendrá el mismo privilegio si el down es vuelto a jugar o un foul en bola muerta ocurre.

Regla 5

Serie de downs, número de down y equipo en posesión después de un castigo.

Sección 1

Series de downs.

Artículo. 1.... El equipo que pone la bola en juego en el siguiente punto, seguido de una patada libre, o un touchback, le es otorgada una nueva serie de cuatro downs, numerados consecutivamente, en el cual podrá avanzar la bola a la línea por ganar. Siempre cuando se le otorgue a un equipo un primer down, empezara una nueva serie de cuatro downs.

Artículo. 2.... Una nueva serie de downs es otorgada:

- a.. Si después de un primero, segundo o tercero down, una nueva serie de downs será otorgada solamente después de considerar la consecuencia de cualquier acto durante el down de un no jugador o un foul de conducta antideportiva del equipo A, o cualquier foul en bola muerta del equipo B.
- b.. Después de un cuarto down, una nueva serie de downs será otorgada solamente después de considerar la consecuencia de cualquier acto durante ese down, excepto por el foul de un no jugador o un foul de conducta antideportiva.

Artículo. 3.... Cuando un down de scrimmage termina con la bola en el campo de juego o fuera del campo entre las líneas de gol, una nueva serie de downs son otorgados al:

- a.. equipo A, si la bola pertenece al equipo A sobre, en o más allá de la línea por ganar.
- b.. equipo B, si la bola pertenece al equipo B al final de cualquier down.
- c.. equipo B, si al final del cuarto down, la pelota pertenece al equipo A detrás de la línea por ganar.
- d.. equipo en posesión de la bola al final del down, si hubo un cambio de posesión de la bola durante el down, a menos que una falta sea aceptada por un foul de punto de aplicación después de una patada de despeje (PSK), que ocurrió antes del cambio de posesión de la bola.
- e.. equipo receptor (R), si el equipo pateador patea legalmente durante cualquier down de scrimmage y la bola es recuperada por el equipo receptor (R), o si la bola está en la posesión conjunta de dos adversarios, o se va fuera del campo o se declara bola muerta sin que un jugador tenga la posesión de la bola.
- f.. equipo en posesión al final del down, si el equipo receptor (R) es el primero en tocar una patada de despeje mientras está más allá de la zona neutral ampliada, a menos que un castigo sea aceptado que no sea una falta de punto de aplicación después de una patada de despeje (PSK) que ocurrió antes de que la patada terminara.
- g.. equipo receptor (R), en el punto del toque efectuado primero por el equipo pateador (violación), si equipo pateador (K) toca la pelota pateada más allá de la zona neutral ampliada antes de que esta haya sido tocada en esa zona por el equipo receptor (R) y antes de que la bola haya llegado a ponerse en descanso.

Artículo. 4.... Al menos que la bola que primero haya sido tocada por el equipo receptor (R) más allá de la zona neutral, si los jugadores del equipo pateador (K) recuperan la patada de despeje en

Reglas NFHS

o detrás de la zona neutral, la bola permanece viva y pertenece a equipo pateador (K) y el down cuenta.

Artículo. 5.... Cuando un down de patada libre o de salida termina con la bola en el campo de juego o fuera del campo entre las líneas de gol, y una nueva serie es otorgada al:

- a.. equipo receptor (R), en un punto dentro de los interiores (Inbounds), si el equipo receptor (R) toca la pelota pateada antes de que se vaya fuera del campo.
- b.. equipo en posesión de la bola cuando el down termina si la pelota es recuperada más allá de la línea de restricción del equipo receptor (R), si no ha sido tocada primero por el equipo pateador (K).
- c.. equipo receptor (R) en el punto de la recuperación, si equipo pateador (K) recupera la pelota pateada antes de que viaje las 10 yardas de restricción del equipo pateador (K) en la patada y antes de que el equipo receptor (R) haya tocado la bola.
- d.. equipo receptor (R) si hay posesión conjunta de la bola, si el equipo receptor (R) y equipo pateador (K) recuperan al mismo tiempo la patada.
- e.. equipo receptor (R) en el punto del toque si el equipo pateador (K) es el primero en tocar la pelota pateada antes de que haya avanzado 10 yardas.

Artículo. 6.... En los Artículos 3-g y 5-e, el derecho del equipo receptor (R) de tomar la pelota en el punto donde la bola es tocada primero por el equipo pateador (K) es cancelado si el equipo receptor (R) toca la patada y durante el down, o comete un foul o si el castigo es aceptado para cualquier foul cometido durante el down.

Sección 2

Down y posesión después de un castigo.

Artículo. 1.... Cuando una falta es declinada, el número del próximo down es el mismo como si el foul no hubiera ocurrido. Si un doble foul ocurre durante un down, el número del próximo down es el mismo como en el que, el foul ocurrió. Después de un castigo de distancia, la bola pertenece al equipo en posesión en el momento del foul a menos que sea un foul de punto de aplicación después de una patada de despeje (PSK) mencionado en la Regla 2-16-2-h. La posesión de equipo podría cambiar luego, si una nueva serie es otorgada.

Artículo. 2.... Cuando un foul ocurre durante un down de scrimmage y antes de cualquier cambio de la posesión de la bola, y antes de que un receptor pueda tocar una patada de despeje mientras está más allá de la zona neutral, la pelota pertenece al equipo A o al equipo pateador (K) después de la aplicación de un foul a menos que es un foul de punto de aplicación después de una patada de despeje (PSK) ver Regla 2-16-2-h. El número del próximo down es el mismo como el down durante el foul ocurrió a menos que la aplicación del castigo incluya un primer down o la pérdida de un down, o en que la ejecución del castigo o en la aplicación del yardaje por el castigo resultan en uno primer down. La pérdida del down por un foul o si la línea por ganar fue alcanzada después de la ejecución de la jugada, no tienen trascendencia luego de efectuarse un cambio de posesión.

Artículo. 3.... Cuando un foul ocurre antes de un down de scrimmage, o simultáneamente con el centro, el número del próximo down después de la aplicación del castigo es el mismo como el número establecido antes de que el foul ocurriera, a menos que la aplicación del castigo del equipo B resulte en un primer down.

Artículo. 4.... Cuando un foul ocurre antes o durante un down de patada libre y antes de cualquier cambio de posesión de la bola, el down que sigue a la realización de la patada libre, es un

Reglas NFHS

down de inicio a menos que sea luego de una atrapada libre o una atrapada libre otorgada, o que se tenga que repetir el down anterior por haber escogido la repetición de la jugada.

Artículo. 5.... Seguido de un faul, la series de downs terminan cuándo:

- a.. la aceptación de una falta incluye el otorgar un primer down.
- b.. la aceptación o la declinación de cualquier falta dejan al equipo A en posesión de la bola más allá de la línea por ganar.
- c.. el declinado de cualquier falta deja al equipo A en la posesión detrás de la línea por ganar después de cuarto down.
- d.. el declinado de cualquier falta deja al equipo B en la posesión de la bola.
- e.. si se acepta o se declina la falta para cualquier faul que ocurre después de que la posesión de la bola cambia durante ese down.
- f.. el equipo receptor (R) es el primero en tocar una patada de despeje mientras está más allá de la zona neutral, a menos que un faul de punto de aplicación después de una patada de scrimmage (PSK) ocurre antes de que la patada termine y la falta es aceptada .
- g.. la aceptación de una falta en cuarto down que trae como castigo una pérdida de down y deja al equipo A en posesión de la bola detrás de la línea por ganar.

Artículo. 6.... Después de que una serie de downs termina, una nueva serie con un primero y diez yardas por avanzar es otorgada a menos que uno de las siguientes acciones este implicada: un intento de anotación extra; un gol de campo; o una patada libre después de un Safety o de una atrapada libre o la atrapada libre otorgada. El primer down es otorgado al equipo en posesión cuando el faul ocurre a menos que, se decline la falta, o a menos que deje al equipo en posesión, o como en el Artículo 5 inciso (c) y (f) mencionados anteriormente, aceptar o declinar la falta deja al equipo en posesión de la bola después de un cuarto down. (ver Regla 5-2-5-c, y 5-2-5-f)

Sección 3

La línea por ganar y mediciones.

Artículo. 1.... La línea por ganar es 10 yardas más allá del punto más avanzado de la bola cuando una nueva serie de los downs es otorgada. Cuando una nueva serie de downs sea otorgada, los castigos para todas las faltas (incluyendo las de un no jugador y una conducta antideportiva) cometidas antes de que se efectuó la señal de bola lista, serán administradas antes de que la línea por ganar sea establecida. La línea por ganar se queda fija hasta que la serie termina y una nueva línea por ganar es nuevamente establecida.

Artículo. 2.... El Réferi puede llamar al juez de línea que traiga las cadenas para establecer la distancia de la línea por ganar oficial y hacer una medición dentro del campo. La medición será echa paralela con la línea de banda y de una línea de yarda conveniente a la línea de yarda a través del punto más avanzado de la bola cuando esta se declaro bola muerta. La pelota será puesta con su eje largo, paralelo a la línea de banda antes de hacer la medición. El borde interior del poste señalara la línea por ganar cuando la cadena tradicional para tomar la medida de las yardas es tensada.

Nota: una medición puede ser pedida solo por el capitán del equipo, antes de que la bola sea declarada lista para la siguiente jugada, pero puede ser negado si, en la opinión del Réferi, es obvio que la línea por ganar no ha sido alcanzada.

Reglas NFHS

Artículo. 3.... Para empezar una nueva serie de downs, el borde de interior del poste más cerca de la línea de gol del equipo que realizara el centro de la bola es puesto sobre la línea de yarda a través del punto más avanzado de la bola. Empezara una nueva serie de downs después de que:

- a.. en un cambio de la posesión de equipo, que no involucra un cuarto down, pase adelantado incompleto, un Safety o un touchback, el punto más avanzado de la bola al momento que se declara bola muerta, hace que sea ahora el punto trasero de la bola cuando la dirección de la ofensiva es cambiada, y este ahora resulte ser el punto más adelantado de la bola para esa nueva serie de downs otorgada.
- b.. un cuarto down, pase adelantado incompleto, la pelota es puesta en el sitio anterior así que el punto trasero de la bola ahora se hace el punto más adelantado.
- c.. en un Safety o touchback, el punto más adelantado de la bola es puesto sobre la línea de la yarda 20, si no hay castigos.

Artículo. 4.... Una pelota que toca el plano de la línea de gol, se declara bola muerta dentro de la zona final, aunque se esté moviendo al final del línea más cercana y tenga la mayor parte de la bola en el campo de juego.

Regla 6 Pateando la bola y atrapada libre.

Sección 1

Patada inicial y otras patadas libres.

Artículo. 1.... Para cualquier patada libre, la línea de restricción de una patada libre, correspondiendo a la línea de scrimmage, es establecida para cada equipo. Estas líneas son siempre de 10 yardas de separación. A menos de que cambie de lugar por una falta, la línea de restricción en una patada libre del equipo pateador es:

- a.. su línea de la yarda 40 para una patada o saque inicial.
- b.. su línea de la yarda 20 después de un Safety.
- c.. la línea de yarda en el punto donde la atrapada libre se hace después de una señal de atrapada libre.
- d.. la línea de yarda en el punto donde una atrapada libre es concedida.

Artículo. 2.... Una patada libre será hecha desde cualquier punto entre las líneas de los interiores (Inbounds) o sobre la línea de restricción del equipo pateador. Cuando una patada de despeje después de un Safety, deberá realizarse un paso atrás de la línea de restricción del equipo pateador. Una vez designado el punto el cual el equipo pateador debe patear la bola desde ese punto. En una situación de incidencia, con un charco del agua sobre la línea donde se realizara la patada por el equipo pateador, el Réferi tiene la autoridad completa de cambiar de lugar la bola a un línea donde se pueda más fácilmente realizar la patada (atrás), en cuyo caso las líneas de restricción donde se realizara la patada serán compensadas.

Artículo. 3.... Después de que la bola es declarada lista para la jugada y hasta que es pateada, ningún jugador, otro que no sea el pateador o el sostenedor para una patada puede estar más allá de su línea de restricción cuando se realiza la patada libre.

Artículo. 4.... Cualquier receptor puede cachar o recuperar una patada libre en el campo de juego y avanzar la bola, a menos que cualquier miembro del equipo receptor haya dado una señal de atrapada libre valida o inválida. El equipo receptor (R) podría cachar o recuperar una patada libre en la zona de anotación del equipo pateador (K).

Artículo. 5.... Si cualquier jugador de equipo pateador (K) recupera o cacha una patada libre, la bola se declara muerta, y le pertenece, a menos que haya cometido una interferencia en la patada y el equipo receptor (R) escoge el punto de una atrapada libre otorgada o menos que haya tocado el primero la bola. Cualquier jugador de equipo pateador (K) puede recuperar la bola antes de que esta vaya más allá de la línea de restricción de la patada del equipo receptor (R), si es tocada primero por cualquier jugador del equipo receptor (R). El toque por el equipo receptor (R) en la zona neutral es ignorado, si es causado por un jugador del equipo pateador (K) al empujar u obstruir a un jugador del equipo receptor (R) y este derivado de esta acción hace contacto con la bola o si el equipo pateador (K) no puede cachar la bola debido al contacto con un jugador del equipo receptor (R). Cualquier jugador de equipo pateador (K) puede recuperar una patada libre si ha tocado el suelo en o más allá del plano de la línea de restricción de la patada libre del equipo receptor (R). Los dos requisitos podrían existir en cualquier orden. Si una patada libre se declara bola muerta entre las líneas de gol cuando ningún jugador la tiene en posesión, o dentro del campo si dos contrincantes están en posesión conjunta, la bola es otorgada al equipo receptor (R).

Art. 6.... Si cualquier jugador de equipo pateador (K) toca una patada libre antes de que cruce la línea de restricción de la patada libre del equipo receptor (R) y antes de que la bola sea tocada por cualquier jugador del equipo receptor (R), es tomado como "primero en tocar la bola (toque ilegal)." El equipo receptor (R) puede tomar la bola en el lugar donde primero el equipo pateador (K) toco la bola, o cualquier lugar si hay más de un punto de primer toque, o pueden

Reglas NFHS

elegir para tener la bola para ponerla en juego en el punto donde termino la patada o la carrera. Si un toque o contacto con la bola es hecho por un jugador del equipo receptor (R) se hace caso omiso, si es causado por un empujón o un bloqueo de un jugador del equipo pateador (K). El derecho del equipo receptor (R) de tomar la bola en el punto donde termino la patada o en el punto de primer toque es cancelado si el equipo receptor (R) toca la patada y durante el down comete un foul o si una falta es aceptada por cualquier foul cometido durante ese down.

Artículo. 7.... Una patada libre no es repetida a menos que:

- a. un foul ocurra antes de un cambio de la posesión y un foul aceptado requiere la repetición del down.
- b.. exista un doble foul.
- c.. exista un silbatazo inadvertido durante la patada.

Artículo. 8.... Una patada libre no podrá salir fuera del campo entre las líneas de gol sin ser tocada dentro del campo por el equipo receptor(R). si la patada sale, el equipo receptor (R) tiene las siguientes opciones:

- a.. acepta una falta de 5 yardas desde el punto anterior y se tiene que repetir la patada.
- b.. poner la bola en juego en el un punto dentro del campo 25 yardas más allá del punto donde se realizo la patada.
- c.. declinar la falta y poner la bola en juego en el sitio donde la bola salio del campo.

artículo. 9.... si una patada libre sale fuera del campo entre las líneas de gol y fue tocada dentro del campo por un jugador del equipo receptor (R), la bola será puesta en juego por el equipo receptor (R) en el punto donde la bola salio del campo.

Castigo: la infracción en patada libre (Artículo. 2) - (S7-S19) ,5 yardas; Invasión (Artículo. 3) - (S7-S18) - 5 yardas; patada libre fuera del campo (Artículo. 8) - (S19) - 5 yardas y vuelta a patear, o poner el balón para la siguiente jugada 25 yardas más allá del punto anterior.

Sección 2

Patadas de despeje.

Artículo. 1.... El equipo A puede despejar la bola, dejando caer la bola (drop kick) o efectuar una patada de despeje en o detrás de la zona neutral antes de que la posesión de la bola haya cambiado.

Artículo. 2.... Cualquier jugador del equipo receptor (R) puede cachar o recuperar una patada en el campo de juego y avanzar, a menos que se haga durante un intento de anotación extra, o a menos que cualquier miembro del equipo receptor (R) haya realizado una señal valida o invalida de atrapada libre. El equipo receptor (R) podría cachar o recuperar una patada de despeje en la zona de anotación de equipo pateador (K).

Artículo. 3.... Cualquier jugador de equipo pateador (K) puede cachar o recuperar una patada de despeje mientras está en o detrás de la zona neutral y avanzarla, que no sea durante un intento de anotación extra.

Artículo. 4.... Cualquier jugador de equipo pateador (K) puede cachar o recuperar una patada de despeje mientras está más allá de la zona neutral o la zona neutral ampliada, siempre que tal patada haya sido tocada por un jugador del equipo receptor (R) que estaba evidentemente más allá de la zona neutral al momento del toque. El toque deberá ser ignorado si es causado por un jugador del equipo pateador (K) que empuja o bloquea a un jugador del equipo receptor (R) y este hace contacto con la bola o es causado por un jugador del equipo pateador (K) que legalmente batea o no puede atajar la bola (la mofa o la toca) y esta va en toque a un jugador del equipo receptor (R). Tal atrapada o recuperación del equipo pateador (K) más allá de la zona neutral causan que la bola se declare muerta. (ver Regla 6-5-6 excepción)

Reglas NFHS

Artículo. 5.... Cuando cualquier jugador del equipo pateador (K) toca una patada de despeje más allá de la zona neutral ampliada a la línea de gol del equipo receptor (R) antes de que esta sea tocada en o adelante de la zona neutral por un jugador del equipo receptor (R) y antes de que la bola haya llegado estar en descanso, esto es referido anteriormente como "primero en tocar la patada" y el punto es el "punto del toque." El toque deberá ser ignorado si es causado por un jugador del equipo receptor (R) que empuja o bloquea a un jugador del equipo pateador (K) y este hace contacto con la bola.

Si cualquier jugador de equipo pateador (K) toca una patada de despeje de esta manera, el equipo receptor (R) puede tomar la bola en el lugar del toque, o cualquier lugar si hay más de un sitio de primer toque, o pueden elegir para tener el punto para poner la bola en juego como se determinar en la Regla de "primer toque". El derecho del equipo receptor (R) de tomar la bola en el punto del primer toque del equipo pateador (K) es cancelado si el equipo receptor (R) toca la patada y durante el down comete un foul o si la falta es aceptada por cualquier foul cometido durante el down.

Artículo. 6.... El toque de una patada de despeje baja por cualquier jugador es ignorado, si el ese toque es en o detrás de la zona neutral ampliada. La zona neutral no será ampliada en la zona final.

Artículo. 7.... Cuando cualquier patada de despeje se va fuera de límites del campo entre las líneas de gol o se declara muerta dentro del campo entre las líneas de gol y ningún jugador tiene la posesión, o en cualquier lugar dentro del campo mientras dos adversarios están en la posesión conjunta, la bola es otorgada al equipo receptor (R), luego de una patada que sale fuera del campo, la bola es puesta en juego en el punto más avanzado donde abandono el campo a menos que equipo receptor (R) escoge el punto del primer toque.

Castigo: patada ilegal (Artículo. 1) - (S31) 15 yardas.

Sección 3

Touchback.

Artículo 3. 1.... Es un touchback sí cualquier patada libre o patada de despeje:

- a.. que no sea un intento de anotación extra o cuando en un intento de tres puntos bloqueado (gol de campo), rompe el plano de la línea de gol del equipo receptor (R), a menos que equipo receptor (R) escoge un punto de primer toque del equipo pateador (K).
- b.. si es un intento de gol de campo de tres puntos, la bola es tocada en vuelo por un jugador del equipo pateador (K) en la zona final del equipo receptor (R), o después de romper el plano vertical de la línea de gol del equipo receptor (R) en un gol de campo fallido.

Artículo. 2.... Si cualquier patada libre o patada de despeje se convierte en bola muerta en la zona final del pateador (K) mientras ningún jugador tiene posesión, es un Safety o un touchback, como se indica en la Regla 8-5-2 y 3.

Sección 4

Resumen de patadas de despeje y patadas libres.

Cuadro 6-4
Cuadro de actividades durante las patadas de despeje y patadas libres.

Patadas de despeje.	Patada libre.
1. La patada es recuperada más allá de la zona neutra, la bola podrá ser avanzada solamente por el equipo receptor (R).	1. Un patada inicial, incluyendo una patada seguida de un Safety, no puede ser un gol de campo.
2. La patada se recuperada en o detrás de la zona neutra	2. Una patada seguida de una señal de atrapada libre o un

Reglas NFHS

la bola podrá ser avanzada por cualquier equipo.	atrapada libre otorgada puede ganar un gol de campo.
3. Patada no recuperada por cualquier equipo perteneciente al equipo receptor (R).	3. La patada no podrá ser avanzada por el equipo pateador (K).
4. La patada conjuntamente recuperada por el equipo receptor y equipo pateador pertenecer al equipo receptor (R).	4. La patada no recuperada por cualquier equipo pertenece al equipo receptor (R).
	5. La patada recuperada conjuntamente pertenece al equipo receptor (R).

Nota: Si el equipo pateador (K) está en posesión en una patada. La patada termina cuando un jugador gana la posesión cuando la bola se declara bola muerta por Regla. El equipo receptor (R) gana la posesión de la bola cuando un jugador del equipo receptor (R) cacha o recupera la bola viva.

Si la patada se convierte en muerta en la zona final del equipo receptor (R).
Touchback en todos los casos a menos que un gol de campo sea anotado.
Si la patada se convierte en muerta en la zona final del equipo pateador.

Si el impulso fue por:	La Regla es:
1. Por la patada o cualquier otro nuevo impulso del equipo pateador (K).	1. Safety, si la patada va fuera del campo o el equipo pateador (K) tiene posesión, incluyendo cuándo está la bola suelta. o anotación si el equipo receptor (R) está en posesión.
2. Un nuevo impulso es dado por el equipo receptor (R)	2. Touchback, si la patada va fuera del campo, o el equipo pateador (K) gana la posesión, incluyendo cuándo la bola está suelta o anotación si el equipo receptor (R) está en posesión.

Sección 5

Atrapada libre.

Artículo. 1.... Cualquier jugador del equipo receptor (R) puede hacer una señal solicitando una atrapada libre, mientras cualquier patada legal está en vuelo. Cualquier receptor que ha proporcionado una señal de atrapada libre válida o inválida tiene prohibido bloquear a un contrincante hasta que la patada haya terminado.

Artículo. 2.... Es una atrapada libre y la bola está muerta si cualquier receptor hace una señal de atrapada libre, como se enuncia en el Artículo 1, y cacha una patada libre en o más allá de la zona neutral a la línea de gol del equipo receptor (R), o a una patada de despeje más allá de la zona neutral a la línea de gol del equipo receptor (R).

Artículo. 3.... Solamente al receptor (R) que da una señal válida de atrapada libre se le proporciona la protección. Si, después de que un receptor (R) hace una señal, la atrapada es hecha por un compañero de equipo, no es una atrapada libre pero la bola se declara muerta inmediatamente cuando tiene la posesión de la bola.

Artículo. 4.... El capitán puede escoger patear la bola libre o centrar en cualquier lugar entre las líneas de los interiores (Inbounds) sobre la línea de yarda donde se hizo la atrapada libre o el punto donde fue hecha la interferencia, cuando una atrapada libre es otorgada. Estas elecciones permanecen si un foul en bola muerta ocurre durante el down, o un foul o un silbatazo inadvertido existe durante el down y el down es vuelto a jugar.

Artículo. 5.... Ningún receptor puede avanzar la bola después de que realice una señal de atrapada libre válida o inválida o ha sido hecha por cualquier miembro del equipo receptor (R).

Artículo. 6.... Mientras cualquier patada libre está en el vuelo en o más allá de la zona neutral a la línea de gol del equipo receptor (R) o en cualquier patada de despeje está en vuelo más allá de la zona neutral a la línea de gol del equipo receptor (R), el equipo pateador (K) no puede:

- a. tocar la bola, a menos de que sea bloqueado hacia la bola o el equipo receptor (R), desplace a un bloqueador hacia la bola; o
- b. obstruir el camino hacia la bola a un jugador del equipo receptor (R).

Reglas NFHS

Esta prohibición aplica incluso cuando ninguna señal de atrapada libre es dada, pero no es aplicable después de que una patada libre ha sido tocada por un jugador del equipo receptor (R), o después de que una patada de despeje ha sido tocada por un jugador del equipo receptor (R) que estaba evidentemente más allá de la zona neutral al tiempo de tocarla.

Excepción: el equipo pateador (K) puede cachar, tocar, mofar o batear una patada de despeje en vuelo más allá de la zona neutral si ningún jugador del equipo receptor (R) esta en posición de cachar la bola.

Artículo. 7.... Un receptor no dará una señal de atrapada libre inválida.

Artículo. 8.... El corredor no dará una señal de atrapada libre ilegal.

Castigo: bloquear después de dar una señal valida o inválida (Artículo. 1) - (S40) - 15 yardas; retraso de juego (Artículo. 5) - (S21) - 5 yardas; interferencia en cachar la patada (Artículo. 6) - (S33) - 15 yardas. Para la interferencia, del equipo receptor puede aceptar una falta de 15 yardas del punto anterior y la repetición del down o decidir aceptar el castigo de una atrapada libre otorgada en el punto donde se cometió el foul. Señal Inválida o señal ilegal de una señal de atrapada libre (Artículos. 7, 8) - (S32) - 5 yardas.

Regla 7 Centrando, manejando y pasando la bola.

Sección 1

Antes del centro.

Artículo. 1.... El centrador pueden estar sobre la bola, pero sus pies deben estar detrás de la zona neutral y ninguna parte de su persona, otra cosa que no sea una mano (s) en la bola, puede estar más allá del punto más avanzado de la bola .

Artículo. 2.... El centrador pueden rodar la bola con una rotación lateral pero no puede rotar de punta a punta la bola o cambiar la ubicación de ella (adelante o atrás) o dejar de mantener el eje largo de la bola en ángulo recto a la línea de la scrimmage.

Artículo. 3.... Después de la señal de bola lista y después de tocar la bola, el centrador no puede:

- a. retirar ambas manos de la bola.
- b. hacer cualquier movimiento que simule la acción de un centro.
- c. hacer una pausa evidentemente antes del centro (centro en dos tiempos).
- d. después de tomar la bola con la mano (s), no puede levantarla o cambiarla de lugar, o cualquier otro movimiento que no sea para efectuar un centro legal.

Artículo. 4.... Un centro ilegal, o una infracción del centrador, causa que la bola se declare muerta.

Artículo. 5.... Ningún jugador, otro que no sea el centrador, podrá estar adelante de la zona neutral después de que la bola sea declarada lista para el inicio de la jugada, o después de haber sido tocada la bola por el centro, o un adversario podrá estar en o delante de la zona neutral para dar las señales defensivas.

Artículo. 6.... Luego de la señal de bola lista y después de que el centrador han puesto su mano (s) sobre la bola, una invasión ocurre si cualquier otro jugador rompe el plano de la zona neutral.

Artículo. 7.... Después de que la bola es declarada lista para la jugada y antes de que el centro se inicie, ningún falso arranque será hecho por cualquier jugador del equipo A. Es un falso arranque sí:

- a.. si un cambio de posición (shift) o se finge una carga o se simulan la acción de un centro.
- b.. si cualquier acción evidentemente causa que el equipo B invada la zona neutral.
- c.. si cualquier jugador del equipo A colocado en la línea, entre el centrador y el jugador sobre el final de su línea, después de haber puesto una mano (s) en o cerca del suelo, cambia de lugar su mano (s) o hace cualquier movimiento rápido.

Artículo. 8.... Si un falso arranque causa que el equipo B invada, solamente el falso arranque es penalizado.

Castigo: invasión (Artículos. 1, 5, 6) - (S7-S18); infracción del centro (Artículos. 2, 3) el inicio de un falso arranque (Artículo. 7) - (S7-S19) - 5 yardas.

Sección 2

La formación, posición, la numeración y la acción al momento del centro.

Artículo 1.... Después de que la bola es declarada lista para la jugada, cada jugador del equipo A que participó en el down anterior y cada sustituto deberán de haber estado, momentáneamente, entre las marcas de las 9 yardas, antes que se realice el centro.

Reglas NFHS

Artículo. 2.... Los jugadores de cada lado del centrador pueden entrelazar piernas con las centro, pero cualquier otro hombre de línea debe tener cada pie por fuera del pie más cercano del jugador junto a él, al momento del centro. Los jugadores del equipo A pueden estar de pie, estar agachados o de rodillas.

Artículo. 3.... Respecto a los jugadores del equipo A que no están sobre su línea al momento del centro solamente uno podría traspasar el plano vertical a través del talle de la cintura de su compañero de equipo más cercano que está sobre su línea de scrimmage. Deberá tener sus manos en posición para recibir la bola si es centrada entre las piernas del centrador, pero no es exigido de recibir el centro. Cualquier otro jugador (s) debe estar en el puesto legal como un jugador atrás de la línea (back). (Vea la Regla 2-32-3)

Art. 4.... Un centro legal deberá dejar inmediatamente la mano o las manos del centrador y tocar a un jugador del backfield o el suelo antes de que toque a un hombre de línea del equipo A. Un down de scrimmage deberá empezar con un centro legal. Un centro ilegal es causa que la bola se declare muerta.

Artículo. 5.... Los requisitos de numeración de los jugador incluyen:

a.. al centro, al menos siete jugadores del equipo A estarán sobre su línea de scrimmage.

b.. al centro, al menos cinco jugadores del equipo A en la línea de scrimmage deberán estar numerados del 50-79. Los jugadores de B pueden estar en cualquier parte sobre o detrás de la línea de scrimmage.

Excepción: cuando el equipo A efectúa un movimiento o realiza un cambio en su formación de scrimmage (Shift) cualquier jugador numerado del 1 al 49 o del 80 al 99 podría obtener el puesto de un jugador numerado del 50 al 79. Un jugador en el partido bajo esta excepción debe asumir un puesto inicial sobre su línea de scrimmage entre los finales y se queda como un receptor ilegible para salir por pase durante ese down a menos que el pase sea tocado antes por el equipo B (ver Regla 7-5-6-b).

c.. los jugadores del mismo equipo con números idénticos no podrán participar durante el down mientras tengan puesto el mismo número.

Artículo. 6.... Después de una reunión (Huddle) o un cambio, los 11 jugadores del equipo A, harán un alto total y se quedarán estacionarios simultáneamente sin el movimiento de manos, pies, cabeza o cuerpo por al menos por todo un segundo antes que se realice el centro.

Artículo. 7.... Solamente un jugador podrá estar en movimiento al centro y sólo si tal movimiento no es hacia la línea de gol de su adversario. Excepto por el jugador posesionado "atrás del centro", como se enuncia en el Artículo 3, el jugador en movimiento estará al menos a 5 yardas detrás de su línea de scrimmage al momento del centro y podrá empezara desde esa posición evidentemente detrás de la línea de scrimmage y no se instituyó como un hombre de línea, parando por lo menos un segundo total y si su cuerpo en ningún momento rompió el plano vertical a través del talle de la cintura de su compañero de equipo más cercano en la línea de scrimmage.

Artículo. 8.... Cualquier jugador del equipo A posesionado sobre su línea de la scrimmage al momento del centro no puede avanzar una bola suelta planeada en las inmediaciones del centro.

Castigo: formación ilegal (Artículos. 1, 2, 3) - (S19); centro ilegal (Artículo. 4) - (S7 S19); numeración ilegal (Artículo. 5) - (S19); shift ilegal (Artículo. 6) - (S20); movimiento ilegal (Artículo. 7) - (S20); bola suelta planeada (Artículo. 8) - (S19) - 5 yardas.

Sección 3

Manejando la bola.

Artículo. 1.... Cualquier jugador puede manejar la bola hacia atrás en cualquier momento.

Artículo. 2.... Ningún jugador puede manejar la bola hacia adelante excepto durante un down de scrimmage antes de un cambio de posesión, siempre que ambos jugadores están en o detrás de la zona neutral y podrán hacerlo a:

- a.. un hombre de línea que claramente está mirado hacia su línea de gol y que haya cambiando de lugar ambos pies en una evidente media vuelta y está posesionado al menos a 1 yarda detrás de su línea de scrimmage cuando recibe la bola .
- b.. un Back o a un compañero de equipo quién, al momento del centro, se encuentre al final de su línea y no es el centrador ni esta adyacente al centro .

Artículo. 3.... Durante un down scrimmage después de un cambio de posesión de la bola, ningún jugador puede realizar un manejo de bola hacia adelante a un compañero de equipo.

Castigo: manejo ilegal de la bola. (Artículos. 2, 3) - (S35-S9) - 5 yardas y la pérdida de down. La pérdida de down no es aplicable cuando ha habido un cambio de posesión de la bola.

Sección 4

Fomble y pase hacia atrás

Artículo. 1.... Durante cualquier down, cualquier jugador en posesión de la bola puede hacer un pase hacia atrás o puede perder la bola en posesión mediante un fumble.

Artículo. 2.... Si un fumble o un pase hacia atrás son cachados o recuperados por cualquier jugador, pueden avanzar la bola.

Artículo. 3.... O si la al menos que un fumblea suceda en cuarto down. La bola pertenece al equipo pasador, si un fumble o un pase atrasado ocurre:

- a.. si la bola se va fuera del campo entre las líneas de gol; o
- b.. si se declara muerta dentro del campo y ningún jugador está en posesión de la bola; o
- c.. si se declara bola muerta mientras dos adversarios están en la posesión conjunta de la bola.

Artículo. 4.... Si un fumble o un pase atrasado están fuera del campo detrás de la línea de gol, la pelota pertenece al equipo que defiende esa línea de gol y el resultado puede ser un touchback o un Safety.

Sección 5

Clasificación del pase adelantado.

Artículo. 1.... Es un pase legal adelantado es, si durante un down de scrimmage y antes de que la posesión de la bola haya cambiado, un jugador del equipo A lanza la bola con ambos pies del pasador en o detrás de la zona neutral cuando la pelota es soltada. Solamente un pase adelantado puede ser lanzado durante el down.

Artículo. 2.... Un pase ilegal adelantado es un foul. Si el pase ilegal adelantado es:

- a.. un pase es lanzado después de un cambió de la posesión de la bola.
- b.. un pase es lanzado adelante de la zona neutral durante el down.
- c.. un pase intencionadamente lanzado en una área donde no hay un receptor elegible.
- d.. un pase lanzado intencionadamente incompleto para salvar la pérdida de yardas o para conservar el tiempo.

Reglas NFHS

Excepción: es legal lanzar un pase intencionadamente al suelo para conservar el tiempo, si el pase es lanzado al suelo inmediatamente después de recibir la bola directamente de mano a mano del centro. (teniendo control y posesión de la bola)

Tabla 7-5-2	
Resumen de pases adelantados legales e ilegales.	
Pases legales adelantados.	Pases ilegales adelantados.
Desde en o detrás de la zona neutral.	a. Después de que la posesión de la bola ha cambiado durante el down.
	b. Después que un pase es lanzado más allá de la zona neutral.
	c. Después que un pase intencionadamente lanzado en una área no ocupada por un receptor ofensivo elegible.
	d. Después que un pase intencionadamente se lanza al suelo para salvar la pérdida de yardas o para conservar el tiempo.
	Excepción: es legal lanzar un pase para conservar el tiempo, lanzando la bola intencionadamente al suelo inmediatamente después de recibirla de mano a mano del centrador.
	e. un segundo o subsiguiente pase adelantado es lanzado durante el mismo down.

Artículo. 3.... Si un castigo por un pase ilegal adelantado es aceptado, la aplicación del castigo es desde el punto donde el pase adelantado fue lanzado. Si el equipo ofendido declina la falta de distancia, tiene la opción de hacer que el down cuente en el punto donde el pase ilegal adelantado incompleto fue lanzado o (si el pase ilegal adelantado es cachado o interceptado) puede tener la bola en el punto en que la jugada es determinada por la acción que siguió a la atrapada.

Artículo. 4.... Un pase adelantado, legal o ilegal, es completo y la bola puede ser avanzada si es atrapada por cualquier jugador de A o B. Si un pase adelantado es cachado simultáneamente por dos adversarios, la bola se declara muerta y pertenece al equipo que lanzó el pase.

Artículo. 5.... Un pase adelantado, legal o ilegal, es incompleto y la bola se declara muerta cuando el pase toca el suelo o se va fuera del campo. Es también incompleto cuando un jugador en el aire posee el pase y cuando regresa al suelo su primer contacto es fuera del campo o toca con algo ya sea un jugador u Oficial del partido que está sobre o fuera de la línea límite del campo. Cuando un pase incompleto ocurre el down cuenta a menos que el pase es después de un cambio de posesión de la bola. Si el pase es legal, el equipo que pasó tendrá el siguiente punto para centrar la bola en el punto anterior, a menos que sea después de un cuarto down.

Tabla 7-5-4, 5	
Resumen de pases adelantados completos e incompletos.	
Pase adelantado completo.	Pase adelantado incompleto.
a. El pase es cachado por un receptor elegible; la bola permanece viva.	a. El pase que toca el suelo.
b. El pase es cachado por un receptor inelegible; la bola permanece viva.	b. El pase se va fuera del campo.
c. Cualquier pase interceptado: la bola permanece viva.	c. El pase poseído por un jugador que está en el aire pero primero toca el suelo fuera del campo. (la bola se declara muerta en todos los casos)
d. Pase simultáneamente cachado por dos oponentes, la bola se convierte en muerta.	

Artículo. 6.... La elegibilidad en las Reglas de pase aplican solamente a un pase legal adelantado. Los siguientes jugadores son receptores de pase, elegibles:

- a.. todos jugadores del equipo A elegibles por posición y número incluyen éstos que al momento del centro, están al final de su línea de scrimmage o legalmente detrás de su línea de scrimmage (solo son 6 jugadores posibles) y estar numerados del 1 al 49 o del 80 al 99. (ver excepción en la Regla 7-2-5-a)

Reglas NFHS

- b.. todos los jugadores del equipo A se convierten en elegibles cuando un jugador del equipo B toca un pase legal adelantado.
- c.. todos los jugadores del equipo B son elegibles.
- d.. un jugador que es elegible en el inicio del down permanece elegible hasta que el down termina.

Artículo. 7.... Las restricciones de interferencia de pase solamente aplican más allá de la zona neutral y sólo si el pase, es un pase legal adelantado, que no ha sido tocado por un jugador del equipo B en o detrás de la zona neutral, y que obviamente este cruza la zona neutral.

Artículo. 8.... Las restricciones de interferencia de pase están vigentes para todos los jugadores de A y B hasta que la bola es tocada o el pase se declara incompleto. Las restricciones de interferencia de pase sobre un pase legal adelantado comienzan:

- a. para el equipo A, al centro.
- b. para el equipo B, cuando la bola deja o abandona la mano del pasador.

Artículo. 9.... Las restricciones de interferencia de pase en un pase legal adelantado terminan para todos:

- a.. los jugadores del equipo A, cuando B toca un pase legal adelantado.
- b.. los jugadores del equipo A elegibles, cuando un jugador del equipo A toca un pase legal adelantado. Los jugadores del equipo A inelegibles, no pueden tocar un pase, pero pueden usar sus manos o brazos en un bloqueo legal para quitarse a un adversario.
- c.. los jugadores del equipo B cuando un pase legal adelantado ha sido tocado por A o B.

Artículo. 10.... Es una interferencia pase adelantado si:

- a.. cualquier jugador del equipo A o B que están más allá de la zona neutral se interponen en la oportunidad de un adversario elegible de dirigirse hacia, atrapar o batear el pase.
- b.. cualquier jugador le dificulta o impide la visión a un adversario sin efectuar un intento de buena fe de cazar, interceptar o batear la bola, aunque ningún contacto sea hecho en la acción.

Artículo. 11.... No es la interferencia de pase adelantado si el contacto:

- a.. es un contacto inevitable y este ocurre cuando dos o más jugadores elegible hacen un intento simultáneo, de buena fe al dirigirse hacia la atrapada o batear el pase.
- b.. el contacto del jugador del equipo A es hecho inmediatamente sobre un jugador de B en la línea de scrimmage y el contacto no continúa más allá de la zona neutral ampliada.
- c.. el contacto del jugador del equipo B está obviamente fuera de la dirección del pase.

Artículo. 12.... Los jugadores del equipo A inelegibles no pueden avanzar más allá de la zona neutral ampliada sobre una jugada de pase legal adelantado antes de que un pase legal adelantado que cruza la zona neutral esté en el vuelo. Si el equipo B toca el pase en o detrás de la zona neutral, esta restricción termina. Un jugador originalmente inelegible no se encuentra ilegalmente en el campo si, al centro, hace contacto inmediatamente con un jugador de línea del equipo B y el contacto no continúa más allá de la zona neutral ampliada.

Reglas NFHS

Artículo. 13.... Un jugador del equipo A inelegible, ha tocado ilegalmente un pase adelantado si batea, o mofa o atrapa un pase adelantado mientras está detrás de, o más allá de la zona neutral ampliada, a menos que el pase haya sido tocado por un jugador del equipo B.

Castigo: pase adelantado ilegalmente (Artículos. 2-a, y b) (S35); pase intencionalmente lanzado al suelo (Artículos. 2-c, y d) - (S36) 5 yardas más la pérdida de down para (Artículo. 2 - b, c, d, y e) (S9). interferencia de pase (Artículo. 10) - (S33) - 15 yardas más la pérdida de down si por un jugador del equipo A- (S9) - si es por un jugador del equipo B, es primer down para A. Sí la interferencia de pase por cualquier jugador es intencional, su equipo será castigado con 15 yardas adicionales (S27). Jugador Inelegible adelante de la línea de scrimmage (Artículo. 12) - (S37) - 5 yardas. toque ilegal (Artículo. 13) - (S16) - 5 yardas más la pérdida de down.

Tabla 7-5

El resumen de los faules que pueden ocurrir durante jugadas de pase adelantado, sus castigo y puntos de aplicación.

Faul	Castigo	Punto de aplicación.
1. pase ilegal adelantado		
a. pasar después que la posesión de la bola ha cambiado	a: pérdida de 5 yardas	fin de la carrera.
b. lanzar el pase más allá de la zona neutral.	en b, c, d y e: 5 yardas + pérdida de down	fin de la carrera
c. pase intencionalmente lanzado en un área donde no hay un receptor elegible.	en b, c, d y e: 5 yardas + pérdida de down	fin de la carrera
d. pase intencionalmente lanzado para conservar tiempo perdida de yardaje.	en b, c, d y e: 5 yardas + pérdida de down	fin de la carrera
Excepción: es legal salvar tiempo lanzando un pase adelantado intencionadamente al suelo, inmediatamente después de recibir un centro de mano a mano directo del centrador se lanza el pase.		
e. un segundo o subsiguiente pase adelantado es lanzado durante el down.	en b, c, d y e: 5 yardas + pérdida de down	fin de la carrera

2. interferencia de pase adelantado.		
Las restricciones aplican solamente a un pase legal, que no ha sido tocado por un jugador del equipo B en o detrás de la zona neutral y que cruza la zona neutral y la interferencia es más allá de la zona neutral.	En a: pérdida de 15 yardas + pérdida de down	Punto anterior.
a. Jugador de A interfiere a jugador de B. (las restricciones empiezan al centro)	En a: pérdida de 15 yardas + pérdida de down.	Automático.
b. Jugador de B interfiere al jugador de A. (las restricciones empiezan cuando el pase es lanzado)	En b: pérdida de 15 yardas + primer down	Automático.
c. interferencia Intencional de pase	En c: 15 yardas adicionales. + pérdida de down	Punto siguiente.

3. receptor inelegible en el campo.		
Los jugadores del equipo A inelegibles no pueden avanzar más allá de la zona neutral antes de que un pase adelantado legal que cruzaba la zona neutral esta en vuelo menos que sea tocado por un jugador del equipo B en o detrás de la zona neutral.	Pérdida de 5 yardas	Punto anterior.

4. Toque ilegal por un jugador inelegible.		
Un pase adelantado, bateado, mofado o cachado por un jugador inelegible del equipo A que está detrás, en o, más allá de la zona neutral.	Pérdida de 5 + pérdida de down	Punto del toque.

Regla 8. Jugadas de anotación y Touchback.

Sección 1

Valores de las anotaciones.

El partido es ganado por el equipo que acumula más puntos. Los valores de los puntos son:

Valores de los puntos.	
Touchdown.	6 puntos.
Gol de campo.	3 puntos.
Safety.	otorgados al adversario 2 puntos.
Intentos de anotación extra.	
a.- Touchdown por tierra	2 puntos.
b.- Gol de campo o Safety	1 punto.
Juego Forfeited :	Equipo ofendido: 1, adversario: 0. Pero si equipo ofendido está adelante, el marcador qued como está.

Sección 2

Anotación.

Artículo. 1.... La posesión de una bola viva en la zona de gol del adversario es siempre una anotación.

- a. es una anotación cuando un corredor avanza en el campo en una jugada con el propósito de que la pelota traspase el plano vertical de la línea de gol del adversario.
- b.. es una anotación cuando una balón suelto es atrapado o recuperado por un jugador mientras la pelota está sobre o detrás de la línea de gol de su adversario.
- c.. es una anotación cuando un pase atrasado o fumble es declarado bola muerta en la zona de anotación del adversario, o del jugador que lanzó el pase hacia atrás o fumbleo mientras ningún jugador estaba en posesión (que no exista un silbatazo inadvertido).

Artículo. 2.... Si durante una jugada de anotación en la que no hay cambio de posesión, y hay un foul del equipo contrario del equipo que anota, el equipo puede aceptar el resultados de la jugada (la anotación) y obtener que la falta se aplique en el punto siguiente o puede elegir que el foul se aplique en el subsiguiente patada de salida. Si durante una jugada anotación en la que hay un cambio de la posesión, un foul por los adversarios del equipo que anota ocurre después del cambio de la posesión, el equipo anota puede aceptar el resultado de la jugada y obtener que la falta se aplique en el punto siguiente o puede elegir que el foul se aplique en el subsiguiente patada de salida.

Sección 3

Intento de anotación extra.

Artículo. 1.... Después de una anotación (6 puntos), el equipo que anota, intentará una jugada desde un sitio designado por el equipo A.

- a. en cualquier lugar entre las líneas de los interiores (Inbounds) sobre la línea de la yarda 3 del equipo B, al menos que cambie de lugar por la aplicación de un castigo. Esto involucra un down adicional en el cual no se hecha andar el reloj de juego.

Excepción: si una anotación es ganada durante el último down del cuarto cuarto, el intento de anotación extra no será efectuado a menos que el punto (s) afectaran en el resultado del partido o el desempate de una calificación.

Artículo. 2.... El intento comienza cuando la pelota es declarada lista para la jugada. Y está termina cuándo:

Reglas NFHS

- a. el equipo B consigue la posesión de la bola.
- b. una evidente patada de bote pronto o patada de lugar no se anota.
- c. el intento es exitoso.
- d. la pelota se declarada muerta por cualquier otra razón.

Artículo. 3.... Durante un intento de anotación extra, el equipo A puede hacer una anotación por jugada, ya sea de dos puntos, o de un punto al intentarlo por una jugada de patada o un Safety en contra del equipo B de acuerdo a las Reglas que aplican para estas jugadas durante el partido.

Artículo. 4.... Si durante un intento de anotación extra exitoso, hay un foul donde se involucre una pérdida de down para el equipo A, no hay anotación y no hay repetición del down.

Artículo. 5.... Si durante un intento de anotación extra exitoso, un foul del equipo B ocurre, el equipo A podrá elegir:

- a. aceptar la falta y volver a jugar el down después de la aplicación del castigo; o
- b. aceptar el resultado de la jugada y aplicar la falta desde el punto siguiente, que es la patada de salida.

Artículo. 6.... Si durante un intento de anotación extra fallido, un foul del equipo A ocurre, la falta es obviamente declinada, el resultado de la jugada se queda y no hay repetición de la jugada. Si el foul es del equipo B, el down es vuelto a jugar, después de la aplicación del castigo.

Artículo. 7.... Si un foul doble ocurre, el down será vuelto a jugar.

Artículo. 8.... Cuando un intento de anotación extra es vuelto a jugar, el centro podrá realizarse de cualquier punto entre las líneas de los interiores (Inbounds) sobre la línea de yarda en el cual sea el punto donde deja la bola el foul.

Artículo. 9.... Después de un intento de anotación extra, el adversario del equipo que anota designará qué equipo deberá realizar la patada.

Sección 4

Gol de campo.

Artículo. 1.... Un gol de campo es otorgado de la siguiente manera:

- a.. el intento de gol de campo será efectuado por una patada de lugar o un patada de bote desde atrás de la línea de scrimmage, o de una patada libre seguida de una atrapada libre, o de una atrapada libre otorgada.
- b.. la pelota pateada no deberá ser tocada por ningún jugador del equipo pateador (K) más allá de la zona neutral ampliada o en el suelo antes de pasar por la línea de gol de las "H".
- c.. la pelota pateada deberá pasar a través de los soportes verticales o el interior de los soportes verticales prolongados y encima del travesaño del gol del adversario (la H).

Artículo. 2.... Después de un gol de campo, el adversario del equipo que marcar un tanto designará qué equipo deberá patear.

Artículo. 3.... Si durante un gol de campo exitoso, un foul del equipo B ocurre (R), al equipo A (K) se le darán las opciones:

- a.. aceptar la falta y volver a jugar el down después de la aplicación del castigo; o
- b.. aceptar el resultado de la jugada y aplicar la falta desde el punto siguiente.

Sección 5

Ímpetu, Safety, y touchback.

Artículo. 1.... La responsabilidad por el ímpetu de la pelota desde el campo de juego al otro lado de una línea de gol, es atribuida al jugador que acarrea, centra, pasa, fomblea o patear la bola, a menos que un nuevo ímpetu sea aplicado a un pase atrasado bloqueado, en la patada o en el fumble . El mof o batear un pase, patear o fomblear la bola en vuelo no se considerada como un nuevo ímpetu.

Artículo. 2.... Es un Safety cuándo:

- a.. El corredor de la bola es el responsable de llevar desde el campo de juego hacia su propia línea de gol la bola, y la bola se declara bola muerta ahí en posesión de su equipo.

Excepción: cuando un jugador defensivo intercepta un pase adelantado o un pase atrasado de un adversario; intercepta o recupera un fumble de un adversario; o un jugador del equipo receptor (R) cacha o recupera una patada de despeje o una patada libre, entre su línea de la yarda 5 y la línea de gol, y su velocidad original (ímpetu, momento) lo lleva dentro de su propia zona de anotación donde la pelota finalmente es declarada bola muerta en posesión de su equipo o se va fuera del campo por detrás de la zona de anotación, la pelota pertenece al equipo B en el sitio donde el pase o fumble fue interceptado o recuperado o la patada fue atrapada o recuperada.

- b.. Si un jugador que está en el campo de juego o en su zona de anotación, la da un nuevo ímpetu a un balón suelto en el campo de juego y la bola pasa al otro lado a su propia línea de gol, producto ya sea de una patada, pase, fumble, centro o por inducir o aplicar un nuevo "ímpetu" al balón suelto, mofado o bateado o efectuando una patada ilegal (cuando la falta es declinada), siempre que la pelota sea declarada muerta ahí en la posesión de su equipo (incluyendo cuando la pelota es declarada muerta sin jugador en posesión), o la pelota va fuera de límites del campo o cuando se declara bola muerta sobre o detrás de su línea de gol. Esto no es aplicable a un pase adelantado legal que se declara incompleto.
- c.. Un jugador del equipo ofensivo comete cualquier foul y la falta es aceptada y la aplicación del castigo es dentro de su zona de anotación; o si lanza un pase ilegal adelantado dentro de su zona de anotación y la falta dejar la bola en su posesión en el punto donde el pase ilegal fue lanzado y/o la bola ha sido forzada y entra a la zona de anotación por el equipo en posesión y es declarada muerta dentro.

Artículo. 3.... Es un touchback cuándo:

- a. cualquier patada libre o patada de despeje:

1. El cuál no es un intento de anotación extra o la cuál es un intento de gol de campo de tres puntos bloqueado, romper el plano vertical de la línea de gol del equipo receptor (R) a menos que el equipo receptor (R) escoge un punto de primer toque efectuado por el equipo pateador (K).
2. El cuál es un intento de gol de campo de tres puntos, y un jugador del equipo pateador (K) la toca en vuelo en la zona de anotación del equipo receptor (R), o después de romper el plano vertical de la línea de gol del equipo receptor (R) que falla en anotar.

- b.. cualquier patada de despeje o patada libre que se declare muerta en, sobre o detrás de la línea de gol del equipo pateador (K) con la pelota en la posesión del equipo pateador (K) (incluyendo cuando la pelota es declarada muerta sin un jugador en posesión) y una nueva fuerza (ímpetu) es hecha por el equipo receptor (R) después de un mof o un toque de la patada por el equipo receptor (R) después de que la bola ha tocado el suelo.

Reglas NFHS

- c.. un fumble, o un mof o un bateo de un pase atrasado o un fumble después de que cualquiera de ellos ha tocado el suelo, y esto le da un nuevo ímpetu (fuerza) a la bola, que la envía al otro lado de la línea de gol del adversario y siempre que el adversario haya primero estado en posesión de la bola o la bola está fuera de límites cuando se declara bola muerta sobre o detrás de su línea de gol.
- d.. un pase adelantado es interceptado en la zona de anotación del equipo B y se declara bola muerta ahí en la posesión del equipo B.

Artículo. 4.... El equipo cuya línea de gol está involucrada pondrá la bola en juego sobre su línea de la yarda 20 en cualquier lugar entre las líneas del interior (Inbounds) por un centro después de un touchback y por una patada libre después de un Safety.

Regla 9 Conducta de los jugadores y otros

Sección 1

Ayuda al corredor.

Un corredor ofensivo no podrá empujar, tirar de o levanta al corredor para ayudarlo en su progreso hacia adelante.

Castigo: ayudar al corredor (S44) - 5 yardas.

Sección 2

El uso ilegal de manos y agarrando.

Artículo. 1.... Un jugador ofensivo (excepto el corredor) no podrá:

- a.. usar una técnica de bloqueo que no esté permitido por Regla. (ver Regla 2-3-2, y 2-3-3)
- b.. agarrarse o engancharse, o abrazarse de cualquier compañero de equipo para poder efectuar un bloqueo.
- c.. usar sus manos, brazos o piernas para enganchar, agarrar, sujetar, rodear o abrazar en un esfuerzo por contener o detener a un oponente.

Artículo. 2.... El corredor no se puede agarrarse de un compañero de equipo.

Artículo. 3.... Un jugador defensivo no podrá:

- a.. usar cualquier técnica que no esté permitido por Regla. (ver 2-3-2, y 2-3-4)
- b.. usar sus manos para añadir velocidad, o impulsar a un compañero de equipo que se encuentra en su línea de scrimmage (proyectar o empujar).
- c.. usar sus manos o brazos para enganchar, agarrar, sujetar, rodear o abrazar en un esfuerzo de contener a un adversario o ha otro que no sea el corredor.
- d.. contactar de cualquier forma a un receptor elegible que no es más ya un bloqueador en potencial.

Castigo: el uso ilegal de manos o brazos (Artículos. 1-a, 2, 3-a, b, y d) - (S42); bloqueo entre lazado (Artículo. 1-b) - (S44); Agarrando (Artículo. 1-c; 3-c) - (S42) - 10 yardas.

Sección 3

Bloquear ilegalmente.

Artículo. 1.... Bloquear por un jugador ya sea de la ofensiva o de la defensiva es ilegal cuando es:

- a.. una interferencia en la atrapada de una patada.
- b.. una interferencia en un pase adelantado.
- c.. un foul personal.

Artículo. 2.... Un jugador no podrá bloqueará a un adversario debajo de la cintura excepto:

- a.. en la zona libre de bloquear cuando el contacto cubre los requisitos de la Regla enunciada en la Regla 2-17.
- b.. al taclear a un corredor o jugador que está fingiendo ser un corredor.

Artículo. 3.... Un receptor que ha dado una señal de atrapada libre valida o inválida no podrá bloqueará a un adversario hasta que la patada haya terminado.

Artículo. 4.... El pateador o el sostenedor de una patada libre no pueden ser bloqueados antes:

- a.. de él haber avanzado 5 yardas más allá de su línea de restricción de patada libre; o

Reglas NFHS

b.. de que la patada haya tocado el suelo o a cualquier otro jugador.

Artículo. 5.... Un jugador no podrá sujetar o bloquear a un adversario por la espalda excepto:

a.. en la zona libre de bloqueo cuando el contacto cubre los requisitos de la Regla 2-17.

b.. cuando usa sus manos o brazos en las que se contacta a un adversario arriba de la cintura previniendo un bloqueo, o cuando intenta contactar a un corredor, o cachar o recuperar una pelota suelta que puede legalmente tocar o poseer.

c.. para enfrentar a un corredor o un jugador que está fingiendo ser un corredor.

Artículo. 6.... Un jugador no podrá bloquear de tajo (Chop Block).

Bloques simultáneos Regla (9-3-6)

Bloqueador 1	Bloqueador 2	Regla
Arriba	Abajo	legal
Abajo	Abajo	legal
Arriba	Arriba	legal

Bloqueos retrasados

El primer bloqueo	Segundo bloqueo	Regla
Abajo	Arriba	legal
Arriba	Arriba	legal
Arriba	Abajo	ilegal (Chop Block).
Abajo	Abajo	ilegal (Chop Block).

Artículo. 7.... Un jugador no podrá tropezar a un adversario que no es un corredor.

Castigo: interferencia en la atrapada de una patada (Artículo. 1-a, penalizar de conformidad con la Regla 6-5-6); interferencia de pase hacia adelante (el Artículo. 1-b, penalizar de conformidad con 7-5-10); personal foul (el Artículo. 1-c, penalizar de conformidad con la Regla 9-4); bloquear debajo de la cintura (Artículo. 2, S40, 15 yardas) bloqueando después de hacer la señal (Artículo. 3, S40, 15 yardas); bloquear al pateador o sostenedor de una patada (Artículo. 4, S40, 15 yardas); Bloqueo por la espalda debajo de la cintura, clipping (Artículo. 5, S39, 15 yardas); bloquear por la espalda (el Artículo. 5, S43, 10 yardas); bloqueo de tajo, chop block (Artículo. 6, S41, 15 yardas); tropezando (Artículo. 7, S46, 15 yardas).

Sección 4

Contacto personal ilegal.

Artículo. 1.... Ningún jugador o un no jugador peleará.

Artículo. 2.... Ningún jugador o no jugador contactarán a un Oficial intencionadamente.

Artículo. 3.... Ningún jugador o no jugador podrá:

- tirar una patada, con la parte bajo del pie, la espinilla o la rodilla en contra de un adversario, o extender la rodilla para contactar a un Bloqueador.
- cargar o lanzar a un adversario al suelo después de que está obviamente sin participar más en la jugada, o después de la pelota va hacer evidentemente declarada muerta ya sea dentro o fuera del campo. (agandalle)
- remachar a cualquier jugador que está en el suelo.
- brincar a un adversario.

Reglas NFHS

- e.. posesionarse sobre los hombros de un compañero o adversario para brincar o poder tomar alguna ventaja.
- f.. lanzar el casco para hacer tropezar a un adversario.
- g.. hacer cualquier otro contacto con un adversario que es innecesario y que incita a la rudeza (que pueda provocar una pelea).
- h.. agarrar de la careta a un adversario o de cualquier borde o abertura del casco.
- i.. iniciar un contacto ilegal con el casco. (con la parte trasera o lateral, con el frente incluido la barra o utilizarlo como lanza)

Nota: el contacto de casco ilegal puede ser considerado un acto flagrante. Actos o acciones que son considerado flagrantes, pero no se limita a:

1. el contacto de casco ilegal en contra de un adversario que esta ya tendido en el suelo (remache),
 2. el contacto del casco ilegal en contra de un adversario que es sujetado por otros jugadores, o
 3. el contacto de casco a casco ilegal en contra de un adversario indefenso que esta fuera de la jugada.
- j.. golpear a un adversario con su puño manos, manos entrelazadas, antebrazo o codo, patear o tirar un rodillazo.

Artículo. 4.... Rudeza al pasador. Los jugadores defensivos deben hacer un esfuerzo positivo de tratar de evitar cargar en contra del pasador, que ha lanzado la bola en o detrás de la zona neutral, después de que está claro que la bola ha sido lanzada. Ningún jugador defensivo cargara en contra del pasador que está permaneciendo quieto o se esta yendo hacia atrás, porque será considerado que esta fuera de la jugada después de haber lanzado el pase.

Artículo. 5.... Rudeza en contra del pateador o sostenedor. Un jugador defensivo no deberá contactar al pateador ni al sostenedor, aun cuando este contacto desplace al pateador o al sostenedor sin rudeza, no podrá bloquearlo, ni taclearlo o cargar en contra del pateador o al sostenedor de una patada de despeje, excepto cuándo:

- a. el contacto es inevitable porque no es razonablemente seguro que una patada será realizada.
- b. la defensiva toca la patada cerca del pateador y el contacto es inevitable.
- c. el contacto es leve y es parcialmente causado por el movimiento natural del pateador.
- d. el contacto es causado porque el receptor fue bloqueado en contra del pateador o el sostenedor.

Artículo. 6.... Rudeza en contra del centrador. Un jugador defensivo no podrá ir directamente en contra del centrador cuando el equipo ofensivo está en una obvia formación de patada.

Artículo. 7.... Ningún jugador defensivo podrá usar la mano (s) para abofetear la cabeza del bloqueador, pasador, receptor.

Castigo: pelear, contactar a un Oficial intencionadamente, tirar un golpe, patear o dar un rodillazo. (Artículo. 1, 2, 3-k) - (S38 - S47) 15 yardas y la inhabilitación del jugador. Si un entrenador es el culpable en artículo 2, ver 9-8 castigo y el procedimiento de para la expulsión. Otros faules personales (Artículos. 3-a, a la g, y j) - (S38) - 15 yardas; agarrando incidentalmente (Artículo. 3-h) - (S45) - 5 yardas; retorcer, girar o jalar la careta o cualquier apertura del casco (Artículo. 3-h) - (S38, S45) contacto ilegal con el casco 15 yardas (Artículo. 3-i) (S24) - 15 yardas. Golpear a la cabeza (Artículo. 7) (S38) - 15 yardas. Rudeza al pasador (Artículo. 4) - (S34) 15 yardas y primer down al final de la última carrera cuándo termina más allá de la zona neutral y no hay ningún cambio de posesión de la bola, de otra manera 15 yardas y primer down del punto anterior; quitar el balance

en contra del pateador o sostenedor (Artículo. 5) - (S30) - 5 yarda desde el punto anterior; rudeza en contra del pateador o sostenedor (Artículo. 5) - (S38, S30) - 15 yardas y primero down desde el punto anterior; rudeza en contra del centrador (Artículo. 6). - (S38) 15 yardas y primer down desde el punto anterior. También aplica la descalificación si cualquiera de los faules son flagrantes. - (S47).

Sección 5

Conducta antideportiva de no contacto por los jugadores

Artículo. 1.... Ningún jugador actuará o podrá cometer un foul de conducta antideportiva, desde que los Oficiales asumen la autoridad del encuentro. Algunos ejemplos, pero no se limitan a:

- a. provocar o burlarse o usar palabras soeces o hacer señales que pueda provocar o suscitar una reyerta.

Nota: La NFHS desaprueba cualquier forma de burla que sea planeada (coreografías) o alguna acción diseñada para avergonzar, ridiculizar o humillar a cualquiera de los participantes, bajo cualquier circunstancia, que incluyen la religión, sexo o la región nacional o el origen de la raza.

- b. decir maldiciones, usar lenguaje ofensivo o lenguaje vulgar o hacer señas o ademanes provocativos.
- c. cualquier retraso de juego, cualquier acto excesivo realizado por un jugador (s) e intentar enfocar la atención sobre sí mismo (s).
- d. emplear palabras desconcertantes o voces imitando ruidos, antes del centro en un intento de entrometerse o imitar las señales o movimientos del QB.
- e. patear la bola de cualquier forma, otra que no se haga durante una patada legal.
- f. dejar el campo entre downs para ganar una ventaja al fingir un reemplazo o sin el permiso de un Oficial.
- g. negarse a obedecer una solicitud de un Oficial.
- h. uso de cualquier producto derivado del tabaco o fumar.

Artículo. 2.... Cuando la pelota se declara muerta en posesión de un jugador, no deberá ser:

- a.. pateada intencionadamente.
- b.. rematar, azotar la bola en contra del suelo.
- c.. lanzar la bola a gran altura o fuera del campo o en la zona de anotación.
- d.. girar la bola en el suelo o no devolverla inmediatamente a un Oficial cercano intencionadamente.

Castigo: por conducta antideportiva (Artículos. 1, y 2) - (S27) - (S7 - S27) - sí la bola esta muerta, 15 yardas. También la descalificación si es flagrante (S47). En Artículo 1-a, el jugador deberá pedir una disculpa al jugador (s) ofendiendo (s) antes de que le sea permitido participar. El segundo foul por cualquier conducta antideportiva resulta en la expulsión. (ver Regla 9-8 castigo)

Sección 6

Participación ilegal.

Artículo. 1.... Antes de un cambio de posesión, o cuando no hay cambio de la posesión de la bola, ningún jugador del equipo A o el equipo pateador (K) se le permite salir fuera de campo y regresarán durante ese mismo down, al menos que fuese bloqueado fuera del campo por un adversario. Si un jugador es bloqueado fuera del campo por un adversario le es permitido regresar durante el down, pero deberá regresar a la primera oportunidad (inmediatamente).

Artículo. 2.... Durante un down, ningún jugador podrá salir intencionadamente fuera del campo y regresar.

Reglas NFHS

Artículo. 3.... Ningún jugador de reemplazo, sustituto, entrenador en jefe, entrenador o cualquier otro encargado, podrá fintar a un adversario, tocar la pelota, influir en la jugada (con voces) o participar durante el down.

Artículo. 4.... Es una participación ilegal:

- a.. cuando cualquier jugador, jugador de reemplazo, entrenador en jefe, entrenador o cualquier otro encargado entran y participan durante un down.
- b.. si un jugador lastimado no es reemplazado por al menos un down; al menos que el medio tiempo termine o un intermedio de tiempo extra ocurra.
- c.. por tener 12 o más jugadores participando al centro o en la patada libre.
- d.. por usar un jugador, jugador de reemplazo, sustituto, entrenador en jefe, entrenador o otro encargado en una sustitución o engañar con una falsa sustitución a los adversarios en o inmediatamente antes del centro o en una patada libre.
- e.. por un jugador que esta mintiendo al tirarse en el suelo para engañar a los adversarios en o inmediatamente antes del centro o en la patada libre.
- f.. por un jugador expulsado al volver a entrar al juego.

Castigo: participación ilegal (Artículos. 1, 2, 3, 4-a [bola viva, punto básico]) - (Artículos. 4-b a la f [bola viva, punto anterior]) - (S28) - 15 yardas.

Sección 7

Bateo y pateo ilegal.

Artículo. 1.... Ningún jugador pateará la pelota intencionadamente, que no sea como en una pata libre o de despeje.

Artículo. 2.... Ningún jugador podrá batear una bola suelta, otra que no provenga de un pase o un fumble en vuelo, o una patada baja de despeje que apenas comienza en vuelo que está intentando bloquearla en o detrás de la línea de la zona neutral ampliada.

Excepción: un jugador del equipo pateador (K) podrá batear una patada de despeje bloqueada que está más allá de la zona neutral, siempre que sea hacia su propia línea de gol y también puede batear una patada de despeje en vuelo más allá de la zona neutral, si ningún jugador del equipo receptor (R) está en posición de cazar la patada.

Artículo. 3.... Cualquier pase en vuelo puede ser bateado en cualquier dirección, por un receptor elegible a menos que sea un pase atrasado, bateado hacia adelante por el equipo que paso la bola.

Artículo. 4.... Una pelota en posesión de un jugador no podrá ser bateada hacia adelante por un jugador del equipo que esta en posesión de la bola.

Castigo: bola ilegalmente pateada o bateada (Artículos. 1, 2, 3, 4) - (S31) 15 yardas.

Sección 8

Conducta antideportiva sin contacto por no jugadores.

Artículo. 1.... Ningún entrenador en jefe, sustituto, entrenador o otro encargado del equipo actuarán en una manera que sea tomado como una conducta antideportiva, desde que los Oficiales asumen la autoridad para el encuentro.

Ejemplos que se enumeran, pero no se limitar a:

- a. proferir blasfemias, emplear lenguaje ofensivo o vulgar o hacer ademanes o señas.

Reglas NFHS

Nota: La NFHS desaprueba cualquier forma de burla que sea planeada (coreografías) o alguna acción diseñada para avergonzar, ridiculizar o humillar a cualquiera de los participantes, bajo cualquier circunstancia, que incluyen la religión, sexo o la región nacional o el origen de la raza.

- b.. intentar influir en una decisión de un Oficial. (llamar castigos)
- c.. irrespetuosamente dirigirse a un Oficial.
- d.. objeciones expresadas a una decisión de un Oficial.
- e.. usar cualquier equipo de comunicación ilegal como se menciona en la Regla 1-5-3-b y 1-6.
- f.. llamar a una conferencia no autorizada.

Nota: entre downs, las comunicaciones entre jugadores y entrenadores cerca de la línea de banda no son tomadas como una conferencia no autorizada.

- g.. el retraso de un equipo de estar listo para empezar el medio.
- h.. después de la verificación, el fracaso del entrenador en jefe, de tener su jugador (s) con la ropa adecuada o usar el equipo legal requerido.
- i.. estar dentro del terreno de juego, exceptuando a un sustituto o un jugador de reemplazo. (ver Regla 3-7-6; 9-6-4-a)
- j.. usar cualquier derivado del tabaco.
- k.. estar fuera de la caja de coucheo, pero no sobre el campo. (ver Regla 9-8-3)
- l.. un sustituto que deja la caja donde se encuentra su equipo para participar en una pelea.

Artículo. 2.... Tres encargados, que no sea un entrenador, pueden entrar en el campo para atender a un jugador (s) de su equipo durante un tiempo fuera otorgado o un tiempo fuera de la TV / radio, o durante el minuto siguiente a un intento de anotación extra, un gol de campo anotado o Safety, y antes de que la patada libre sea dada, entre los períodos y durante el tiempo fuera de un Oficial por el calor anormal o humedad. Durante un tiempo fuera para revisar una lesión, el entrenador o los encargados deberán pedir permiso para entrar al campo a cualquier Oficial para poder participar en atender al jugador lastimado (s). En ningún otro caso, excepto como se indica en la Regla 2-6, cualquier no jugador aparte de un sustituto podrán entrar sin la autorización de un Oficial.

Artículo. 3.... Un no jugador no estará fuera de su caja de equipo a menos que se convierta en un jugador o regresar como un jugador reemplazado. Un máximo de tres entrenadores podrán estar en la área de la caja de coucheo.

Castigo: faules de un no jugador (Artículo. 1-a a la j) - (S27), (S7 - S27 sí es en bola muerta) 15 yardas. Faules de un no jugador (Artículo. 2) - (S19) - 5 yardas, a menos que se volviera a repetir el faul por esta conducta antideportiva - (S27) - 15 yardas. (Artículo. 1-k, y 3) - (S15) - primera infracción una advertencia. (S7-S29) - segunda infracción - 5 yardas, cada infracción siguiente - (S7 - S29-S27) - 15 yardas. (Artículo. 1-L) - (S27 - 47) 15 yardas y la expulsión. (Artículo. 1, 2, 3) cualquier faul flagrante solo es la expulsión. Una segunda falta de conducta antideportiva castigada con 15 yardas resulta en la expulsión. (ver Regla 9-5 castigo) un miembro expulsado del personal de entrenamiento estará lejos de la área de estadio y tendrá prohibido cualquier contacto adicional, directo o indirecto, con su equipo durante el tiempo restante del partido. Por no cumplir con este ordenamiento, el Réferi podrá declarar un forfait y finalizar el encuentro.

Sección 9

Actos o tácticas desleales.

Artículo. 1.... Un jugador o un no jugador o persona sujeta a las Reglas no podrá cometer algún acto o actitud desleal, aunque no este especificada en las Reglas.

Artículo. 2.... Ningún equipo podrá cometer faltas repetidamente en las cuales se apliquen con la mitad la distancia a la línea de gol.

Reglas NFHS

Artículo. 3.:.... Ningún jugador esconderá la pelota bajo el jersey.

Artículo. 4.... Ningún equipo podrá infringir o tomar ventaja de cualquier Regla, que en la opinión del Réferi, pueda hacer una parodia del partido.

Castigo: Faul por no jugadores, el Réferi puede aplicar cualquier castigo que considera equitativo, incluyendo modificar el marcador (conceder una anotación) (S27). Repetición de faules (Artículo. 2) - el partido podrá ser declarado forfait. Esconder la pelota bajo un jersey, (Artículo. 3) (S27) - 15 yardas punto anterior.

Regla 10 Ejecución de castigos.

Sección 1

Procedimiento después de una falta.

Artículo. 1.... Cuando un faul ocurra durante una bola viva, el Réferi, al final del down, notificará a ambos capitanes. Informará al capitán del equipo ofendido respecto a las opciones de aprobarse de la falta o su declinación y le demostrará el número del down subsiguiente, la distancia, de ser aplicado el castigo, y el estado de la bola para cada elección disponible. El castigo de distancia para cualquier faul puede ser declinado. Si la falta es declinada o si hay un doble faul, no hay pérdida de la distancia. En caso de un doble faul, los capitanes no son consultados y las faltas son compensadas. La elección a las opciones por parte del capitán no pueden ser revocadas. Las decisiones en que involucrarán castigos serán efectuados antes de que sea otorgado un tiempo fuera a cualquier equipo.

Artículo. 2.... Cuando un faul ocurre durante una bola muerta entre downs o antes de que una patada libre o un centro se realicen, el Oficial no permitirá que la bola se declare viva. El Réferi notificará a los capitanes, y al capitán del equipo ofendido se le presentaran las opciones y el efecto de la aprobación o declinación sobre el down y la distancia de ser esté aplicado. El capitán puede aceptar o declinar la falta.

Artículo. 3.... Cuando un faul bola viva por un equipo es seguido por un faul bola en bola muerta cometido por un adversario, las faltas son administradas por separado y en el orden en que ocurrieron.

Artículo. 4.... Cuando el mismo equipo comete un faul en bola viva seguido por uno o más faules en bola muerta, todos los faules deberán ser aplicados.

Artículo. 5.... La cumplimiento de una falta no puede llevar la bola a más de media distancia del punto de ejecución a la línea de gol del equipo que cometió la falta. Si la falta prescrita es más grande que esto, la bola es puesta a la mitad de la distancia del punto de aplicación a la línea de gol.

Artículo. 6.... Los siguientes faules cometidos por el equipo A, incluyen pérdida de down:

- a.. pasar la bola ilegalmente hacia adelante.
- b.. pase ilegal adelantado.
- c.. interferencia en un pase adelantado.
- d.. tocando ilegalmente la bola en un pase adelantado por un jugador inelegible.

Artículo. 7.... Los siguientes faules del equipo B dan un primero y diez automático:

- a.. rudeza al pateador o sostenedor.
- b.. rudeza al pasador.
- c.. rudeza al centrador.
- d.. interferencia en un pase adelantado.

Sección 2

Faultes dobles y múltiples faules.

Artículo. 1.... Es un doble faul si ambos equipos cometen los faules, aparte de un faul por conducta antideportiva de un no jugador, durante el mismo período de bola viva en el cuál:

Reglas NFHS

- a. no hay un cambio de la posesión de la bola, a menos que todos los faules cometidos por el equipo receptor (R) sean faules que aplican en el punto después de una patada de despeje (PSK).
 - b. si hay un cambio de la posesión de la bola, y el equipo en posesión al final, no cometió un faul antes del cambio final de la posesión a menos que todos los faul cometidos por el equipo receptor (R) son faules que aplican en el punto después de una patada de despeje (PSK).
 - c.. Si hay un cambio de la posesión de la bola y el equipo en la posesión final acepta la falta por el faul cometido por su adversario.
- En (a), (b) o (c), los faules se cancelan y el down es vuelto a jugar.

Artículo. 2.... Si cada equipo comete una falta durante un down en el que hay un cambio de la posesión de la bola y la jugada no tiene un faul que aplica en el punto de aplicación después de una patada de despeje (PSK), el equipo que gana la posesión en último lugar puede conservar la bola, siempre que su faul no sea cometido antes del cambio final de la posesión de la bola, y tendrá que declinar la falta para el faul (s) de su adversario antes del cambio de la posesión, que no sean faules de un no jugador o un faul de conducta antideportiva. En este caso, el equipo que no estaba en la posesión de la bola en último lugar no tiene ninguna opción de aplicar la falta hasta que el equipo que tubo en último lugar la posesión de la bola ha tomado su decisión de donde aplicar la falta sobre el faul (s) antes del cambio de la posesión, y luego todos los faul (s) y opciones son administrados al equipo ofendido.

Artículo. 3.... Si cada equipo comete una falta durante un down en el que hay un cambio de la posesión de la bola y todos faul del equipo receptor (R) son faules en una patada, de punto de aplicación después de una patada de despeje (PSK), entonces el equipo receptor (R) puede conservar la bola, siempre que el equipo receptor (R) declina la falta por el faul (s) del equipo pateador (K), que no sean faules de un no jugador o un faul de conducta antideportiva. En este caso, el equipo que no estaba en la posesión en último lugar no tiene ninguna opción de aplicar la falta hasta que el equipo que tuvo en último lugar la posesión la bola ha tomado su decisión.

Artículo. 4.... Cuando dos o más faules en bola viva son cometidos por el mismo equipo, solamente una falta puede ser aplicada, excepto cuando un faul (s) por conducta de conducta antideportiva ocurre. En tal caso, el castigo (o castigos) por conducta antideportiva es administradas del punto como se establece por la aprobación o la declinación de las faltas para los otros faules. Cuando solamente una falta va ser administrada, el capitán ofendido puede escoger cuál será, o cual puede declinar o también podrá declinar todas las faltas.

Artículo. 5.... Las faltas por faules en bola muerta son administrados por separado y en la orden que ocurrieron. Un faul en bola muerta no podrá ser compensado con un faul en bola viva o algún otro faul en bola muerta podrá crear un faul doble o múltiple faul.

Artículo. 6.... Un faul durante un intento de anotación extra no podrá ser compensado con un faul en bola muerta o crear un faul doble o múltiple faul.

Sección 3

Tipos de jugadas.

Artículo. 1.... Una jugada de bola suelta (fomble) es la acción que ocurre durante:

- a.. una patada libre o patada de despeje, otra que no este definida en la Regla 2-33 1-a.
- b.. un pase legal adelantado.
- c.. un pase hacia atrás (incluyendo el centro) la patada ilegal o el fomble echo por el equipo A en o detrás de la zona neutra y antes de un cambio de la posesión de la bola.

Nota: la jugada de carrera (s) que preceden a una patada legal o ilegal, pase legal adelantado, pase atrasado o fomble son considerados como parte de la misma acción durante la jugada donde ocurre esta.

Reglas NFHS

Artículo. 2.... Una jugada de carrera no es ninguna de las acciones incluidas en el artículo 1, y otros que no estén definidos en la Regla 2-33-1-a.

Artículo. 3.... El final de la carrera es el punto:

- a.. donde la bola se declara muerta en posesión del corredor.
- b.. donde el corredor pierde la posesión de la bola, si su carrera es seguida por un fumble.
- c.. el punto de la atrapada o la recuperación cuando la Regla de impulso está vigente.

Sección 4

Puntos básicos de aplicación.

Artículo. 1.... Si un foul ocurre durante un down, el punto básico de aplicación es determinado por la acción que ocurre durante el down. Esto se determina punto básico para la aplicación de una falta.

Artículo. 2.... El punto básico, es el punto anterior:

- a.. para un foul que ocurre simultáneamente con el centro o en una patada libre.
- b.. para un foul que ocurre durante una jugada de bola suelta, como se define en la Regla 10-3-1. Ver Regla 10-5-5 para la aplicación especial cuando se comete una rudeza al pasador.

Artículo. 3.... El punto básico es el punto donde la patada termina cuando el equipo receptor (R) comete un foul en la patada que es punto de aplicación después de una patada de despeje (PSK) (ver 2-16-2-h). Los foul del equipo receptor (R) detrás del punto de donde termina la patada (PSK) es el punto del foul.

Artículo. 4.... El punto básico, es el punto donde la carrera relacionada termina para un foul que ocurre durante una jugada de carrera como se define en la Regla 10-3-2.

Artículo. 5.... El punto básico es el punto siguiente:

- a.. para un foul de conducta antideportiva.
- b.. para un foul en bola muerta.
- c.. para un foul de un no jugador.
- d.. cuando el resultado final es un touchback.

Artículo. 6.... El punto básico es la línea de la yarda 20 para los foul cometidos por el adversario del equipo en posesión de la bola al momento del foul cuando el adversario es responsable de forzar la bola al otro lado de la línea de gol del equipo en posesión, o relacionados con la carrera en la zona final si es seguido por una bola suelta, sin considerar dónde la bola se pone muerta.

Artículo. 7.... El punto básico es la línea de gol para los foul cometidos por el adversario del equipo en posesión de la bola al momento del foul cuando el equipo en posesión es el responsable de forzar la bola dentro de su propia línea de gol, y los finales de carrera relacionados en la zona de anotación si es seguido por una bola suelta, sin considerar dónde la bola suelta se pone muerta.

Sección 5

Puntos de aplicación en Reglas especiales.

Artículo. 1.... Los siguientes faules tienen puntos de aplicación especiales en las alternativas para el equipo ofendido:

- a. patada de salida que sale fuera del campo, antes de ser tocada por el equipo receptor (R). (ver Regla 6-1-8).

Reglas NFHS

- b. interferencia con la cachada de una patada. (ver Regla 6-5-6)
- c. acciones no esperadas. (ver Regla 9-9)
- d. foul del adversario del equipo que hace una anotación o un intento de anotación extra. (ver 8-3-5)
- e. foul del adversario del equipo que hace una anotación o un intento de anotación extra. (ver Regla 8-4-3)
- f. foul del adversario del equipo que hace una anotación o un intento de gol de campo. (ver Regla 8-2-2)

Artículo. 2.... El punto de aplicación para cualquier foul de la defensiva, es la línea de gol cuando la carrera termina en la zona de anotación y resultaría en un Safety.

Artículo. 3.... La anotación es anulada, si la falta es aceptada para faules, otros que no sean cometidos por un no jugador o una conducta antideportiva, por el equipo A que ocurran durante un down que resulta en un intento de anotación extra exitoso, gol de campo o una anotación.

Artículo. 4.... Si el equipo ofensivo lanza un pase ilegal adelantado desde su zona de anotación o comete cualquier otro foul y donde la falta es aceptada y deja la bola sobre o detrás de su línea gol, es un Safety.

Artículo. 5.... El punto de aplicación es el final de la última carrera por una rudeza al pasador, cuando la última carrera termina más allá de la zona neutral y no hay un cambio de la posesión de la bola.

Artículo. 6.... Un jugador expulsado deberá ser retirado del campo.

Sección 6

Puntos de aplicación, principios tres y uno.

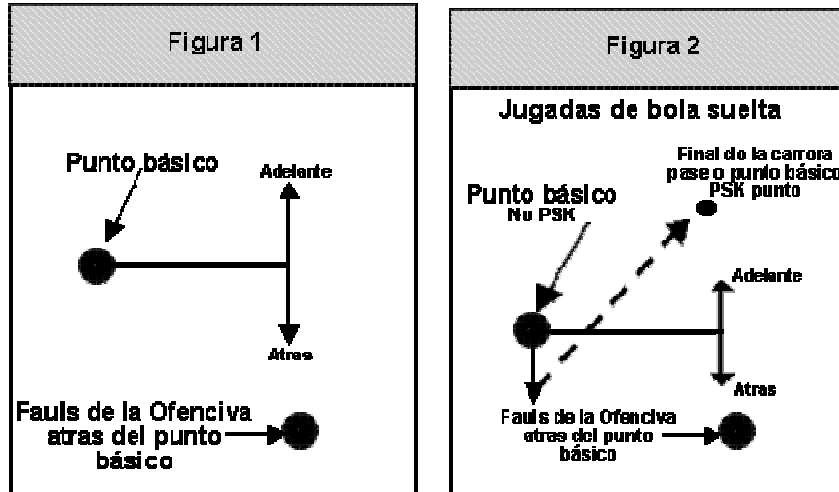
Al menos que los puntos de aplicación estén enlistados en las secciones 4 y 5, una falta para un foul que ocurre durante una jugada, es aplicado desde el punto básico, con la excepción de los faules cometidos por la ofensiva que ocurren detrás del punto básico durante una jugada de bola suelta o de carrera. Este foul en especial es hecho cumplir desde el punto del foul.

Faltas en el fútbol americano.

Ejecución.

Las ejecuciones están previstas para todos los faules cometidos por los jugadores. Estas previsiones no son complicadas a excepción en las que se aplican para determinadas faltas especiales. Aprendiendo algunos fundamentos, los Oficiales dominarán los principios de la ejecución de la falta rápidamente y sin ninguna dificultad.

La filosofía de ejecución está basada en el hecho de que un equipo toma la ventaja de la distancia que es adquirida sin la ayuda de un foul. Es supuesto que el único foul que daría esta ayuda es un foul por la ofensiva detrás del punto básico (Figura. 1). Por lo tanto, todos los faules exceptuando éste, es decir un foul por la ofensiva detrás del punto básico, es penalizados del punto básico a menos que otro punto de aplicación sea especificado por la regla. Este foul es penalizado desde el punto del foul. Siempre que la bola esta viva, uno de los dos tipos de jugada está en progreso, es decir una jugada donde hay un balón suelto (Figura. 2) o una jugada de carrera (Figuras. 3 y 4). El tipo de la jugada no tiene trascendencia a menos que un foul ocurra. Si un foul ocurre, los Oficiales deben saber si fue durante la jugada de carrera, o durante una jugada de fumble, porque esto inmediatamente determinara el punto básico de aplicación a menos que un punto diferente sea especificado por regla.



Una jugada de bola suelta es la acción durante:

- 1.. en una patada libre o patada de despeje otras que no estén definidas en la Regla 2-33-1-a.
- 2.. en un pase legal adelantado.
- 3.. en un pase hacia atrás (incluyendo el centro) en patada ilegal o en un fumble hecho por el equipo A en o detrás de zona neutra antes de un cambio de posesión de la bola.

Incluyendo la carrera (s) que preceden a una patada legal o ilegal, pase adelantado legal, pase atrasado o fumble.

Si un faul ocurre durante una jugada donde hay una bola suelta, el punto básico es el punto de aplicación después de una patada como se define en la Regla 2-41-6, o si es un faul de (PSK) ocurre (ver Regla 2-16-2-h), o el punto anterior si PSK no es aplicable.

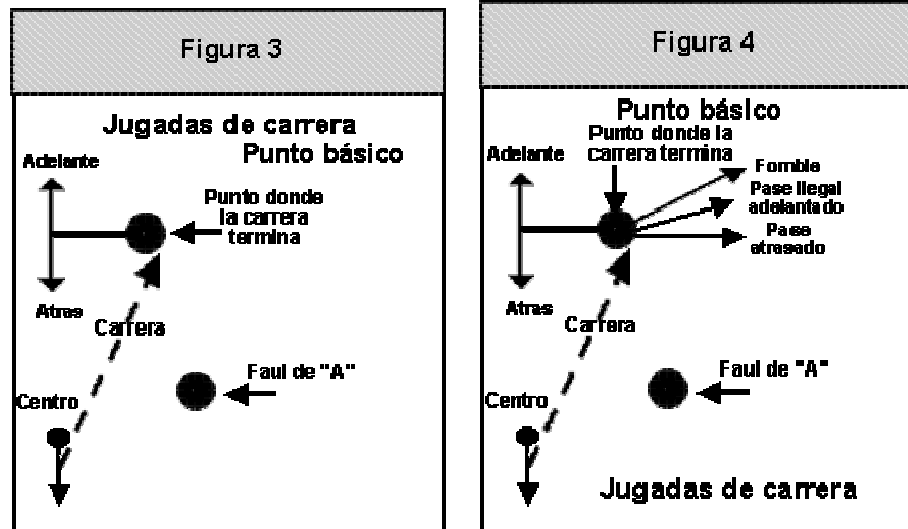
Jugada: K1 despeja y entre el tiempo del centro y el tiempo que la patada termina, hay un faul de R o K.

Regla: el faul es durante una jugada de bola suelta (la patada va en el aire), y el punto anterior (el mismo punto del centro) es el punto básico para los faul del equipo pateador K. Para el faul de R, las Reglas de PSK podrían ser aplicables.

Una jugada de carrera es cualquier acción que no es una jugada bola suelta.

1. en o detrás de la zona neutral en cualquiera de los casos siguientes:

- a.. incluye una carrera no seguido por una bola suelta.
- b.. una carrera seguía por un pase adelantado ilegal.



2. más allá de la zona neutral:

- a. incluye una carrera.
- b. una carrera seguía por una bola suelta, incluyendo un pase adelantado ilegal o una patada ilegal. Una carrera termina cuando un corredor pierde la posesión de la bola pero la jugada de carrera relacionada continúa hasta que la bola se declara bola muerta o algún jugador consigue posesión de la bola otra vez.

Si un foul ocurre durante una jugada de carrera, el punto básico es el punto donde la carrera termina. Si el corredor no pierde la posesión de la bola y se declara bola muerta cuando la carrera termina.

Jugada: A1 corre hasta la línea de la yarda 30 de B donde es derribado. Durante la carrera hay un foul de A

Regla: el foul es durante una jugada de carrera y el punto básico para la aplicación de la falta es el punto donde la carrera termina a menos que el punto sea diferente especificado por regla para un foul en especial. Todos los faules excepto uno son penalizados desde este punto. El foul ilustrado es hecho cumplir desde el punto del foul, ya que está detrás del punto básico.

Una bola suelta podría ser parte de una jugada de carrera y no debe ser confundido con una jugada de pérdida de balón.

Si un foul ocurriera (durante una jugada de carrera) mientras la bola estaba suelta, el punto de básico de aplicación es el punto donde la carrera relacionada terminó (punto del fumble), en cualquier jugada de carrera.

Jugada: A1 recibe el centro y lleva la bola hasta la línea de la yarda 30 de B. Su carrera termina cuando fumblea, lanza un pase ilegal adelantado, o lanza un pase hacia atrás. Entre el tiempo en que A1 consigue la posesión de la bola y el tiempo en que la bola esta suelta (la carrera termina), hay un foul de B o A

Regla: el pase hacia atrás, fumble o pase ilegal de A no son parte de la misma carrera. Sin embargo, son parte de la jugada completa, que es una jugada de carrera. El punto básico de aplicación para un foul que ocurre durante cualquier parte de la jugada de carrera, incluyendo la carrera misma o mientras la bola estaba suelta durante la jugada, es el punto donde la carrera termina. Cuando el foul es cometido por el equipo ofensivo durante la carrera y el punto del foul está detrás del punto básico, la falta se aplica desde el punto donde se cometió el foul. (punto del foul)

Fundamentos de fútbol.

I.. En posesión.

1. una bola viva está siempre en la posesión de un equipo.
2. una bola viva está en posesión de un jugador o está suelta.
3. una bola suelta está en posesión del equipo cuyo jugador tubo la posesión al último.
4. un jugador en posesión de una bola viva es un corredor.
5. un jugador no puede fumblear sin antes ganar la posesión de la bola.
6. ningún foul causa la pérdida de la bola.
7. después de una falta de distancia, la bola pertenece al equipo que estaba en la posesión de la bola al momento del foul de acuerdo con las reglas aplicables. La posesión de la bola podría haber cambiado, entonces una nueva serie es otorgada.
8. la posesión de una bola viva en la zona de anotación del adversario es siempre una anotación.

II.. Downs.

1. un down comienza cuando la bola se pone viva y termina cuando se declara muerta.
2. por lo tanto el próximo down será determinado en el momento en que la bola se declara muerta y después de considerar el efecto de cualquier acción, exceptuando el foul de un no jugador o el foul de conducta antideportiva, los cuales ocurren durante el down.
3. si el equipo receptor (R) es el primero en tocar una patada de despeje más allá de la zona neutral, una nueva serie de downs será otorgada al equipo en posesión de la bola al final del down, a menos que hubiese un foul antes de la patada y la falta fuera aceptada, o si hubiera un doble foul o hubo un silbato inadvertido durante la patada seguido al toque del equipo receptor (R).
4. los únicos faules defensivos que causan un primer down automático es la interferencia de pase, rudeza al pateador o rudeza al sostenedor de una patada, rudeza al pasador y rudeza o golpeando al centro.
5. si la falta es aceptada por cualquier foul en bola viva por cualquier equipo, durante la última jugada del cuarto, y este termina, el periodo deberá ser extendido por un down sin reloj de juego, exceptuando por faules de un no jugador o faules de conducta antideportiva o faules que especifiquen perdida de down.

III.. Bola muerta.

1. el silbatazo de un Oficial raramente mata la bola. Al haberlo se declarada bola muerta por regla.
2. ningún foul en bola viva causa que la bola se declare muerta.
3. una bola muerta puede declararse viva solamente por un centro o en una patada libre legal.
4. la atrapada es siempre precedida de un toque de la bola; por lo tanto, si toque causa que la bola se declare bola muerta, asegurar la posesión de la bola no tiene trascendencia.

IV.. Las patadas en general.

1. una patada termina siempre que cualquier jugador asegura la posesión de la bola o se declara bola muerta por regla.
2. los receptores pueden cachar o recuperar una patada y avanzarla a menos que una señal de atrapada libre valida o inválida haya sido dada por cualquier miembro del equipo receptor (R).
3. si una patada legal es cachada en o más allá de la zona neutral a la línea de gol del equipo receptor (R) en una patada libre y más allá de la zona neutral a la línea de gol de R en una patada de despeje y un receptor después de que ha hecho una seña solicitando la atrapada libre, es una atrapada libre y la bola se declara muerta tan pronto como la bola es atrapada.

Reglas NFHS

4. una atrapada libre puede ser hecha en cualquier patada libre que está en o más allá de la zona neutral a la línea de gol del equipo receptor (R) o una patada de despeje que está más allá de la zona neutral a la línea de gol del equipo receptor (R).
5. cualquier patada que no es un intento de anotación, se declara bola muerta cuando rompe el plano de la línea de gol del equipo receptor (R).
6. ninguna patada puede ser bateada a menos que se haga con la intención de bloquear la patada en o detrás de la zona neutral, o si una patada de libre bloqueada que va más allá de la zona neutral, si es bateada por el equipo pateador (K) hacia su propia línea de gol, o si una patada libre en el vuelo va más allá de la zona neutral es bateada por el equipo pateador (K) o cachada por el equipo pateador (K) cuando ningún jugador del equipo receptor (R) esta en posición de cachar la bola legalmente.
7. si el equipo pateador (K) es el primero en tocar una patada es hecho caso omiso si una falta es aceptada por un foul durante el down.

V.. Patadas libres o de salida.

1. las reglas para las tres patadas libres son las mismas. Excepción: una patada de salida o una patada libre seguida de un safety ya que no pueden anotar un gol de campo.
2. las líneas libre de restricción son siempre de 10 yardas de separación.
3. una patada libre no es repetida a menos que un foul ocurra antes del cambio de la posesión de la bola y el la falta aceptada requiere una repetición del down o hay una doble falta.

VI.. Patadas de despeje.

1. tocar una patada de despeje baja por cualquier jugador es hecho caso omiso si ocurre en o detrás de la zona neutral. Similar si el toque causa que la bola se vaya fuera del campo.
2. una patada de despeje puede ser recuperada en o detrás de la zona neutral y puede ser corrida tanto por el equipo pateador (K) como por el equipo receptor (R).

VII.. Pases.

1. un jugador que es elegible en el inicio del down permanece elegible durante todo ese down.
2. los linieros ofensivos tienen prohibido avanzar más allá de la zona neutral durante un pase adelantado que cruza la zona neutral, pero puede avanzar después de que el pase está en el aire.
3. el manejo de la bola de mano a mano no es un pase.
4. cualquier pase en vuelo puede ser bateado en cualquier dirección por un receptor elegible a menos que sea un pase atrasado que sea bateado hacia adelante por el equipo pasador.
5. un foul de interferencia de pase adelantado solo puede ocurrir más allá de la zona neutral.

VIII.. Bloqueo.

1. bloquear por cualquier equipo está permitido, a menos que no sea una interferencia en cachar la patada o no sea una interferencia de pase, o un foul personal o un bloqueo ilegal.

IX.. Fautes.

1. ningún foul en bola viva es causa para que el Oficial suene su silbato inmediatamente.
2. un foul en bola viva seguido por un foul por los adversarios después de que la bola se declara muerta no es manejado como un doble foul.
3. es un foul por batear cualquier bola suelta que ha tocado el suelo, excepto el equipo pateador (K) puede batear una patada libre bloqueada que está más allá de la zona neutral hacia su propia línea de gol y puede batear una patada de despeje en vuelo más allá de la zona neutral cuando ningún jugador del equipo receptor (R) esta en posición de cachar la bola.
4. un foul durante un intento de anotación extra no puede ser compensado con un foul en bola muerta para hacer un doble o múltiple foul.
5. un foul doble aplica solamente cuando ambos equipos cometen faules, otros que no sean un foul de conducta antideportiva o un foul cometido por un no jugador, si durante el mismo período bola viva hay un cambio de posesión de la bola durante el down o si el foul del

Reglas NFHS

equipo en la posesión final fue cometido con previo al cambio de la posesión de la bola o si cambiara durante el down y el equipo en la posesión final acepta el castigo del oponente.

X.. Aplicaciones de las faltas.

1. la falta de distancia por cualquier foul puede ser declinada.
2. las faltas son de 5, 10 o 15 yardas.
3. cualquier foul bola viva son penalizados de acuerdo al principio punto de aplicación:
 - a. faules que ocurren simultáneamente con el centro.
 - b. un foul de los oponentes del equipo que anota durante un intento de anotación extra, gol de campo o una anotación cuando los puntos son aceptados.
 - c. un foul por un no jugador o un foul de conducta antideportiva.
 - d. rudeza al pasador cuando la última carrera termina más allá de la zona neutral y no hay cambio de posesión de la bola.
4. la ejecución de falta para cualquier foul en bola muerta, por un no jugador o un foul de conducta antideportiva son aplicados desde el punto siguiente.
5. el castigo para cualquier de los cinco pases ilegales es de 5 yardas y el down cuenta, menos en un pase adelantado seguido de un cambio de posesión de la bola.
- 6. el castigo por de interferencia de pase ofensiva incluye la pérdida de down.**
7. ninguna falta puede resultar directamente en un safety, pero si una falta de distancia es hecha cumplir desde atrás la línea de gol del equipo que la comete y esta dentro de su propia zona de anotación, es un safety.
8. la falta por un foul en bola viva por el equipo defensivo es administrada del punto básico, excepto cuando ese punto está dentro de la zona de anotación.
9. la pérdida de down respecto a la aplicación de una falta no tiene trascendencia luego de un cambio de la posesión o si la línea por ganar es alcanzada después de la aplicación del castigo.

Puntos del énfasis.

Bloquear por ofensiva y la defensiva.

Bloquear.

Desde 1980, el comité de normas del fútbol americano de la NFHS incluyó en sus puntos de énfasis, "El uso legal e ilegal de las manos en el fútbol americano está evidentemente cubierto de acuerdo con las reglas. El total de las limitaciones son hechas para que los jugadores guarden un balance considerado entre la ofensiva y la defensiva y prevenir una jugada desigual y artera." El comité en 1985 agrega un punto de énfasis que empieza diciendo: "El concepto básico del fútbol americano es que en un partido de contacto resulte legal el bloquear y taclear." Los mismos principios y fundamentos para las reglas que se establecen hoy en las reglas de bloqueo se han enfatizado otra vez este año por el comité de la NFHS. El comité en curso tienen algunos agregados que están relacionar con el bloqueo, incluyendo bloqueos bajos por la defensiva, bloqueos inducidos; El contacto inicial con las manos, bloqueos debajo de la cintura; agarrando; chop block y bloqueos de fuera hacia dentro; la puesta en práctica de este tipo de limitaciones en los bloqueos en la zona bloqueo libre, particularmente cuando la ofensiva está bloqueando debajo de la cintura ya sea en una formación escopeta o en una formación de patada de despeje; y la protección para el centro. Cada uno de éstos puntos representan donde el comité siente la necesidad de asegurarse que los bloqueos son ratificados e evidentemente enfatizando en esa área.

Bloqueos bajos por la defensiva.

A pesar de que las reglas dicen lo contrario, es evidente que los Oficiales están dejando entrar el equipo defensivo para sólo "Cortar" (Bloqueo Bajo) cuando se inician los bloqueos de la ofensiva. Reglas y restricciones con respecto a bloquear debajo de la cintura están claras y no especifican que las prohibiciones sean únicamente para el equipo ofensivo. Al contrario, estas reglas dan seguridad a los Oficiales para aplicarlas por igual. Oficiales colocados apropiadamente, observan la jugada desde un punto más amplio, no sólo la perspectiva de seguir la bola, e informar que jugadores emplearon la técnica correcta enseñadas apropiadamente por sus respectivos entrenadores, esto asegura que las lesiones de rodilla y otras se están minimizando, y que el balance entre la ofensiva y la defensiva es mantenido.

Contacto inicial con las manos.

Los Oficiales deben observar cuidadosamente la ubicación de las manos cuando en el bloqueo se está haciendo el contacto inicial con el oponente. El comité cree que en ciertos casos los bloqueos ilegales están siendo llamados cuando el contacto realmente fue iniciado legalmente con las manos sobre la parte superior del cuerpo y al contacto luego se deslizo continuamente a un punto más bajo. O por lo contrario, es sentir de algunos Oficiales están siendo demasiado indulgentes y están permitiendo que los bloqueos bajos sean iniciados con las manos en áreas que son evidentemente ilegales. Los Oficiales deben ser conscientes de ver la jugada siempre desde su inicio.

Agarrando.

Continúa la creencia en el comité que el agarrando, o el uso ilegal de las manos, da una ventaja a un jugador sobre otro. También le queda claro que lo que es agarrando para un Oficial no lo es agarrando para otro, pero los Oficiales deben hacer todos un mayor esfuerzo para ser constantes en sus decisiones. Con los corredores más fuertes y más rápidos de hoy en día y la técnica legales al bloquear, los Oficiales deben de garantizar lo que en las reglas se le llama bloqueo de manos abiertas, y cuando las manos del bloqueador quedan dentro de la base del cuerpo (frame) del bloqueador contrario y en particular cuando la persona que están bloqueando mantiene su contacto con el bloqueador contrario. Poca ventaja puede ser ganada por un bloqueador que agarra o intenta agarrar a un jugador que está ocupando la misma línea de su yarda que él o cuando un empujón por la espalda lo lleva directo a efectuar la tacleada, a

menos que, por supuesto, ese bloqueo pase al jalar al defensivo o se lo lleva al suelo o lo desplaza obviamente lejos del jugador ofensivo al que está persiguiendo. Sin embargo, cuando ese bloqueador agarra, o abraza a la persona que está bloqueando, jala al jugador hacia fuera del bloqueador o lo desplaza y lo lleva obviamente fuera de la trayectoria a quien ese jugador está persiguiendo, o lo agarra del jersey cuando un jugador está arrancando o intentando eludir al bloqueador, entonces un foul de agarrando debe ser declarado.

Los Oficiales también tienen que ser muy cautelosos cuando intentan legislar lo que llamamos "Punto de ataque." Este termino, usado a menudo en otros niveles de fútbol americano (NCAA, NFL), es un buen umbral, pero comúnmente incomprendido. Esto llama a que los Oficiales consideren la diferencia muy cuidadosamente de lo que es un agarrando a lo que es un intento de agarrar, en la jugada donde el punto de ataque esta siendo efectuado. En mecanismos de cuatro o cinco Oficiales, esta perspectiva de ver y considerar donde es el agarrando por el punto de ataque no es tan fácil de determinar, como cuando más Oficiales están presentes. Los Oficiales a los jugadores que empiezan no pueden otorgarle el beneficio de la duda, en muchos casos, en partidos jugados por jugadores sumamente experimentados y hábiles que saben cual es el fino borde entre agarrando legal e ilegal, al no tener una ventaja extra, mirarlo a los ojos le ayudara para tomar una decisión. Los Oficiales deben de mantenerse alejados de las llamadas de agarrando o sujetando cuando todos sabemos que no están ausentes en cada jugada; pero si hay que marcarlos, cuando hay la duda sobre si probablemente afectara la jugada o no la afectara.

Chop block y bloqueo cortado.

En el 2003 los puntos de énfasis intentaron mejorar y reforzar la necesidad de los Oficiales al llamar los bloqueos ilegales por dos compañeros de un equipo y se crearon tablas para ayudar a los Oficiales para determinar la legalidad de estos bloqueos. Todavía, cuatro años después, los Oficiales tienen que concentrarse en un bloqueo continuo cuando se emplea una técnica peligrosa donde hay una demora entre el primer contacto del bloqueador, y el segundo contacto por un compañero de equipo, o cuando el bloqueador hacer su contacto arriba de la cintura o debajo de las rodillas. A diferencias de otras claves que se enuncian en las Reglas, en este caso no importa dónde se encuentra ubicada la pelota o a donde se bloquea primero o quien bloquea después. Los Oficiales sólo tienen que saber que hay una demora, y el segundo bloque es abajo (sin considerar donde fue el primer bloqueo).

Diferente de un chop block, que por definición tiene a dos personas involucradas en el bloqueo, un bloqueo cortado involucra a un bloqueo debajo de la cintura por solo un jugador en general. Este bloqueo puede ser legal o ilegal, dependiendo a quién se esta bloqueando, por quién esta bloqueando, y si existe aun la zona libre de bloquear. Los Oficiales deben saber las Reglas al respecto de la zona libre de bloquear y deben hacer cumplir consistentemente los bloqueos ilegales debajo de la cintura.

Zona libre de bloqueo y bloqueo ilegal fuera de esta zona.

Tres yardas desde cualquier lado de la línea de scrimmage, cuatro yardas hacia cada lado lateral de la pelota, esto ha sido llamado y definido como zona libre para poder bloquear por años. La zona existe hasta que la pelota deja la zona. Dentro de la zona, ciertos jugadores pueden cortar, bloquear por la espalda legalmente tanto como bloquear debajo de la cintura por lo enunciado en la Regla 2-17 y su aplicación.

Semejante como en algunas áreas que los Oficiales sólo no están haciendo cumplir estas restricciones, y no están cuidadosamente pendientes a quién puede o no puede bloquear, o a quienes si pueden ser bloqueados, o dónde si pueden ocurrir estos bloqueos. Esto es particularmente un asunto de discusión popular, cuando la zona de bloqueo libre se desintegra, como cuándo un equipo esta en una formación escopeta. O cuando un equipo tiene a un jugador para recibir el centro a más de tres yardas detrás de la línea, las restricciones sobre, bloquear debajo de la cintura, bloqueando la parte posterior y bloqueo de recorte, empieza el momento que la pelota deja la zona. En la mayoría de los casos, esto sucede al momento que

Reglas NFHS

se realiza el centro, y por lo tanto pueden suceder bloqueos legales debajo de la cintura, bloques en la parte posterior o bloqueos de recorte, todos tienen que ser iniciados simultáneamente con el centro. Cualquier demora cuando ocurren en este tipo de bloqueos lo haría indudablemente ilegal, ya que la zona libre de bloqueo deja de existir.

Además, los Oficiales no están haciendo cumplir las Reglas sobre jugadores que bloquean debajo de la cintura que no están en la línea de scrimmage. A los jugadores atrás de la línea no se les está permitido (no es legal) "Cortar" o por lo demás bloquear a defensores debajo de la cintura cuando es evidente que el equipo tiene un jugador en formación de patada de despeje. Solamente los jugadores que se encuentran en la zona libre de bloquear al momento del centro pueden bloquear debajo de la cintura, y solamente en esta zona establecida, y sólo si la zona libre de bloquear existe.

Protección al centrador.

Los cambios en las Reglas dictaminan que en los últimos años han enfatizado que los Oficiales deben proteger más al centrador, particularmente cuando el equipo se encuentra en una formación de patada. El centrador debe tener una oportunidad de regresar a un puesto normal antes de ser contactado, y el Umpire, y en algunas veces, el Réferi, deben velar por la seguridad del centrador. Muchos podían considerar que el centrador es el jugador más vulnerable sobre el campo, particularmente en una formación de patada de despeje donde tiene desprotegida su cabeza al agacharla para asegurar que el centro sea bien ejecutado. Los Oficiales deben proteger al más vulnerable de los jugadores.

Las Reglas son escritas para asegurar que todos los participantes estén siempre conscientes, de que mantener el balance entre la ofensiva y la defensiva, provoca una experiencia placentera para los participantes. La constante puesta en práctica de las Reglas de bloqueo ayudará a asegurar que estos objetivos sean cumplidos satisfactoriamente.

Calor e hidratación.

Varias veces en los recientes años, calor e hidratación han sido seleccionados por el comité de normas del fútbol de NFHS como un punto de énfasis, de modo comprensible. Más recientemente en el libro de Reglas del 2005 de la NFHS dio una idea general de las precauciones importantes y que serán repetidas abajo. El año pasado nos percatamos de 13 muertes en un encuentro de fútbol americano al nivel de la escuela secundaria y cinco de éstos fueron provocados por un choque de calor, de acuerdo con las estadísticas de la visión general anual de investigación de lesión en el fútbol americano dirigido por Fred Mueller, Ph.D. Por consiguiente, esto es otra vez un punto de énfasis en la temporada del fútbol americano del 2007.

El NFHS, el comité asesor de medicina de deportes de la NFHS y el comité de normas del fútbol americano de la NFHS continúan buscando los métodos de aplicación a las Reglas, el equipo y el cambio del proceso para minimizar, si no, eliminar estas muertes relacionadas con el calor. La iniciativa más reciente ha sido sugerir controlar duración, frecuencia e intensidad de las prácticas con la atención especial al tiempo de recuperación correcto entre las prácticas como un método de abordar este problema serio y catastrófico que es especialmente problemático en el fútbol americano, debido a la época de año y la cantidad de equipos involucrados.

Estas sugerencias están basadas en ciencia que demuestra que el calor y las lesiones de **hidratación** también existen sin la aclimatación para calentar y el tiempo de recuperación apropiado después de desarrollar un ejercicio intenso no son apropiadamente permitidos. Hemos enfatizado la importancia de añadir peso a los atletas antes de cada práctica y suministrar frecuentes descansos y líquidos sobre la base del índice de calor y la pérdida de peso del atleta en el pasado. Es recomendado que las ligas desarrollen programas; apropiados al clima de su estado, que consideren estos factores de la recuperación y aclimatación en el calentamiento. Un método de determinar el índice de calor y el grado del riesgo sobre la base de esta medida que usa una tabla publicada reconocida, un período de aclimatación con adición gradual de carga de esfuerzo e intensidad al incrementar el ejercicio, un período de recuperación entre las prácticas donde ningún esfuerzo físico ocurre, además de la sustitución del fluido correcto descrita abajo debe ser parte del programa de cada liga.

Se ha calculado que en las condiciones de calor y humedad extremas, un atleta puede perder 2 kilos o más de fluido al sudar en el transcurso de una hora. Beber el líquido apropiado es importante en todos los deportes e incluso en las actividades normales del diario vivir. Los jugadores de fútbol americano que están haciendo ejercicios en el calor extremo debido a la cantidad de equipo que cubre su organismo que reduce la habilidad del cuerpo de enfriarse irradiando el calor a la superficie de la piel, esto es más alto que cualquiera de los otros riesgos.

Ya todos administradores de las ligas, entrenadores, staf médico y los propios jugadores deben ser conscientes de la amenaza de lesión del calor y provocado por la deshidratación y los pasos básicos que deben ser tomados para prevenir estos problemas:

- Usando las tablas, aparatos para medir la humedad, o la información meteorológica local para monitorear el índice de calor (la combinación de la temperatura y humedad) y evitar los tiempos de peligro para la práctica del deporte. Recordar que las condiciones sobre el campo podrían ser diferentes en las áreas circundantes y las mediciones en el campo son recomendadas. También recuerde que alto índice en la humedad, combinado con temperatura baja también sería considerado peligroso.
- Planear las prácticas y el tiempo de duración de ellas para minimizar el tiempo de exposición al calor y la exposición de la humedad.
- Modificar las prácticas, cuando el calor no puede ser evitado con ejercicios más ligeros, interrupciones más frecuentes para ingerir agua y menos carga de trabajo.

Reglas NFHS

Ha habido infelices consecuencias de problemas de deshidratación inclusive cuando estas precauciones han sido seguidas. Esto podría ocurrir si un jugador está enfermo o tiene otros problemas desvinculados del fútbol americano resultar en que el atleta llegue a la práctica ya en un estado de deshidratación. Las precauciones adicionales que deben ser tomadas para identificar a tales jugadores que pueden estar en el riesgo más alto son:

- Preguntar a todos jugadores al regresar después de un fin de semana sin actividad, o incluso un día después de haber faltado a la practica, si tuvo cualquier enfermedad o existió algún problema desde la última práctica.
- Pesar a los jugadores antes y después de cada práctica ayuda para saber cuánto fluido deben beber antes de la próxima práctica e identificar a cualquier jugador cuyo peso no tuvo rebote al peso previo de la práctica. Recuerde, la pérdida de peso que ocurre durante horas o algunos días es 99 % atribuible a la pérdida del agua.

El manual de medicina de deportes de la NFHS provee el consejo sobre el tipo apropiado y la cantidad del consumo de agua que deben existir antes, durante y después del ejercicio. Algunas pautas que deben ser seguidas que son citadas en el manual de medicina de deportes de la NFHS y otras publicaciones, como la sentencia mencionada en NATA sobre el "Restablecimiento del fluido en los atletas", son mencionados aquí y deben ser provechosos en ayudar a proteger a sus jugadores de esta enfermedad, tiempo perdido en los juegos, practicas y prevenir los casos aislados de muerte.

- Los síntomas que pueden indicar la deshidratación podrían incluir la irritabilidad, los dolores de cabeza, mareo, calambres, resfriados, náusea, la debilidad y la perdida en el rendimiento dependiendo del grado de la deshidratación.
- El agua es en general el fluido ideal para beber para reemplazar y mantener buena hidratación cuando es tomada rápidamente, bien tolerado, una litigación de sed excelente, y la bebida disponible más redituable.

Bebidas de deportes que incluyen una pequeña cantidad de azúcar (6-8 %) y una pequeña cantidad de sal (0.3 - 0.gr. / l) pueden proveer el beneficio adicional en las siguientes situaciones:

- Larga actividad interrumpida de más grande que 45 minutos.
- Antes de iniciar una actividad sumamente intensa con el riesgo de una lesión de calor.
- Extremas condiciones de calor y humedad.
- Pobres condiciones de hidratación involucradas con alta actividad.
- Sudoración individual excesiva.
- El consumo de comida excesiva antes de la participación.
- El individuo que no esta acostumbrado a estar en el calor.
- Evitar bebidas llamadas de poder, que contengan cafeína y otras bebidas que pueden ser perjudiciales para usted y su estado de hidratación.
- Beber de dos a tres vasos (1/2 litro) dos a tres horas antes de cada actividad, dependiendo del estado previo de hidratación y el índice de calor.
- **NO USAR ESTOS PUNTOS COMO GUÍA A SU NECESIDAD DE BEBER.**
 - Beber otro vaso de cualquier bebida poco antes del ejercicio.
 - Beba un vaso de 100 cm³ de agua cada 20 minutos de ejercicio en las condiciones normales y cuando se desarrollen actividad intensa o alta, o en la actividad de situación de calor y humedad procure beber más.
 - Además de pesarse antes y después de la práctica, observar el color de la orina puede ayudar a las decisiones de que tanto puede tomar de agua. La orina oscura, indica que más fluido es necesitado para mejorar el estado de hidratación. Cuando más cerca la orina sea al color del agua clara a, es mejor el estado de hidratación.

Reglas NFHS

- Beba de 200 a 250 cm³ de fluido por cada ½ kilogramo de pérdida de peso documentada.

Resumiendo:

- Beba antes de iniciar la actividad y a menudo, antes, durante y después de actividad.
- Recuerde pesarse antes y después de cada período de actividad.
- Recuerde, la deshidratación y el calor lo pueden matar.
- Recordar, que la prevención es el mejor tratamiento.

Los atletas deben ser educados respecto a los riesgos relacionados con el calor y la deshidratación sobre la salud. Entrenadores y el staf medico tienen que trabajar conjuntamente con los jugadores, para desarrollar las estrategias para optimizar el reemplazo del estado de hidratación antes, durante y después del ejercicio.

Equipo jugador y adornos en los uniformes.

Como un enfoque más grande debe ser echo para que entrenadores, jugadores y Oficiales, sobre los jugadores para que tengan y porten apropiadamente el equipo adecuado para la practica del fútbol americano. Requerimientos obligatorios por Regla del fútbol americano de la NFHS, un enfoque paralelo también debe ser aplicado para no permitir que jugadores lleven equipo ilegal o adornos.

A través de la observación normal, los Oficiales deben intentar verificar que cada jugador esté legalmente equipado antes de la bola se declare viva, y si el equipo ilegal es notado o el equipo requerido está faltante, ese jugador debe corregir el problema o dejar el juego.

Antes de la bola se declare viva, si los Oficiales detectan que un jugador porta equipo ilegal o faltante, y el jugador (s) son observado de tener puesto equipo ilegal o participar sin el equipo obligatorio durante el down, un foul debe ser declarado.

Casco: cada jugador llevará un casco con mascara, que cubría el padrón de prueba de NOCSAE y el año de la manufactura. Este casco también tendrá una etiqueta de advertencia en el exterior visible respecto al riesgo de una lesión. El casco será asegurado por un sujetador de barba apropiadamente abrochado con al menos cuatro broches a presión. El casco no será usado como el punto inicial de contacto como en obstruir, golpear de pijo o como primer contacto. Siempre que el casco de un corredor se le salga completamente, la bola se declara muerta y el down se da por terminado.

Pantalones: con protectores en las rodillas son equipo obligatorio que debe estar colocados sobre la rodilla para cubrirla y debe ser de un grosor especificado. Los Pantalones tienen que cubrir completamente la rodilla junto con los protectores de las rodillas. Los pantalones que no cubran este requisito se aplica un foul por conducta antideportiva al entrenador en jefe por infringir la Regla de verificación de que todos sus jugadores están legalmente equipados.

Protectores mecánicos en la rodilla: aparatos mecánicos de rodilla no son un equipo obligatorio. Los aparatos de rodilla pueden ser llevados para proteger o prevenir una lesión, siempre que cubran los siguientes requisitos: no deben estar hechos del material duro o sólido, a menos que las bisagras sean cubiertas sobre ambos lados y en todos sus bordes, los aparatos serán llevados bajo los pantalones. Si la cubierta no es proveída por el fabricante, ninguna parte del braguero que es de una tela dura que se extiende debajo de los pantalones podrá estar descubierta. Cualquier otra sustancia firme enfrente del elemento delantero de la pierna deberá estar cubierto de al menos 1/2 pulgada de hule de recuperación lenta u otro material del mismo grosor y tener exposición externa física similar.

Jersey: Un Jersey legal es equipo obligatorio. El Jersey deberán ser lo suficientemente largos para llegar a la cima de los pantalones cuando un jugador estando de pie con sus brazos y manos abajo. Si el Jersey es más largo que llega más allá de la cima de los pantalones, deberá estar dentro de los pantalones.

Jerseys ilegales:

- Jersey manufacturados de material que se rompe.
- Jerseys que no cubran las hombreras.
- Jerseys que no llegan a la cima de los pantalones.
- Jerseys que sean largos y que no estén dentro de los pantalones.
- Jerseys rasgados, rotos, que no muestren claramente el número.
- Jerseys que han sido modificados, hechos nudo, usando cualquier tipo de cinta, o alterados de cualquier forma por costuras, o amarres.

Reglas NFHS

- Cualquier superficie auxiliar agregada a la superficie del, ya sea blanda (aceite, grasa, liquido) o dura (hule, cinta neopreno, yeso).
- Jerseys que no cubran los pads del hombro.
- Una almohadilla para cubrir el bíceps conectada con la hombrera deberá ser cubierta completamente por el Jersey.
- Protectores de costilla y protectores traseros no deberán estar expuestos.
- Jersey del color de la pelota.
- Jerseys manufacturados con un material que aumenta el contacto con la pelota.

Toallas y cintas: una toalla blanca para absorber la humedad deberá de ser entre 10 cm. de ancho y 30 cm. en longitud y no más grande que 45 cm. en ancho y 92 cm. de longitud. Una cinta llevada sobre una o ambas muñecas que deberán comenzar en la base del pulgar y extendiendo nada más que 3 pulgadas hacia el codo, estos son los únicos dos adornos que son legales.

Protectores de Bíceps: pueden ser llevado sobre los brazos. La tela de plástico que cubre esta almohadilla protectoras no tiene que ser cubiertas si no hay ningún borde rajado o mordaz sobre la superficie del plástico. Si tales rajaduras o filos subsisten a base de la superficie de plástico, los protectores no serán legales, a menos que estén apropiadamente cubiertos. Si los protectores de bíceps son anclados al protector del hombro, deberán estar completamente cubierto por el Jersey.

Protectores de antebrazo: Protectores de antebrazo son considerados como equipo auxiliar que puede estar usado siempre que sean autorizados por el Umpire, tiene que ser blandos, no abrasivos, y no tener material endurecido. Pueden ser fijados sobre cada final por cinta elástica. Cinta, venda o envoltorio de soporte pueden ser llevados sobre la mano o el antebrazo para proteger una lesión existente solamente si es autorizada por el Umpire. Si la cinta, venda, o envoltorio de soporte no superan tres capas, o fueran usados sin la inspección o aprobación son declarados ilegales. Los protectores o los guantes de color de la pelota son considerados equipo ilegal, de emplearse estos será marcado como una foul de equipo ilegal. Cualquier raya transversal sobre la manga debajo del codo es ilegal.

Tarjetas de jugadas: no son considerado como adornos a los uniformes y podrán ser llevados sobre el antebrazo. (Interpretación de NFHS)

Sustancia duras (fundidas): un producto fundido en su forma final no podría ser empleado sobre las mano, muñeca, antebrazo, o codos a menos que este forrado como se especifica y su empleo deberá ser por escrito por un médico con licencia. A menos que la autorización correcta sea otorgada por un médico con licencia, ninguna tela dura podría ser empleada sobre las mano, muñeca, antebrazo o codo sin considerar cuán bien este forrado (cubierto).

Joyas: las joyas no serán permitidas. Medallas de alarma médicas o religiosas no son consideradas joyas. Una medalla religiosa deberá ser solamente grabada y llevada bajo el uniforme. Una medalla de alarma médica debe ser grabado y podría estar visible.

Protectores para los ojos: protectores de los ojos que no sean completamente transparentes y claros que no sean moldeados, o que no sean rígidos no podrán ser empleados. Mascaras protectoras de la cara deben permitir la transmisión del 100 % de la luz para ser considerada legal. Si dicha mascara contiene un colorante no podrá ser empleada incluso si la carta de un médico es presentada diciendo que el revestimiento de color aunque sea ligero es necesario.

Deportividad.

El comité de normas del fútbol americano de NFHS ha hecho la deportividad un punto de énfasis otra vez este año como consecuencia de la preocupación creciente sobre el comportamiento de todos aquellos involucrados directamente con el partido. Las áreas específicas referentes son los actos de conducta antideportiva.

Reglas NFHS

Cuando la pelota se declara muerta en la posesión de un jugador, pondrá la pelota en el suelo o la devolverá inmediatamente a un Oficial cercano. El jugador no podrá hacer un acto o acción que se considere un retraso de juego, o cualquier acción (planeada o no planeada) que se considere excesiva o larga en un intento de enfocar la atención sobre él o compañeros de su equipo.

Ejemplos de actos de conducta antideportiva en bola muerta después de marcar una anotación ya sean por jugadores ofensivos o defensivos, esta lista no se limita a:

- Zambullir, echarse un clavado, entrar dando saltos a la zona de anotación de un adversario.
- Uno o más giros hacia atrás.
- Saltar con, tirar, azotar un pelota de fútbol americano.
- Encestar aventando o intentar encestar una bola sobre el travesaño.
- Interactuar con los espectadores. (pedir aplausos, ir hacia la tribuna, ponerse una mano en la oreja, etc.)
- Atraer la atención a sí mismo haciendo un acto que se considere coreografió, movimientos no naturales y gestos simbólicos (hacer ademanes, sacar pistolas imaginarias, hacer saludo militar etc.) y hacer cualquier tipo de señales. Estar de pie con los brazos cruzados sobre el pecho.
- Pavonearse de un lado a otro.
- Y cualquier otra acción no enlistada que el Oficial considere una acción de burla.

Las celebraciones deben ser espontáneas y compartidas con los compañeros de equipo. Los entrenadores deben tomar un papel de liderazgo visible en este asunto. Debido a que los entrenadores son las personas más influyentes en enseñar el espíritu deportivo, una de sus responsabilidades fundamentales son inspirar a que los jugadores se conduzcan de una manera que representa los valores y principios del deporte del fútbol americano. Los entrenadores deben hacer hincapié en el respeto hacia los oponentes es primero y no tolerar ninguna conducta en donde se rebaja o avergüenza al adversario. Los entrenadores deben ordenar a sus jugadores que **"Actúen como campeones."**

Comentarios sobre los cambios a las Reglas de 2007.

Requerimientos en las restricciones en las líneas. (nuevo 1-2-3-d): en un esfuerzo de ayudar a los Oficiales, una nueva regla que requiere el uso de una línea de contención está ahora en vigencia. Los administradores del campo son exigidos a poner una línea contención compuesta de 4 pulgadas de ancho alrededor del exterior del campo. La línea deberá ser colocada al menos a 2 yardas de las líneas de banda y líneas finales. Las modificaciones para este requisito podrán ser hechas solamente en los estadios donde el largo y ancho total del campo lo permiten. Además, los administradores del campo podrán poner una línea de 4 pulgas de ancho por lo largo de línea de 12 pulgadas que divide en dos el límite que la línea en cada línea de 5 yardas. Estas líneas son de ayudar a los equipos para ver la línea por ganar.

La línea de las tres yardas, especificar (nuevo 1-2-3-k): el comité creó una previsión para una práctica que había sido obvia en suponer su lugar durante algún tiempo. Un línea de 4 pulgadas de ancho y a mínimo de 24 pulgadas en longitud será centrada y colocada a tres yardas centrada de cada línea de fuera del campo. El cambio proveerá reglas para soportar la ubicación y la dimensión que requiere ahora la línea sobre el diagrama de campo.

La regla del Jersey del fútbol americano aclara el plazo de puesto en práctica (1-5-1-c-4): el uso del Jersey de fútbol americano sufrió revisiones adicionales este año para su fabricación que se suministra a los fabricantes, para claridad de las especificaciones. La especificación cambiada requiere que el Jersey de juego del equipo visitante sea esencialmente de color blanco y que contraste ampliamente con el Jersey del equipo local. Aunque los cambios son menores en el alcance, el comité prolongó la fecha de puesta en práctica al 2012 para dar una oportunidad de hacer los cambios necesarios durante la rotación normal de uniformes y los ciclos de reemplazo durante las próximas cinco temporadas de todos los participantes.

Protectores auxiliares deberán cumplir con el requisito de la etiqueta (1-5-2-c): entra en vigor en la temporada del 2008, los protectores de antebrazo, será requerido cubrir con las mismas especificaciones de los guantes o protectores de mano, de acuerdo con la Asociación de fabricantes de accesorios deportivos firmados en 1994. Algunos jugadores están adquiriendo la ventaja de asegurar la pelota por el uso de un protector de antebrazo con una superficie pegajosa o rasposa. Por lo tanto los mismos requisitos para guantes y protectores de mano serán aplicables a los protectores de antebrazo. La nueva regla requerirá que el protector también cubra los requisitos de prueba y especificaciones, que sujetara a tener la etiqueta de aprobación de la NFHS / NCAA.

El Faul flagrante definido en (nuevo 2-16-2-c): con una rectificación en la Regla 2, el comité ha creado una definición para un Faul flagrante, un término a menudo usado pero hasta ahora no definido dentro del libro Reglas de juego. La definición dice que un Faul flagrante puede o no puede involucrar un contacto evidentemente riesgoso, pero también involucra actos como pelear, contacto con un Oficial o los Fautes graves que ponen a un adversario en riesgo, conducta lasciva o abusiva, o el empleo de lenguaje grosero (vulgar) o de ademanes ofensivos. Los cambios continuaran en el énfasis para realizar un juego seguro y ejemplificar el espíritu deportivo.

Contacto ilegal del casco (nuevo 2-20; 9-4-3-i): tres revisiones relacionadas con el contacto de casco ilegal, son hechas en un intento por el comité de reorganizar las reglas existentes y las definiciones trayéndolas bajo un solo enunciado. Además del énfasis sobre la seguridad, estas revisiones dan ejemplos de algunas clases de contacto ilegal del casco que pueden resultar en expulsión.

Aclarar la definición de un pasador (2-32-11): un pasador es un jugador que lanza un pase legal adelantado. Continúa siendo un pasador hasta que el pase legal adelantado termina o hasta

Reglas NFHS

que se mueve para participar en la jugada. Añadir la palabra legal a la definición de un pasador aclarará la Regla.

Permitir solo al entrenador en jefe para pedir un tiempo fuera (3-5-2-a): en una situación donde el entrenador jefe ha sido expulsado, esta previsión suministra la oportunidad para que un entrenador que asume la posición de entrenador en jefe pueda pedir un tiempo fuera. Previo a este cambio cuando un entrenador en jefe era expulsado de un juego, la Regla solamente permitía que un jugador (s) pidiera un tiempo fuera.

Revisión de un foul del oponente durante un touchdown. (8-2-2): cuando hay un foul de un adversario del equipo que anota, una alternativa de ejecución ha sido añadida. El equipo ofendido puede aceptar el resultado de la jugada; decidir aplicar la falta en el intento de anotación extra; o en la siguiente patada libre.

Punto básico definido como la línea de la yarda 20 para faules específicos (la línea de 15 yardas cuando se usa un campo de 80 yardas para y devuelve la pelota) (nuevo 10-4-6 & nuevo 10-4-7): un nuevo punto básico ha sido definido para jugadas donde un fumble se va fuera en la zona de anotación y luego sale al campo de juego y sale por la línea de banda. En las situaciones específicas, el punto básico sería la línea de la yarda 20 (ahora la línea de la yarda 15 en un campo de 80 yardas).

Cambio aprobado en nueve, ocho, y seis jugadores zona de bloqueo libre. (diferencias en nueve, ocho, y seis jugadores): la zona libre de bloqueo para en nueve, ocho, y seis jugadores para seis jugadores el área ha sido reducida a una zona de tres yardas a cada lado de donde será centrada la bola y tres yardas detrás de cada línea de scrimmage en lugar de las dimensiones que se emplean en las reglas de 11 jugadores. El cambio concentrará a los jugadores en una área más pequeña que es proporcionalmente similar al juego con 11 jugadores. Con eso, su velocidad será menos cuando bloquean abajo la cintura y suministrará las situaciones más seguras para todos jugadores.

Resoluciones para los juegos empatados.

Cada liga, de conformidad a la Regla 3-1-1, puede adoptar un procedimiento para definir los juegos que terminan empatados después del cuarto cuarto. Lo siguiente es uno de los tantos procedimientos posible que permitirá romper los empates. Este procedimiento puede ser aceptado como se describe, corregirlo, o rechazarlo, todo o en parte, por cada liga o miembro.

Un período extra es una serie de jugadas después de que un partido regular ha terminado con un empate. Durante un período extra cada equipo tiene una oportunidad para una serie ofensiva de downs. Sin embargo, en un período extra podría incluir solamente una serie ofensiva de downs si el equipo defensivo anota un safety o realiza una anotación.

3-1: cuando el puntaje este empatado al final del cuarto período, el Réferi ordenará a ambos equipos que regresen a sus respectivas cajas de coucheo. Habrá un intermedio de tres minutos durante el que ambos equipos pueden conferenciar con sus entrenadores. Todos los Oficiales se reunirán en la línea de la yarda 50, examinarán el procedimiento tiempo extra, determinarán el número de los tiempos fuera que les quedan de la ultima mitad a cada equipo, y hablarán cómo serán aplicadas las faltas para el procedimiento de tiempo extra, si cualquiera existe, incluyendo si una falta del fin de periodo normal quedara vigente para aplicar en el siguiente punto de acuerdo con la Regla. (ver 8-3-5, y 6) al finalizar el cuarto cuarto, el juez de línea irá con el equipo del lado de su campo, el Juez liniero ubicada al otro equipo. Informarán a los entrenadores del número de tiempo fuera que tiene cada equipo y cualquier aplicación de alguna falta del periodo anterior.

3-2-1: el volado se realizara en el centro del campo el capitán del equipo visitante le será dado el privilegio de escoger, antes de que la moneda sea tirada. El ganador del volado le será dado a escoger primero, ofensiva o defensiva, o escoger el final del campo en el que la pelota será puesta en juego para este periodo. El perdedor tendrá su elección cualquiera de las otras opciones que no elija. El Réferi anunciara el resultado del volado poniendo una mano sobre su hombro del ganador. Para demostrar qué equipo tomara la ofensiva, el Réferi pondrá al capitán enfrentar el objetivo hacia el que su equipo avanzará y demostrará esto con la señal de primer down. El otro capitán de equipo se pondrá enfrente del capitán ofensivo con su espalda hacia la línea de gol que defenderá.

3-5-1: a cada equipo le será permitido un tiempo fuera adicional, durante cada período de tiempo extra (no acumulable en una serie de 4 downs para A y una serie de 4 downs para B) más cualquier tiempo fuera del juego del segundo medio sin haber empleado. El equipo que anotase el número más grande de puntos en el tiempo suplementario será declarado ganador. El puntaje final será determinado sumando los puntos anotados por cada equipo durante una serie de tiempo extra. (también podrá considerarse en categorías de más jóvenes el yardaje ganado en cuatro downs)

5-1-1: para empezar el tiempo extra, el equipo ofensivo pondrá la pelota en juego, primero y gol, sobre la línea de la yarda 10 o si otro punto da como resultado si se aplica un castigo (la línea de la yarda 15 es para el juego de seis jugadores) en cualquier lugar entre las líneas de los inbounds. El primer equipo ofensivo tendrá una series de cuatro downs. Esa serie será puesta fin por cualquier puntaje ganado por el equipo ofensivo o si el equipo defensivo obtiene la posesión de la bola.

Si el equipo ofensivo anota, está autorizado para realizar la oportunidad de un intento de anotación extra a menos que los puntos no afectaran el resultado del juego o el desempate para una calificación.

Un intento de gol de campo es permitido durante cualquier down.

Reglas NFHS

Si el equipo defensivo gana la posesión, la bola inmediatamente se declara bola muerta y la serie de los downs del equipo ofensivo termina.

Después de que el equipo ofensivo ha terminado su serie de downs, el equipo que estuvo a la defensiva pasara como equipo ofensivo con la bola en su posesión en la misma línea de la yarda 10 en cualquier lugar entre las líneas de los inbounds.

La misma parte final del campo será usado para la posesión de la bola por ambos equipos durante la serie de downs para asegurar que las condiciones sean iguales y no perder tiempo.

Si el puntaje queda empatado nuevamente, después de que cada equipo ha completado una serie de downs en el tiempo suplementario, entonces el procedimiento será repetido con tiempos suplementarios hasta que un ganador es declarado o también podrá considerarse en categorías de más jóvenes el yardaje ganado en cuatro downs.

DE otra forma, habrá un intermedio de dos minutos. En la siguiente reunión de capitanes, el perdedor del volado ahora tendrá la primera elección de la opción. Si los períodos de tiempo extra adicionales son requeridos, entonces la primera opción serán alternadas sin hacer ya el sorteo del volado.

5-1-2: si un safety es ganado por el equipo ofensivo, el punto siguiente será la línea de la yarda 10 en la posesión del equipo que estaban en la defensiva, siempre que el equipo defensivo no haya tenido su serie de downs (el tiempo suplementario el marcador temporal es: el equipo A-2; el equipo B-0).

Cuando el equipo defensivo gana la posesión de la bola, y se declara bola muerta el down y la serie terminan para el equipo ofensivo.

5-2-1: al equipo ofensivo le será otorgado una nueva serie de downs cuando cualquier de lo siguiente ocurre:

- a.. un castigo por interferencia de pase por la defensiva es aceptado.
- b.. el equipo ofensivo recupera un intento de gol de campo entre las líneas de gol después de que la bola ha sido tocado primero por el equipo defensivo más allá de la zona neutral.
- c.. el equipo defensivo comete un castigo de rudeza en contra del pateador, sostenedor, centrador, o pasador.

5-3-1: la línea por ganar será siempre la línea de gol.

8-1: si el equipo defensivo gana un safety o anota, el partido termina.

8-3: ningún intento de anotación extra será intentado si el ganador del partido ha sido declarado.

10-4-3-a: la ejecución en una patada del punto de aplicación después de una patada (PSK) no es aplicable en tiempo extra.

Prólogo.

Este libro de jugadas específicas de fútbol americano ha sido designado como el suplemento oficial al libro de Reglas por la federación nacional de asociaciones de "High School National Federation" (NFHS). El registro de estas jugadas están elaboradas por Oficiales que están interesados en la administración del juego de fútbol americano, para entrenadores e instructores, universalmente conocido como un libro de texto por estudio dirigido a los equipos que practican el fútbol americano, y en las áreas de juego para la enseñanza.

Los Oficiales líderes en el fútbol americano en todas las ligas del país han aportado casos, informes y resúmenes de la situación en los juegos llevados bajo su jurisdicción. Mucha ayuda ha sido dada por Oficiales ejecutivos de los miembro asociaciones de la escuela secundaria y ligas y todos ellos utilizan este libro en su programa de entrenamiento de fútbol americano. Es reconocido que cuando las Reglas de la NFHS son cambiadas, y re ordenadas o eliminadas, las jugadas pueden ser obsoletas. Si usted encuentra este tipo de jugadas y usted cree que hay un error, por favor denúncielos a la NFHS.

Formato del libro de jugadas.

A1 son jugadores respectivamente del equipo "A" del equipo ofensivo y B1 son del equipo defensivo "B". A2 es un compañero de equipo de A1. La letra K hace referencia siempre al equipo pateador y la letra R al equipo receptor.

La colocación de los números identifican la Regla principal, sección, y artículo del libro de Reglas, que soporta la interpretación. Los números de colocación son designados con un "Decimal" mientras que las referencias de la Regla son mostradas con un "Guión." Ejemplo: 7.2.7 es el registro de la jugada y 7-2-7 es la referencia en el libro Reglas.

Reglas nuevas o modificado en la Parte 1: todo el material en la Parte 1 es nuevo. En la Parte 2: todas han sido cambiadas y las que son nuevas son precedidas de un asterisco. Todo el material ha sido modificado a la fecha indicada por el coordinador de las Reglas.

El registro contiene algunos párrafos dan derecho al "Comentario". La información contenida en estas secciones es incluida para dar una especial percepción al lector respecto al fondo y el desarrollo de una Regla. Estos comentarios son expresados con la filosofía del comité y el "Espíritu" de la Regla por la cual fue realizada.

Información general.

Las interpretaciones y los fallos por todas estas situación han sido aprobados por el comité de normas del fútbol americano de la NFHS y son oficiales. Las interpretaciones adicionales están disponibles en las ligas. La NFHS ayudará a responder a preguntas de Reglas de asociaciones públicas.

Parte 1 el comentario sobre las revisiones del 2007

Requerimientos en las restricciones en las líneas. (Nuevo 1-2-3-d): En un esfuerzo de ayudar a los Oficiales, una nueva regla que requiere el uso de una línea de contención está ahora en vigencia. Los administradores del campo son exigidos a poner una línea contención compuesta de 4 pulgadas de ancho alrededor del exterior del campo. La línea deberá ser colocada al menos a 2 yardas de las líneas de banda y líneas finales. Las modificaciones por este requisito podrán ser hechas solamente en los estadios donde el largo y ancho total del campo lo permiten. Además, los administradores del campo podrán poner una línea de 4 pulgas de ancho por lo largo de línea de 12 pulgadas que divide en dos el límite que la línea en cada línea de 5 yardas. Estas líneas son de ayudar a los equipos por ver la línea por ganar.

La línea de las tres yardas, especificar (nuevo 1-2-3-K): El comité creó una previsión por una práctica que había sido obvia en suponer su lugar durante algún tiempo. Una línea de 4

Reglas NFHS

pulgadas de ancho y a mínimo de 24 pulgadas en longitud será centrada y colocada a tres yardas centradas de cada línea de fuera del campo. El cambio proveerá reglas por soportar la ubicación y la dimensión que requiere ahora la línea sobre el diagrama de campo.

La regla del Jersey del fútbol americano aclara el plazo de puesto en práctica (1-5-1-c-4): el uso del Jersey de fútbol americano sufrió revisiones adicionales este año por su fabricación que se suministra a los fabricantes, por claridad de las especificaciones. La especificación cambio requiere que el Jersey de juego del equipo visitante sea esencialmente de color blanco y que contraste ampliamente con el Jersey del equipo local. Aunque los cambios son menores en el alcance, el comité prolongó la fecha de puesta en práctica al 2012 por dar una oportunidad de hacer los cambios necesarios durante la rotación normal de uniformes y los ciclos de reemplazo durante las próximas cinco temporadas de todos los participantes.

Protectores auxiliares deberán cumplir con el requisito de la etiqueta (1-5-2-c): entra en vigor en la temporada del 2008, los protectores de antebrazo, será requerido cubrir con las mismas especificaciones de los guantes o protectores de mano, de acuerdo con la Asociación de fabricantes de accesorios deportivos firmados en 1994. Algunos jugadores están adquiriendo la ventaja de asegurar la bola por el uso de un protector de antebrazo con una superficie pegajosa o rasposa. Por lo tanto los mismos requisitos por guantes y protectores de mano serán aplicables a los protectores de antebrazo. La nueva regla requerirá que el protector también cubra los requisitos de prueba y especificaciones, que sujetara a tener la etiqueta de aprobación de la NFHS / NCAA.

El Faul flagrante definido en (nuevo 2-16-2-c): con una rectificación en la Regla 2, el comité ha creado una definición por un Faul flagrante, un término a menudo usado pero hasta ahora no definido dentro del libro Reglas de juego. La definición dice que un Faul flagrante puede o no puede involucrar un contacto evidentemente riesgoso, pero también involucra actos como pelear, contacto con un Oficial o los Fules graves que ponen a un adversario en riesgo, conducta lasciva o abusiva, o el empleo de lenguaje grosero (vulgar) o de ademanes ofensivos (gestos). Los cambios continuaran en el énfasis para realizar un juego seguro y ejemplificar el espíritu altamente deportivo.

Contacto ilegal del casco (nuevo 2-20; 9-4-3-i): Tres revisiones relacionadas con el contacto de casco ilegal, son hechas en un intento de anotación extra por el comité de reorganizar las reglas existentes y las definiciones trayéndolas bajo un solo enunciado. Además del énfasis sobre la seguridad, estas revisiones dan ejemplos de algunas clases de contacto ilegal del casco que pueden resultar en expulsión.

Aclarar la definición de un pasador (2-32-11): Un pasador es un jugador que lanza un pase legal adelantado. Continúa siendo un pasador hasta que el pase legal adelantado termina o hasta que se mueve por participar en la jugada. Añadir la palabra legal a la definición de un pasador aclarará la Regla.

Permitir solo al entrenador en jefe para pedir un tiempo fuera (3-5-2-a): en una situación donde el entrenador jefe ha sido expulsado, esta previsión suministra la oportunidad por que un entrenador que asume la posición de entrenador en jefe pueda pedir un tiempo fuera. Previo a este cambio cuando un entrenador en jefe era expulsado de un juego, la Regla solamente permitía que un jugador (s) pidiera un tiempo fuera.

Situación 2: Ver *3.5.2-B

Faul del adversario durante una anotación. Cambio (8-2-2): cuando hay un Faul del adversario del equipo que hace una anotación, una alternativa de ejecución ha sido añadida. El equipo ofendido puede aceptar el resultado de la jugada, decidir hacer cumplir la falta en el intento de anotación extra o decidir aplicar la falta en la siguiente patada libre.

Situación 3: Ver 8.2.2

Reglas NFHS

Punto básico definido como la línea de la yarda 20 por faules específicos (la línea de 15 yardas cuando se usa un campo de 80 yardas por y devuelve la bola) (nuevo 10-4-6 & nuevo 10-4-7): un nuevo cuarto básico ha sido definido por jugadas donde un fumble se va fuera en la zona de anotación y luego sale al campo de juego y sale por la línea de banda. En la situación específica, el cuarto básico sería la línea de la yarda 20 (ahora la línea de la yarda 15 en un campo de 80 yardas).

Situación 4: vea 10.4.6 y 10.4.7

Cambio aprobado en nueve, ocho, y seis jugadores zona de bloqueo libre. (Diferencias en nueve, ocho, y seis jugadores): La zona libre de bloqueo por en nueve, ocho, y seis jugadores por seis jugadores el área ha sido reducida a una zona de tres yardas a cada lado de donde será centrada la bola y tres yardas detrás de cada línea de scrimmage en lugar de las dimensiones que se emplean en las reglas de 11 jugadores. El cambio concentrará a los jugadores en una área más pequeña que es proporcionalmente similar al juego con 11 jugadores. Con eso, su velocidad será menos cuando bloquean abajo la cintura y suministrará la situación más seguras por todos jugadores.

Parte 2 la otras situación de juego

Nota: La situación del número es también la referencia principal de Regla. Las otras referencias de la Regla relacionadas son indicadas al final de la Regla. Un asterisco (*) demuestra una nueva situación en la Parte 2 o una situación de cambio de Regla.

Regla 1 El juego, el campo, los jugadores y el equipo.

Número de jugadores.

1.1.3 Escenario: durante los momentos finales del juego, una pelea estalla y algunos jugadores de cada equipo son descalificados. Cuando el orden es restituido, es descubierto que el equipo A tiene 11 jugadores disponibles y el equipo B tiene solamente nueve. No hay ningún otro miembro del equipo elegible por la participación, luego de la descalificación masiva.

Regla: cada equipo debe tener al menos 11 jugadores por empezar el juego. El juego puede continuar aunque un equipo no tiene 11 jugadores. No hay ninguna falta por un equipo al tener menos de 11 jugadores, excepto cuando ese equipo está a la ofensiva, debe haber al menos siete jugadores en la línea al momento del centro. Si un equipo tiene menos de siete jugadores sobre el campo cuando está a la ofensiva, no puede poner la bola en juego y debe perder el juego, ver. (2-14-1; 7-2 – 5-a)

Equipos entrar en campo

1.1.6 Escenario: antes del juego, ambos equipos esperan que el otro equipo entre al campo primero.

Regla: el Réferi ordenará al entrenador del equipo local que entre primero con sus jugadores. El Réferi tiene la autoridad de ordenar cualquier foul en situaciones específicas no cubierto por las Reglas que el considere pertinente.

Las repeticiones de la jugada de video están prohibidas.

1.1.9 Escenario: A1 avanza la bola por acercarse a la línea de gol de B donde algunos jugadores de B tratan de prevenir el marcador. El Oficial declara una anotación. El equipo de la repetición de la jugada de línea de banda se ve evidentemente: (a) A1 dejó caer la bola en la línea de la yarda 1 de B; o (b) A1 pisó fuera del campo en la línea de la yarda 2 de B; o (c) A2 estaba ilegalmente en movimiento al centro.

Regla: la anotación es otorgada en todos los casos. El equipo de observación o repetición de la jugada de video no será usado por los Oficiales del juego para tomar alguna decisión relacionar con el resultado de la jugada.

Pilones.

1.2.4 Escenario: el corredor de bola A10 se zambulle en el pilón de la intersección de la línea de gol y líneas de banda y la bola rompen el plano de la línea de gol.

Regla: anotación. Suponiendo que el pilón fue puesto apropiadamente, la bola rompió el plano de la línea de gol antes de tocar el pilón.

Postes de gol.

1.2.5 Escenario: durante la reunión del antes del juego con el entrenador del equipo visitante, el entrenador se queja al Réferi que la distancia entre los postes de gol es 18 pies, 6 pulgadas usado al nivel de la universidad. El campo de la universidad es el campo de casa por el equipo anfitrión: (a) los soportes verticales son puestos en 18 pies, 6 pulgadas; permanentemente o (b) los soportes verticales son graduables a 23 pies, a 4 pulgadas. Regla: en (a), está permitido que el juego ser jugado usando los postes de gol 18 pies, 6 pulgadas. En (b), los goles graduables serán puestos en 23 pies, 4 pulgadas.

Elección de la bola.

1.3.2 Escenario: A: (a) pide una bola de goma en segundo down después de usar una bola de cuero en primer down; o (b) en un día seco pide una bola de cuero diferente en cuarto down; o (c) sobre el intento de anotación extra pide una bola de cuero diferente a la que usaron durante la jugada de anotación; o (d) gana la posesión en el saque inicial y pide una nueva bola.

Regla: el pedido es negado en (a), (b) y (c), pero aprobado en (d). Un cambio de balón de cuero por goma o vice versa, o en una patada libre o al inicio una serie no es permitido. Si las condiciones del clima lo amerita, una interrupción puede ser hecha por los Oficiales por cambiar la bola de cuero a cuero o de goma a goma dentro de una serie.

Comentario: si una anotación es ganada durante un down en el que hay un cambio de posesión, el equipo marcar un tanto puede usar una bola de su elección por el intento de anotación extra. (5-1-1)

1.3.2 Escenario B: durante la jugada en el cuarto período, el mariscal de campo (visitante) informa al Réferi que su bola está perdiendo la presión y no es más utilizable. El equipo A no tiene otra bola legal. El entrenador de equipo local se queja de cuando el Réferi retira la bola del equipo A por usar la bola de equipo B.

Regla: el equipo visitante puede usar la bola de equipo local si lo desea.

1.3.2 Escenario C: antes del inicio del juego, El equipo A ha suministrado dos bolas por el examen del Réferi, pero B no ha suministrado una bola.

Regla: no hay ninguna falta si un equipo no suministra una bola; sin embargo, en este caso, el equipo B tendrá que usar la bola (s) suministrado por el equipo A hasta que el equipo B de tiempo por presentar una bola legal por la aprobación del Réferi.

1.3.2 Escenario D: el Réferi ha revisado y verificado la legalidad de varias bolas suministradas por cada equipo antes del juego. Sin embargo, durante el curso del juego, las condiciones de clima cambian dramáticamente y los equipos desean tener bolas adicionales acreditadas por el uso.

Regla: esto está permitido y está dentro del propósito de la Regla.

Línea por ganar, cadeneros.

"1.3.5 Escenario: el " Equipo que lleva la cadena" que ha estado "Haciendo esto durante 25 años", está pidiendo al equipo visitante espacio por trabajar sus cadenas, aunque hay suficiente espacio los jugadores del equipo visitante están sobre el área de trabajo y el espacio que deberían tener de 2 yardas de la línea de banda no se cumple.

Regla: todos deben obedecer la Regla 1-3-5-b. Si el "Equipo de la cadena" es insistente, los Oficiales deben hacer contacto con administración del juego por abordar la situación y que esta se resuelva.

Equipo adicional

Reglas NFHS

1.3.7 Escenario: los Oficiales del juego son avisados por la dirección equipo local que va usar un equipo adicional como: (a) un micrófono por anunciar de falta por el Réferi; o (b) un dispositivo por patear la bola; (c) un dispositivo especial; o (d) un reloj que marca los 25 segundo que será usado en particular durante el juego.

Regla: ninguno de los dispositivos adicionales arriba descritos pueden ser usados a menos que la liga ha dado la autorización específica.

Comentarios: es inapropiado esperar que los Oficiales usen tal equipo, a menos que sean notificados y entrenados en su uso con anticipación. Si tal responsabilidad (como el reloj 25 segundo) es dada a un no oficial, el operador debe ser capaz y acreditado.

La decisión de capitán.

1.4.1 Escenario: el capitán del equipo pide un tiempo fuera: (a) por tomar una decisión de una falta; o (b) decidir donde será realizado el centro o patada libre seguido de una atrapada libre ; o (c) designar dónde será colocada la bola sobre la línea de la yarda 3 por un intento de anotación extra.

Regla: no permitir en (a), pero si permitir en (b) y (c).

Comentario: en caso que se considere una atrapada libre, el capitán tendría que tomar su decisión sobre la falta antes de pedir un tiempo fuera. Después de aceptar la falta vía un atrapada libre otorgada, un tiempo fuera puede ser llevado por considerar en poner en juego la bola mediante un centro o patada libre. (2-32-5; 6-5-4; 10-1-1)

Números de los jugadores.

1.4.3 Escenario: después de que la bola ha sido declarada lista por la jugada, pero antes del centro, es descubierto: (a) A1 y A2 están usando el mismo número 81, o (b) B2 está usando el número 00.

Regla: en (a), se hará un Faul al centro por la numeración ilegal. En (b), es un Faul antes del centro por numeración ilegal y B2 no le será permitido participar con ese número, porque 00 no es un número legal. Si la numeración ilegal es descubierta durante el down, es un Faul, que ocurrió al centro. (7-2 – 5-b)

Equipo legal

*1.5.1 Escenario A: El jugador B10 tiene en: (a) un barbiquejo de dos broches de presión al momento del centro o (b) un barbiquejo con cuatro broches de presión, pero uno de ellos no esta abrochado.

Regla: esto es un Faul en ambos (a) y (b). Todos los broches a presión disponibles deberán estar asegurados y todos cascos deben de tener asegurados con un sistema de cuatro broches de presión.

1.5.1 Escenario B: los jugadores del equipo A están llevando Jersey: (a) sólo les cubre la hombrera, y sus estómagos están expuestos; o (b) se extienden debajo del tope de sus pantalones, solamente algunos jugadores los tienen fajados mientras que los otros los tienen fuera de sus pantalones; o (c) que están del largo correcto, pero dejan parte de la hombrera descubierta, sin posibilidad de cubrirla totalmente.

Regla: las Jersey en (a) y (c) no son legales. En (b), los Jersey de todos jugadores tendrán que estar colocados dentro de los pantalones después de ser notificados que deben fajarlos. (1-5 – 1-d)

1.5.1 Escenario C: cuando los Oficiales llegan al campo notan que ambos equipos están llevando Jersey de color oscuros. El entrenador del equipo visitante indica que no fue informado antes del juego respecto al color del Jersey del equipo local.

Regla: es la responsabilidad del equipo visitante de llevar sus Jersey de color blanco cuando juegan de visitantes. Ya sea que el equipo local haya o no notificado al equipo visitante sobre sus colores que va a utilizar. Las Reglas especifican claramente que el equipo visitante tendrá que usar Jersey de color blanco cuando es visitante. El Réferi puede exigir al equipo local cambie sus Jersey a color sólido. Este incidente debe ser informado a las autoridades administrativas correctas en la liga o a la oficina de la asociación.

Reglas NFHS

1.5.1 Escenario D: durante las visitas del juego de antes del temporada con ambos equipos, el Réferi y el Umpire notan que los jugadores están llevando Jersey volteados donde no se aprecian los números y el otro equipo de Jersey muy vistosos con los números más pequeños de lo normal en la parte trasera y compensado esto en los números linieros del Jersey con números mucho más grandes.

Regla: el Réferi exigirá que ambos equipos cambien a Jersey legales, si esto es posible, e informa sobre el incidente a la autoridad administrativa correcta de la liga o a la oficina de la asociación.

*1.5.1 E de Escenario: durante las visitas del juego de antes del temporada ambos equipos, el Réferi nota que las Jersey del equipo B tienen referencia a una compañía pero no es el logotipo de la compañía. El Réferi indica que la referencia es legal pero que tendrá que ser quitado en la temporada del 2008.

Regla: el Réferi esta actuando correctamente. El Jersey y los pantalones podrían tener solamente una referencia del fabricante y debe de cumplir con las restricciones del tamaño, empezando en la temporada del 2008. Por la temporada del 2007, la restricción afecta al logotipo o la marca. La nueva Regla pretende restringir solo a un anunciante por artículo.

*1.5.1 Escenario F: A4 tiene protector bucal de color blanco o transparente. El Réferi sacara su pañuelo por indicar el uso de un equipo ilegal.

Regla: todos los protectores bucales deberán ser de color sólido, serán declarados equipo ilegal si son de color blanco o transparente. Los Oficiales deben, a través de las observaciones normales, intentar verificar que cada jugador esté legalmente con su equipo protector antes de que la bola sea centrada, y si el equipo ilegal es descubierto, ese jugador debe arreglar el problema o dejar el juego (1-5-5). Si los Oficiales no descubren el equipo ilegal y el jugador es descubierto llevando un protector de boca totalmente claro o blanco durante un down, un Faul deberá ser declarado. (1-5-6).

*1.5.1 Escenario G: durante los precalentamientos del juego de antes del temporada, el Réferi nota algunos de los jugadores del equipo A llevan (a) cintas sobre sus bíceps, (b) cintas sobre sus pantorrillas, o (c) en sus pantalones que no cubren las rodillas evidentemente.

Regla: en (a) y (b), los adornos en los uniformes deben ser retirados antes de que se convierta en un jugador. En (c), el jugador no puede participar sin los pantalones cubriendo las rodillas. (1-5 – 1-e; 1-5 – 3-K)

Prótesis.

1.5.2 Escenario A: durante la visita del juego de antes del temporada el entrenador en jefe del equipo visitante, le pide al Réferi que examine un protector o miembro artificial: (a) en el brazo; en (b) en la pierna que son portados en la rodilla; (c) en la pierna en que es adjuntado arriba de la rodilla. El entrenador tiene una carta o declaración firmar por el oficial ejecutivo de la asociación o liga que demuestra la aprobación del miembro ortopédico por el juego del fútbol americano.

Regla: el Réferi no tiene decisión por tomar al respecto a sí puede ser llevado, a menos que el relleno requerido esté faltante, etcétera. Los miembros ortopédicos en (a), (b) y (c) pueden ser usados ya que la aprobación correcta ha sido dada como requiere la Regla. Sin la carta o la declaración de la aprobación, la prótesis no podía estar usada.

Comentarios: las asociaciones o la liga le son permitida el autorizar el uso de miembros ortopédicos" si este cuenta con ciertas especificaciones o criterios. Mientras la determinación sobre la legalidad de este equipo, tanto como la habilidad de la persona individual de participar sin peligro, requiere el criterio de autoridades médicas, también requiere el criterio de los administradores haciendo cumplir las Reglas del fútbol americano y su propósito y filosofía. Cada caso debe ser manejado sobre una base individual, y cada asociación o liga determina su propio procedimiento por la aprobación.

Los siguientes criterios son recomendados como guía por seguir o determinar la legalidad y la conveniencia en el empleo de prótesis por la participación en juegos de fútbol americano.

Reglas NFHS

1. las bisagras y/o elementos duros o resistentes sobre la superficie lateral deberán ser cubiertas apropiadamente como son requeridos sobre los protectores de rodilla.
2. las bisagras y/o elementos duros o resistentes sobre la parte frontal de la pierna deberán ser cubiertas apropiadamente como son requeridos sobre los protectores de rodilla.
3. Debe ser de poliuretano o goma espuma de alta densidad envuelta con un mínimo de 1/2 pulgada de material de recuperación lenta.
4. la aprobación de un cirujano ortopédico o médico relacionado con una clínica juvenil ortopédica es requerida.

Equipo legal e ilegal.

1.5.2 B de Escenario: durante la conferencia del juego de antes del el entrenador de equipo local informa al Réferi que los guantes y los protectores de mano de todos jugadores son nuevos: (a) pero ninguno de los guantes o los protectores de mano tienen la etiqueta requerida que demuestra el acatamiento con las especificaciones de prueba, los guantes están hechos de cuero y no están pegajosos o tienen adhesivo; o (b) la cobertura en el dedo no es completa (guantes de ciclista), por lo tanto, el entrenador piensa que son protectores de mano y no guantes.

Regla: en (a), los guantes no pueden ser llevados, a menos que están hechos de la tela lisa inalterada; todos guantes deben tener la etiqueta requerida o la estampilla; los protectores de mano están legales pero al empezar la temporada del 2008, protectores de mano deben cubrir las mismas especificaciones que los guantes. En (b), debido a que los guantes han sido modificados, no podrían estar descubiertos, a menos que tengan la etiqueta de acatamiento requerida por la Regla. Descubrir las coberturas en el dedo no cambia el guante a un protector de mano.

1.5.3 Escenario A: A1 está llevando: (a) un protector de bíceps; o (b) un protector de moda parcialmente expuesto; o (c) un soporte de tobillo. En todos los tres casos una superficie de plástico firme sobre el exterior de los protectores o soporte no están cubiertas, pero todos los bordes son doblados y no hay ninguna superficie mordaz o abrasiva.

Regla: los artículos descrito en (a), (b) y (c) son legales. El plástico expuesto no requiere una capa sobre estos artículos específicos de equipo. Sin embargo, si alguna de las superficies de plástico está rajado o tiene un filo no sería legal. Si el protector de bíceps está conectado con la protectores de hombro, debe ser cubierto por el Jersey completamente.

1.5.3 Escenario B: antes del juego, el entrenador del equipo B pide al Réferi que revise un yeso o tablilla sobre el antebrazo de uno de sus jugadores. El artículo protector tiene material "Difícil", pero está cubierto del poliuretano de célula al menos 1/2 pulgada de grosor con material de alta densidad y cerrado. El entrenador: (a) provee; o (b) no provee, una autorización escrita de un médico con licencia explicando el uso del yeso o tablilla tan necesaria por proteger una lesión.

Regla: en (a), el yeso o tablilla puede ser llevado durante el juego; sin embargo, en (b,) el yeso o tablilla no puede ser llevado. A menos que la autorización correcta es proveída por un médico bajo licencia, ninguna tela dura podría estar usada sobre la mano, muñeca, antebrazo o codo, sin considerar cuán bien este forrado.

1.5.3 Escenario C: durante la visita del Umpire en el juego de antes del temporada en el casillero del equipo A, el Umpire nota que algunos miembros de equipo tienen protectores o mascarás en el casco que son: (a) de color oscuro, o (b) de color claro. El entrenador del equipo A tiene una carta de un médico que indica que el revestimiento oscuro es una necesidad por el jugador.

Regla: en (a), el Réferi demuestra al entrenador que solamente los protectores (mascarás) que permitan la transmisión 100 % de luz podrán ser usados, la declaración de un médico no puede reemplazar esta Regla. En (b), la mascara es legal si, además de estar claro, también es moldeado y rígido, y esta bien fijada al casco.

Equipo empleado apropiadamente requerido durante el down.

1.5.6 Escenario: El jugador A1 es descubierto con una correa del barbiquejo que le esta colgando durante el down: (a) mientras se encuentra corriendo un patrón de pase; o (b) después de ser

Reglas NFHS

bloqueado por B1 dentro del campo; o (c) después de cachar un pase y ser golpeado por B1, está continuando su carrera:

Regla: ningún Faul en (a), (b) y (c) a menos que el Oficial observa A1 la correa desabrochada antes de iniciar la jugada.

Comentarios: los Oficiales deben usar buen criterio cuando aplican la Regla requerida en el empleo del equipo obligatorio durante el down. Siempre que un jugador está involucrado en el contacto durante el down, es posible por los protectores de boca, correas del barbiquejo, zapatos, cascos, etcétera, puedan desprenderse o ser desplazados. En tal caso, no es un Faul.

1.6.1 Escenario: el entrenador del equipo B es observado hablar a una grabadora durante el juego.

Regla: legal por el uso durante o después del juego.

1.6.2 Escenario A: el mariscal de campo del equipo A: (a) después de dejar el juego y mientras se dirige a su caja de coucheo, usa unos auriculares por hablar con un entrenador en la cabina de exploración; o (b) durante un tiempo fuera otorgado, está cerca de la línea de banda por conferenciar con dos entrenadores que están llevando los auriculares.

Regla: legal en (a) y (b) durante una conferencia autorizada.

1.6.2 Escenario B: el entrenador del equipo A informa que sus auriculares no están trabajando.

Regla: trabajen o no trabajen los auriculares de cualquier equipo no están bajo la jurisdicción de los Oficiales, al menos que así lo determine la liga. (9-8 – 1-e)

REGLA 2 DEFINICIONES Y TÉRMINOS DE LAS JUGADAS.

Invasión.

2.8 Escenario A: después de que la bola es declarada lista por un down de scrimmage: (a) B1 entra en la zona neutral por dar señales defensivas; o (b) B2, el guarda de nariz, pone su mano en el suelo con el propósito de hacer contacto con la bola. Después de que esta listo por la jugada hace señas y el centro ponen la mano (s) sobre la bola: (c) A1 o B3 invaden el plano de la zona neutral; o (d) B1 está conferenciando con su entrenador y está sobre la zona neutral del equipo de A.

Regla: invasión en (a), (b), (c) y (d). Siempre que un jugador está en la zona neutral ilegalmente, es una invasión. (7-1, 2)

2.8 Escenario B: después de que la bola es declarada lista por la jugada por una patada libre, pero antes de que sea pateada: (a) el jugador K1 el sostenedor de la bola se arrodilla así que una pierna y parte de su cuerpo están más allá de la línea de restricción del equipo pateador K; o (b) el jugador K2 que está cerca del pateador o del sostenedor está más allá de la línea de restricción del equipo pateador K antes de que la bola sea pateada.

Regla: en (a), está permitido que el sostenedor de la bola o el pateador estar más allá de la línea de restricción antes de que la bola sea pateada. En (b), es invasión por cualquier otro jugador que este más allá de la línea de restricción cuando la bola es pateada.

2.8 Escenario C: luego de la señal de bola lista, pero antes de la patada libre: (a) el jugador R1 avanza por bloquear al pateador o sostenedor que está más allá del plano de la línea de restricción de la patada libre antes de que la bola sea pateada; o (b) el jugador del equipo receptor R tiene solamente cuatro jugadores dentro de 5 yardas de su línea de restricción de patada libre; o (c) el jugador del equipo receptor R2, que es uno de los jugadores del equipo receptor R dentro de 5 yardas de su línea de restricción de patada libre, se retira de esta área antes de que la bola sea pateada.

Regla: en (a), es una invasión. El Oficial responsable sonará su silbato por impedir que la bola sea pateada cuando la invasión ocurre. En (b) y (c), la acción es legal, cuando no hay ningún requisito por el desplazamiento del jugador del equipo receptor R sobre su zona neutral.

Máximo avance de un jugador en el aire.

Reglas NFHS

2.15.1 Escenario: es primero Y 10 por A en la línea de la yarda 12 de B. A1 corre a toda velocidad cerca de la línea de banda y luego de hacer un gancho. Salta y posee un pase adelantado mientras esta en el aire arriba de la zona de anotación. (a) La velocidad de su propio impulso de A1 lo lleva hacia atrás dentro del campo de juego y toca tierra o hace down en la línea de la yarda 1; o en (b) cuando esta en el aire dentro en la zona de anotación, es contactado con por B1 y toca tierra y es derribado sobre la línea de la yarda 2 de B.

Regla: en (a), es la bola de A primero y el gol en la línea de la yarda 1 de B. En (b), es una anotación si el Oficial determina que el contacto por B1 es la causa de que A1 haga down en la línea de la yarda 2, en un lugar dentro de la zona de anotación. (2-4-1)

Contacto en la zona libre de bloqueo.

2.17.2 Escenario: A1 esta en movimiento al centro: (a) dentro de la zona libre de bloqueo, o (b) fuera de la zona libre de bloqueo. En (a), A1 bloquea B1 debajo de la cintura dentro de la zona libre de bloqueo. En (b), A1 entra en la zona libre de bloqueo y bloquea a B1 arriba de la cintura y por la espalda.

Regla: tanto en (a) como en (b) es un bloqueo ilegal. En (a), está bloqueando debajo de la cintura y en (b) él está bloqueando A1 por la espalda. El bloqueador ofensivo debe estar sobre la línea de la scrimmage al centro por ser capaz legalmente de bloquear debajo de la cintura. (2-17-4; 9-3 - 2, 5 Castigo)

2.17.2 Escenario B: después del centro de A1, un jugador de la línea ofensiva en la zona de 6 x 8 al momento del centro, obstruye B1 se desconecta y bloquea B2 debajo de la cintura antes de que la bola haya dejado la zona. Tanto B1 como B2 estaban en la zona y sobre la línea de scrimmage al centro. El contacto tiene lugar en la zona libre de bloqueo.

Regla: es legal que A1 bloquee debajo de la cintura sobre su segundo bloqueo ya que la bola todavía está en la zona. (9-3-2)

2.17.2 Escenario C: A9 Back que se encuentra detrás de mariscal de campo A8 dentro de la zona bloqueando libre. Cuando A8 se queda atrás por pasar, A9 bloquea a B7 debajo de la cintura, que estaba en la zona de bloqueo libre al centro.

Regla: bloqueo ilegal por A9. Un jugador ofensivo debe estar en la línea de scrimmage y en la zona bloqueando libre al centro por poder bloquear a un jugador defensivo debajo de la cintura que también estaba sobre la línea de la scrimmage y en la zona bloqueando libre al centro. (9-3-2)

2.17.2 Escenario D: el apoyador B7 está en la zona bloqueo libre, pero por fuera de la línea de scrimmage. B7 bloquea A8 debajo de la cintura.

Regla: bloque ilegal. Por que pueda ser un bloqueo legal debajo de la cintura, tanto el bloqueador como la persona que está bloqueado deberán estar sobre la línea de scrimmage y en la zona de bloqueo libre.

*2.17.2 Escenario E: A1 estaba en formación de escopeta (la formación de patada de despeje), a más de siete yardas detrás de la línea de la scrimmage listo por recibir el centro. Inmediatamente después del centro de A1, (a) A2 inmediatamente se deja caer y bloquea B1 debajo de la cintura o (b) A2 se pone de pie, y se retira ligeramente como si fuera una tradicional bloqueo de protección de pase, pero inmediatamente se zambullen y bloquea a B1 debajo de la cintura. Tanto A2 como B1 estaban en la zona y sobre la línea de la scrimmage al centro. El contacto entre A2 y B1 tiene lugar en la zona libre de bloqueo.

Regla: es un bloque legal en (a) y un bloque ilegal debajo de la cintura en (b). Es legal que A2 bloquee a B1 debajo de la cintura si el contacto es hecho inmediatamente después del centro cuando el QB está en formación escopeta (patada de despeje). Más tarde, y la bola es considerada que ha dejado la zona libre de bloqueo y el bloqueo es ilegal.

2.17.3 Escenario: A1 está sobre la línea de la scrimmage y en la zona libre de bloqueo al centro. Inmediatamente después del centro, se hace hacia atrás un paso, cambia de lugar tres pasos laterales y mientras todavía se encuentra dentro en la zona libre de bloqueo, clipea a B2 que

Reglas NFHS

estaba sobre la línea de la scrimmage, en la zona libre de bloqueo al centro y la bola no había dejado la zona libre de bloqueo.

Regla: bloqueo legal.

2.17.4 Escenario A: el jugador de la línea ofensiva A1 está sobre su línea de scrimmage y en la zona libre de bloqueo al centro. Inmediatamente después del centro se hace un paso hacia atrás, cambia de lugar tres pasos laterales y rápidamente mientras todavía esta en la zona libre de bloqueo, contacta con B1 por la espalda. La bola no ha dejado la zona libre de bloqueo antes del bloque de A1. B1 estaba en la zona libre de bloqueo al centro.

Regla: bloque legal por A1.

2.17.4 Escenario B: el mariscal de campo A1 recibe el centro y maneja la bola dándosela a A2 que toma algunos pasos a la izquierda y luego la maneja con A3 que intenta correr dentro del campo a la derecha. Los linieros A3 y A5 jalan y bloquean a sus oponentes desde atrás en la espalda mientras la bola todavía está en la zona. Los defensores y los linieros estaban en la zona al centro y el contacto ocurrió en la zona libre de bloqueo.

Regla: contacto legal.

2.17.4 Escenario C: A9 se está acercando a B10 en campo abierto y en un ángulo. A9 empuja B10 por la espalda con una mano y con la otra mano sobre el hombro.

Regla: esto es un bloque ilegal por la espalda. (9-3-5)

2.17.4 Escenario D: A2 está sobre la línea de la scrimmage y en la zona libre de bloqueo al centro. A2 se mueve a lo largo de la línea y se contacta con B7 (quien estaba en la zona de bloqueo libre al centro) dentro de los hombros, debajo del cuello, arriba de la cintura y en la espalda mientras B7 y la bola todavía están en la zona libre de bloqueo.

Regla: legal.

Casco o contacto de máscara.

2.20.1 Escenario A: desde una postura de cuatro puntos sobre la línea ofensiva, el hombre interior de línea A1: (a) hace contacto con un adversario inicialmente introduciendo su careta directamente en el pecho del adversario que no es el corredor de bola; o (b) se contacta a un adversario con su hombro con el propósito de que su cabeza esté por fuera del cuerpo del adversario y el casco no hace el contacto inicial; o (c) intenta bloquear a un adversario con un hombro, pero debido a una perspectiva defensiva el contacto principal con el adversario es hecho contra el casco de A1.

Regla: el bloqueo en (a) es un bloqueo ilegal de casco (la máscara es parte del casco). En (b), aunque hay un contacto con el casco, el bloque es legal porque el casco o la máscara no fue el primer contacto del golpe. En (c), el Oficial tendrá que juzgar si es o no es un Faul. Debido a la perspectiva defensiva y si es un golpe peligroso, habrá ejemplos en los que el bloqueador intenta hacer un bloqueo de hombro legal, pero al contactar a un adversario inadvertidamente con su máscara o casco. Cuando esto es con el caso, si el contacto no es el resultado de un golpe directo y es legal. (9-4-3-i)

2.20.1 Escenario B: A1 es un hombre abierto fuera de la zona libre de bloqueo. Inmediatamente después del centro, vuelve hacia la bola y hace contacto con B1 de frente arriba de la cintura, él da un golpe como primer contacto con su máscara.

Regla: aunque el contacto con B1 es arriba de la cintura, es deliberado el bloquear porque al adelantar el casco fue con este el contacto inicial. (9-3-2; 9-4-3-i)

2.20.1 Escenario C: durante una jugada de carrera más allá de la zona neutral, A1 es momentáneamente sin problemas y B1 ocurre por hacer una tacleada. B1 mantiene su cabeza en un puesto vertical con sus ojos sobre los números de A1 y: (a) y hace un movimiento con su encabezado a última hora con el propósito de contactar con A1 con su hombro; o (b) los movimientos que hace por intentar una tacleada de hombro, pero debido a un movimiento

Reglas NFHS

sostenido al intentar cortar la trayectoria por A1 hay un contacto con él la parte lateral del casco de B1.

Regla: un Tackleo legal tanto en (a) como en (b). (2-42)

La línea de gol extendida.

2.26.3 Escenario: el corredor A1 está avanzando hacia la línea de gol de B y está muy cerca de la línea de banda. (a) cuando A1 avanza a la zona de anotación de B mientras sujeta la bola por fuera del plano de línea de banda; o (b) A1 se zambulle hacia la zona de anotación, pero es bloqueado por B1 que causa que él toque tierra fuera del campo más allá de la línea gol prolongada. El último contacto con la tierra es por fuera de la línea de gol. En ambas situaciones la bola rompe el plano de la línea de gol de B extendida.

Regla: en (a), es una anotación porque A1 estaba tocando dentro del campo cuando la bola rompió el plano de la línea de gol prolongada. Sin embargo, en (b) debido a que A1 no estaba tocando dentro del campo y estaba cerca de la línea de gol cuando fue golpeado, no es una anotación aunque la bola rompe el plano de la línea gol prolongada. La bola es colocada en el cuarto fuera del campo sobre la línea de la yarda donde el cuarto más avanzado de la bola cruzó el plano de línea de banda cuando A1 era llevado por el impulso fuera del campo.

La Zona Neutral ampliada.

2.28.2 Escenario A: B1 está sobre su línea de la scrimmage a la defensiva cuando es contactado con por el hombre de línea A1 ilegible y llevado hacia atrás aproximadamente 2 yardas.

Regla: A1 no está ilegalmente adelante del campo, ni es culpable de haber cometido una interferencia de pase si un pase adelantado cruza la zona neutral, desde que él hizo contacto con B1 y lo llevo más allá de la zona neutral ampliada después de hacerlo hacia atrás. Si es una patada de despeje y B1 toca la patada que es baja, el toque es hecho caso omiso. B1 es considerado que está sobre su línea cuando está dentro de 1 yarda de su línea de scrimmage al centro. La zona neutral no puede ser ampliada en la zona de anotación. (2-25-3; 6-2-6; 7-5-12)

2.28.2 Escenario B: en una formación de patada de scrimmage R1 está a 1 1/2 yardas detrás de su línea de la scrimmage cuando salta y desvía la patada. (a) R1 estaba, o (b) no estaba, siendo contactado en la línea de la scrimmage por un bloqueo de K1. ¿El toque de la patada es hecho caso omiso?

Regla: tanto en (a) como en (b), el toque de una patada de despeje baja es hecho caso omiso. Si un jugador fue o no fue bloqueado en la zona ampliada no afecta este fallo. La zona neutral es ampliada automáticamente a 2 yardas detrás de la línea defensiva de scrimmage en las patadas de despeje. (6-2-6)

Toques en patada libres.

2.29.3 Escenario: una patada libre por K1 es tocada por R1 sobre su línea de la yarda 15 y luego la bola: (a) rueda fuera del campo en la línea de la yarda 5 de R; o (b) le pega a un Oficial en el campo de juego y rueda fuera del campo en la línea de la yarda 5; o (c) contacta a un Oficial que está parado en la línea de banda en la línea de la yarda 5; o (d) contacta a un Oficial en la zona de anotación.

Regla: la bola será puesta en juego por R en su línea de la yardas 5 en (a), (b) y (c). En (a), R1 era el último en tocar la patada antes de que se saliera del campo. En (b), el hecho de que la bola tocó a un Oficial que se encontraba dentro del campo no cambia su estado. A decir verdad, este toque es hecho caso omiso y por lo tanto R1, en efecto, fue el último tocar la bola antes de que se saliera del campo. En (c), cuando la bola suelta toca a un Oficial que está tocando la línea de banda, causa que la bola esté fuera del campo y R1 fue el último en tocarla. En (d), la bola está muerta cuando rompe el plano de la línea gol y un touchback da como resultado. (6-1-8; 8-5-3-a)

Pase o fumble

2.31.2 Escenario: el mariscal de campo A1 se queda atrás por pasar y está bajo una precipitación fuerte. A1 es golpeado y la bola cae al suelo y B1 la recupera. Al instante que A1 fue golpeado

Reglas NFHS

y perdió la posesión, su brazo de pasar se estaba: (a) se estaba moviendo hacia atrás; o (b) se estaba atrás por armar su pase, pero no se estaba moviendo en ninguna dirección; o (c) se estaba moviendo hacia adelante.

Regla: en (a) y (b), es un fumble y B gana la posesión. En (c), debido a que el brazo de A1 estaba avanzando, es un pase adelantado incompleto y la bola se declara muerta cuando golpea el suelo. (2-18)

Posiciones de los backs.

2.32.3 Escenario: los jugadores de A asumen sus puestos antes del centro. A1 obtiene su puesto detrás de la línea de la scrimmage como un corredor potencial. A1 está de pie y se gira así que se está enfrentando al mariscal de campo directamente. Al centro, los hombro y codo de A1 están rompiendo el plano a través de la cintura de su compañero de equipo más cercano que esta en la línea.

Regla: debido a que A1 no esta en la línea de scrimmage y tampoco esta como hombre atrás de su línea de scrimmage es un foul de formación ilegal. Por ser un hombre atrás de la línea, A1 no puede tener ninguna parte de su cuerpo que pueda romper el plano a través de la cintura de su compañero de equipo más cercano que esta en la línea. (7-2-7)

Jugador en posesión.

2.34.1 Escenario: R1 no puede atajar una patada de despeje después de hacer una señal de atrapada libre. La patada está cerca de la línea de banda donde K1 intenta recuperarla, pero no la puede atajar y se va fuera del campo.

Regla: la bola pertenece al equipo receptor R y será puesta en juego en el cuarto de dentro del campo. El ser tocada por K1 antes de que la bola este fuera del campo no constituya tener la posesión de la bola. (2-29-3)

Movimientos ilegales (Shift).

2.39 Escenario: movimiento o ajuste es un cambio si se hace antes del centro: (a) los guardias y tackles del equipo A se ponen en posición con sus manos arriba de la rodilla; o (b) el back A1 olvida la voz de salida y da un medio paso hacia adelante o se va a una postura de cuatro puntos; o (c) el mariscal de campo A1 da un paso y pone sus manos bajo el centro; o (d) el mariscal de campo A1 está en un puesto vertical cuando mira sobre la defensa, pero dobla sus rodillas y pone sus manos debajo del centro.

Regla: sí, en (a), (b), (c) y (d). En cada uno de estos movimientos constituye un cambio. Los movimientos normales de hombro y cabeza por el mariscal de campo no son considerados un cambio.

Punto de bola muerta.

2.41.3 Escenario: el corredor A1 es tacleado y una rodilla hace contacto con el suelo, pero sujeta la bola que se encuentra varias yardas adelante.

Regla: el cuarto de bola muerta es el cuarto donde la bola se encuentra en dirección a la línea de gol del adversario en el instante que la bola se declara muerta por Regla (porque la rodilla tocó el suelo), o es declarada muerta por un Oficial.

Tacleando al corredor.

2.42.1 Escenario: B1 tumba al corredor A1 con: (a) con su cuerpo golpeándolo en las rodillas; o (b) por atrás y debajo de la cintura; o (c) tropezándolo; o (d) con sus brazos y hombro.

Regla: las técnicas en (a), (b), (c) y (d) son todos métodos legales de taclear al corredor. (9-3 – 5-c)

Regla 3 Periodos de tiempo y substituciones.

Intermedio de medio tiempo

3.1.1 Escenario: la directiva de casa notifica a los Oficiales del juego y al equipo visitante 30 minutos antes de la hora programado por la patada inicial que el intermedio de medio tiempo será prolongado por las actividades de medio tiempo.

Reglas NFHS

Regla: la longitud máxima del intermedio de medio tiempo es de 20 minutos. Cualquier ampliación más grande no es permitida, tampoco por acuerdo mutuo o la notificación previa.

Comentarios: solamente por el acuerdo de los dos entrenadores ç, el intermedio de medio tiempo podrá ser reducido a mínimo de 10 minutos.

3.1.1 Escenario B: antes del juego, los equipos participantes han estado de acuerdo con un medio tiempo de 20 minutos: (a) después de que 20 minutos han sido puestos en el reloj las interpretaciones de banda planeadas son canceladas debido al clima frío. Ambos equipos llegan sobre el campo con seis minutos de anticipación en el reloj. Ambos entrenadores dicen a los Oficiales que han aceptado acortar el medio tiempo y quieren que el juego empiece tan pronto como han tenido tres minutos por entrar en calor; o (b) cuando los equipos dejan el campo, el reloj automático pone 20 minutos sobre el reloj y al llegar a 0: 00, pone tres minutos adicionales sobre el reloj.

Regla: en (a) el acuerdo mutuo de entrenadores de acortar el medio tiempo es permitido. No pueden acortarlo a menos de 10 minutos, sin embargo. Sin considerar a qué se llega en lo acortado, el tiempo de precalentamiento de tres minutos deberá ser añadido siempre al tiempo del intermedio de medio tiempo. En (b), el tiempo se cumplió apropiadamente.

3.1.1 Escenario C: Al regresar al campo cerca del final del intermedio de medio tiempo de 15 minutos normal, los Oficiales notan que un equipo no hace su precalentamiento y están sin hacer nada enfrente de su banca durante los tres minutos otorgados por esto. Los Oficiales: (a) empiece el juego tan pronto como los tres minutos han transcurrido, o (b) informe al entrenador de ese equipo que debe poner a su equipo inmediatamente entrar en calor activamente o haga hacer algunos ejercicios.

Regla: los Oficiales están en lo correcto en (a), pero cometen un error en (b). El libro de Reglas no contiene ninguna definición de cómo hacer un precalentamiento. Sólo requiere que sea hecha una oportunidad de entrar en calor.

Retrasar o suspender un juego.

3.1.5 Escenario A: durante el segundo tiempo, en un aguacero cae un torrente inusual de lluvia en el campo. Los Oficiales suspenden el juego y después de una demora de 20 minutos determinan que el campo no está en condiciones de reiniciar el juego.

Regla: los Oficiales están autorizados por demorar o suspender un juego cuando las condiciones del clima son interpretadas que puede ser peligroso por los jugadores, ya sea que existan relámpagos, o una alerta de tornado, etcétera, una lluvia fuerte que solamente afecta las condiciones del juego, no deben ser interpretado como peligroso por los jugadores. Mientras los Oficiales son la autoridad final en suspender el juego, es una buena práctica por los Oficiales hablar de las alternativas con la directiva de la liga o representantes de ambos equipos antes de suspender un juego.

La decisión de Réferi.

3.1.5 Escenario B: durante el tercer período, una tormenta eléctrica se mueve hacia la zona. El equipo de Oficiales se reúne por valorar el Escenario. Hay desacuerdo entre el equipo respecto a si el juego debe ser o no suspendido.

Regla: el Réferi tomará la decisión definitiva. Si es posible, deberá involucrar a los administradores del juego de cada equipo antes de tomar la decisión definitiva a menos que no hay tiempo por la discusión. La seguridad de los jugadores debe ser siempre la consideración principal. (1-1-5)

Faul durante el último down, se extiende el cuarto.

3.3.3 Escenario A: con el marcador B-7 y A-6, es segundo y gol en la línea de la yarda 9 de B. El reloj fue parado debido a un pase incompleto con cuatro segundos en el juego. En la siguiente jugada es lanzado un pase dentro de la zona de anotación es interceptado por B1 que lo lleva a su línea de la yarda 30 donde es derribado. Luego de la interceptación y durante la carrera de B1, hay clipping en la zona de anotación por B2. El tiempo expira durante la carrera.

Reglas NFHS

Regla: si la falta por el foul de B2 se declinada, el período está terminado. Si la falta es aceptada, resulta en un safety (dos puntos) por A y el cuarto será extendido con un down sin reloj de juego. (3-3 – 3-a; 10-4-4)

3.3.3 Escenario B: cerca del final del tercer período, es tercera y 4 por A en la línea de la yarda 48 de B. A1 avanza a la línea de la yarda 45 de B y durante la carrera hay un agarrando de B1. La falta es aceptada. Al final del down hay tres segundos restantes en el reloj de juego. Porque la aplicación de falta era la única razón por que el reloj de juego sea parado, empezara a caminar a la señal de bola lista y el cuarto termina antes de que A centre la bola.

Regla: El equipo A está autorizado por jugar un down ya que aceptó la falta por un foul, que ocurrió durante el último down del cuarto. Por lo tanto, el cuarto debe ser extendido por una jugada más aunque el tiempo que quedaba ya no le permitía al equipo A tener una oportunidad de centrar la bola antes de que el reloj de juego expirara. (3-3 – 3-a)

Silbatazo inadvertido.

3.3.3 Escenario C: durante el último down de in periodo, A1 gana 10 yardas y fomblea. Un Oficial suena su silbato inadvertidamente mientras la bola está suelta.

Regla: el cuarto será extendido por jugar un down sin reloj y el equipo A puede poner la bola en juego donde perdió la posesión o puede elegir volver a repetir el down desde el cuarto previo. (3-3 – 3-c)

El Faul de bola muerta no hay ninguna ampliación.

3.3.3 Escenario D: con la bola en la línea de yarda 1 de B y 12 segundos restantes en el juego, A1 avanza a 1/2 yarda de la línea de gol. Después de que la bola está muerta, B1 comete una falta. El reloj es parado con cinco segundos quedando en el reloj de juego. El reloj es reiniciado cuando la bola es declarada lista por la jugada. Antes de que el equipo A pueda centrar la bola, el tiempo expira.

Regla: el juego ha terminado. No hay extensión del periodo, a menos que haya una falta por un foul, que ocurrió durante los últimos segundos finales de un down. El Faul de B1 no ocurrió durante el down. Sin embargo, si el Réferi considera que B1 cometió el foul por consumir el tiempo, postergará poner en marcha el reloj de juego hasta el centro.

Comentarios: porque es posible que el jugador del equipo B podría cometer una falta con el propósito de detener el reloj cerca del final del juego, hay otras provisiones en las Reglas que permitirán que el Réferi postergue poner en marcha el reloj por que el equipo A tenga una jugada más. Cuando cualquier equipo intente ahorrar o tomar tiempo ilegalmente, el Réferi invocaré la Regla 3-4-6 y empezará o retrasa el inicio del reloj de juego como se autoriza en la Regla. (3-4-6)

Intento o no intento.

3.3.3 Escenario E: A1 se escapa sobre la línea de la yarda 20 de B y está cerca de la línea de gol en una carrera, que ya nada impide la anotación. Justamente antes de entrar en la zona de anotación, A1 se voltea y se burla de B1. El tiempo de juego en el cuarto período expira durante la carrera.

Regla: la anotación es buena y un foul de conducta antideportiva le es marcado al jugador A1, este es un foul que ocurre en bola viva pero se castiga en bola muerta. Como este Escenario no existe frecuentemente, debe ser reconocido en algún momento la ejecución de la falta cuando el juego termina bajo estas circunstancias. Si el intento de anotación extra es requerido por la clasificación o por el resultado del juego, la falta es hecha cumplir en el intento de anotación extra. (10-4 – 4-a)

3.3.3 Escenario F: con el marcador siguiente A-14, B-23, A anota un touchdown: (a) el tiempo expira en el cuarto cuarto; o (b) como el tiempo expira en el tercer período; o (c) el tiempo expira en el cuarto cuarto, el criterio de desempate de puntos a favor o en contra está basado por un juego de tazón o de posición en la colocación del lugar en que se termina.

Regla: en (a), el intento de anotación extra será permitido, el juego está terminado y el marcador final es A-20, B-23. En (b), debe ser intentado como parte del tercer período. El intento de

Reglas NFHS

anotación extra en (c) está permitido si el cuarto potencial (s) es necesario por un sistema de desempate por muerte súbita por determinar el desempate. Cada liga debe interpretar esta previsión cuando es aplicable a su plan clasificatorio especial. (8-3-1- excepción)

Atrapada libre otorgada extiende el periodo.

3.3.3 Escenario G: K1 despeja en cuarto y 15 de su propia línea de la yarda 20, una señale de atrapada libre es hecha en la línea de la yarda 30 del equipo receptor R. K2 comete una interferencia de atrapada libre de R y el tiempo en el segundo cuarto expira durante el down. R2 recupera la patada en la línea de la yarda 28 del R.

Regla: si el equipo R declina la falta, el período está terminado. Si el equipo R acepta la atrapada libre otorgada en la línea de la yarda 35 de R o puede hacer cumplir el castigo desde la línea de la yarda 20 de K, el cuarto será extendido por un down sin reloj de juego. Aunque la falta no tiene castigo de yardaje, se considera la aprobación de la falta por los propósitos de extender el periodo. Esto también es valido si en una patada libre sale fuera del campo, entonces el equipo receptor R toma la bola 25 yardas más allá del cuarto anterior. (6-1-8-b; 6-5-6 castigo)

3.3.4 Escenario A: el tiempo expira en el segundo cuarto, cuando A11 corre la bola más allá de la línea por ganar y lanza un pase ilegal adelantado por A9 que anota un touchdown.

Regla: el equipo B probablemente aceptará la falta, que anulará la anotación. El cuarto no será extendido porque el foul de A conlleva una perdida de down.

3.3.4 Escenario B: el reloj está corriendo con 10 segundos restantes en el cuarto cuarto, cuando A1 se queda atrás aproximadamente 4 yardas y tira un pase adelantado de parar el reloj intencionadamente. La falta es aceptada. El Réferi pone en marcha el reloj a la señal de bola lista luego de la ejecución de falta y el tiempo expira antes de que el equipo A ponga en juego rápidamente la bola;

Regla: si B acepta el Faul, el juego está terminado y no hay ninguna razón por alargar el cuarto, ya que A ha cometido un foul que conlleva perdida de down.

Fin del cuarto.

3.3.5 Escenario A: El equipo A va a la zaga por tres puntos en el cuarto cuarto con la bola sobre la línea de la yarda 20 de B, cuarto y 10 y dos segundos en el reloj de juego. A1 lanza un pase incompleto en la zona de anotación de B con en el cual el tiempo expira. El Réferi echa un vistazo rápidamente a cada línea de banda y luego empieza a dejar el campo. Después de que cruza la línea de banda, el Réferi escucha al juez de línea que lo llama con su silbato, el juez de línea le explica que declaró una interferencia de pase de B1.

Regla: el juego no está oficialmente terminado aunque el Réferi dejó el campo. Debido a que un foul había sido declarado, el Réferi dará una oportunidad de aceptar la falta y extender el cuarto con un down sin reloj de juego en la línea de la yarda 10 de B.

Comentarios: el juego está oficialmente o se da por terminado, cuando el Réferi coloca la bola sobre su cabeza, o si se olvida de hacer esto, cuando deja el campo. Sin embargo antes de hacer esto, debe pausar brevemente y echar un vistazo a ambas líneas de banda y asegurarse de que no hay ningún foul, ningún obvio error en el cronometraje, ningún tiempo pedido por un entrenador en jefe, etcétera.

3.3.5 Escenario B: el tiempo expira al final del segundo cuarto durante una patada de despeje. Después de que termina el down, K1 se apila en la tacleada y R1 golpea K2.

Regla: ambos faules en bola muerta después de que el final del segundo cuarto, serán aplicados en el saque inicial de segundo medio en el orden que ocurrieron. R1 será expulsado por tirar golpes. (9-41; 10-4-4-b)

Arrancando y parando el reloj.

3.4.2 Escenario A: cerca del final del segundo cuarto, hay un falso arranque de A1 evidentemente con el propósito de parar el reloj. ¿Cuándo será reiniciado el reloj?

Regla: porque el foul fue la única razón por parar el reloj, será reiniciado a la señal de bola lista luego de la ejecución de la falta.

Reglas NFHS

3.4.2 Escenario B: el saque inicial de K1 es cachado por R1 y devuelto a la yarda 30 de R. Mientras la patada estaba en vuelo, R2 bloquea K2 debajo de la cintura en la yarda 40 de R.

Regla: si la falta es declinada, R tendrá el primero y 10 con la bola sobre la yarda 30 de R. Debido a que el reloj fue parado por otorgar una nueva serie seguido de una patada legal, el reloj empezará al centro. Si la falta es aceptada, K sí respecto a la fuerza del 45 de R. El reloj empezará cuando la patada sea tocada aparte de ser tocar primero por K. Cuando un down de patada libre sea vuelto a jugar, el reloj empezará igual como en la patada libre original. (3-4-1, 3)

3.4.2 Escenario C: cerca del final de un cuarto con 28 segundos por terminar, K1 despeja en cuarto down. Durante la patada un Oficial toca su silbato inadvertidamente. El reloj es parado quedando 23 segundos por finalizar.

Regla: el reloj será puesto en marcha a la señal de bola lista. El down debe ser vuelto a jugar como parte de ese cuarto.

3.4.2 Escenario D: K11 despeja la bola de una escena de cuarto y 10. R1 cacha la patada y la devuelve 10 yardas. Durante el down, pero antes de que la cachara, K3 sujeta R2. R acepta el Faul.

Regla: después de la aplicación del castigo, el reloj de juego se hecha andar a la señal de bola lista. (3-4 – 2-b-3)

3.4.3 Escenario A: durante una patada de despeje: (a) R1 hace una seña solicitando y hace una atrapada libre; o (b) R2 es contactado con por K1 antes de que pueda intentar cachar la patada.

Regla: en (a), el reloj fue parado debido a la señal de atrapada libre. Empezará cuando la bola sea centrada, o si se pone en juego mediante una patada libre, el reloj se echara andar cuando la bola es tocada por K. En (b), el faul de K1 causa que el reloj sea parado. Cuando hay interferencia en la atrapada libre, el equipo ofendido tiene varias opciones. R puede declinar la falta y tomar el resultado de la jugada o aceptar que la castigo de distancia se aplique desde el punto anterior y repetir la patada. R también puede aceptar que la falta en atrapada libre sea aplicada en el punto del faul y puede poner en juego la bola mediante un centro o patada libre. Si es otorgada una atrapada libre, el reloj empezará como en (a). (3-4 – 2-b)

3.4.3 Escenario B: hay 40 segundos restantes en el primer cuarto cuando A trata de despejar mediante una patada contra un viento poderoso mientras se encuentra en su propio territorio. Después de correr 25 segundos del reloj, A es castigado por retraso de juego.

Regla: si B acepta, A será castigado 5 yardas y el reloj empezará hasta el centro. (3-4-6)

3.4.3 Escenario C: receptor A1 controla un pase mientras esta en el aire cerca de la línea de banda de A. B1 contacta con A1 que toca tierra fuera del campo mientras todavía posee la bola. El Oficial legisla que el pase es completo dentro del campo porque el contacto de B1 causó que A1 tocara tierra fuera del campo.

Regla: el reloj es parado debido a que salio fuera del campo, no debido al máximo avance; por lo tanto, el reloj empezará con el centro.

3.4.3 D de Escenario: con tercera y 10: (a) A1 fumblea la bola y B la recupera, o (b) el pase de A1 es interceptado por B. ¿Cuándo será reiniciado el reloj?

Regla: debido a que un cambio de la posesión ha ocurrido tanto en (a) como en (b) y a B le será otorgado una nueva serie de downs, el reloj empezará al centro.

3.4.3 Escenario E: en cuarto down (a) la patada de despeje de K1 es bloqueada por R1 detrás de la zona neutral donde K2 la recupera y avanza más allá de la línea por ganar, o (b) es parado detrás de la línea por ganar.

Regla: tanto en (a) y (b) el reloj empezará al centro porque una nueva serie ha sido otorgada seguido de una patada legal.

Reglas NFHS

3.4.3 Escenario F: cuarto down y 10, K11 la pateada de despeje de. R1 cacha la patada después de hacer una señal de atrapada libre. Antes del centro, K2 está ilegalmente en movimiento. R acepta el Faul por movimiento ilegal.

Regla: después de la aplicación del castigo, el reloj empezará al centro. (3-4 – 3-c)

3.4.3 Escenario G: A1 lanza un pase incompleto en tercera down. Durante la jugada, A3 agarra. B acepta la falta.

Regla: después de la aplicación del castigo, el reloj empezará al centro. (3-4 – 3_e)

Error de cronometraje

3.4.6 Escenario A: durante el segundo down de una serie, el reloj de campo se va directamente de 1: 45 a 0: 45 y no es notado. Luego de tercer down, el tiempo expira por el primero o el segundo cuarto: (a) antes, o (b) después de que el Réferi ha indicado que el cuarto ha terminado oficialmente, el error es descubierto.

Regla: en (a), el error de cronometraje es corregido ya que fue descubierto antes de poner la bola viva y antes de que el cuarto hubiera terminado oficialmente. Sin embargo, en (b), el error de cronometraje no puede ser corregido ya que se dio por terminado el periodo. (3-3-5)

3.4.6 Escenario B: con el tiempo expirar en el segundo o cuarto periodo y el equipo A va abajo en el marcador, A1 lanza la bola intencionadamente al suelo por detener el reloj. La acción de A1 tuvo lugar: (a) inmediatamente después de recibir el centro mientras A1 se encontraba a 3 yardas de profundidad; o (b) inmediatamente después de recibir un centro cuerpo a cuerpo directo Atrás del centro; o (c) después de que A1 tomó más que un paso y se demoró después de recibir el centro directo.

Regla: pase ilegal adelantado (a) y (c), el reloj será puesto en marcha a la señal de bola lista. En (b), la acción es legal y el reloj se por y se echa andar hasta el centro siguiente. (Excepción de 7-5 – 2-d)

3.4.6 Escenario C: con menos de un minuto restante en el juego, el marcador es 21-20 a favor de B. El reloj está corriendo y la bola está sobre la línea de la yarda 10 de B. Una jugada de opción en tercer down gana 5 yardas, pero se queda corta por un primero down. Luego de la tacleada: (a) los jugadores de B son un lentos y se apilan y un pañuelo señalando la falta es danzado; o (b) el tackle B1 de agarra a A1 sosteniendo por algunos momentos contra el suelo, pero el Oficial no juzga que esta acción sea ilegal.

Regla: en (a), la falta de retraso de juego, que ordena automáticamente que el reloj no sea puesto en marcha hasta el centro. En (b), aunque B1 sujetó a A1 momentáneamente, el reloj continuará funcionar porque ningún foul fue declarado.

Comentarios: en algunas acciones hay una demora en pararse después de una tacleada donde intervienen varios jugadores, donde ningún jugador en particular o equipo son culpables. En tales situaciones el Réferi esta autorizado por parar el reloj momentáneamente así que no correrá más el tiempo en el reloj que lo normal por declarar la bola lista por la siguiente jugada. (3-4 – 3-h)

3.4.6 Escenario D: sin quedarle tiempos fuera y en cuarto down con 40 segundos en el reloj de juego por finalizar el tercer cuarto, K se está preparando por despejar con un viento poderoso en contra. Con 20 segundos restantes, K1 comete un falso arranque.

Regla: castigue 5 yardas a K y ponga en marcha el reloj al centro. Bajo circunstancias normales, el reloj de juego empezaría a la señal de bola lista, pero esto permitiría que el cuarto terminara y K pudiera despejar entonces a favor del viento. K no le será permitido adquirir esta ventaja cometiendo un foul por acabar con el tiempo en el reloj de juego.

Tiempo fuera: Conferencia, Sucesivo, Calor.

3.5.2 Escenario A: el capitán del equipo A pide un tiempo fuera e informa al Réferi que su entrenador desea tener una plática con respecto a la jugada previa. Durante la conferencia: (a) el capitán o todos los jugadores de A van cerca de la línea de banda y platican con sus entrenadores, o (b) el entrenador del equipo B se mete al campo a platicar con su equipo.

Reglas NFHS

Regla: es permitido tanto en (a) como en (b). El tiempo fuera, cuando es otorgado, es cargado al equipo A, por lo tanto las conferencias son legales. Si el Oficial se ha equivocado y una rectificación es hecha, la conferencia tanto en (a) como en (b) se termina. En tal caso, el tiempo fuera no es cargado al equipo A, y el Oficial se carga el tiempo fuera. Si el entrenador está en un error, el tiempo fuera se le carga al equipo A. (2-6; 3-5-2-c)

*3.5.2 Escenario B: el equipo A desea tener un tiempo fuera: (a) el entrenador en jefe pide un tiempo fuera o (b) un ayudante del entrenador pide un tiempo fuera o (c) el entrenador jefe está en la caja de la prensa o (d) el entrenador en jefe ha sido expulsado.

Regla: en (a), hay contacto visual, el tiempo fuera es concedido. En (b) y (c) ningún tiempo fuera es concedido. En (d), el juego no puede continuar hasta que una persona responsable es asignada como el "Nuevo" entrenador jefe, y esta persona asignada le será permitido pedir un tiempo fuera.

3.5.4 Escenario: cerca del final del segundo cuarto, A pide y le es concedido un tiempo fuera. Después de que ambos equipos están listos por jugar, A viene a la línea de la scrimmage en una formación anormal. El capitán de B pide un tiempo fuera inmediatamente, que es concedido. Al finalizar el tiempo fuera, cuando A viene a la línea de la scrimmage otra vez, A1 nota que B ha ajustado su defensa. A1 pide un segundo tiempo fuera durante el mismo período de bola muerta.

Regla: si al equipo A le quedan tiempos fuera, el Réferi consentirá el pedido del tiempo fuera. Los tiempos fuera sucesivos por el mismo equipo, o por un equipo seguido por el otro equipo, están permitidos.

3.5.7 Escenario: durante un tiempo fuera, un tiempo fuera Oficial por hidratación, un tiempo fuera de la TV / radio, o el intermedio entre el primero y el segundo o el tercer cuarto, o luego de un intento de anotación extra: (a) los miembros del equipo de A platican con su entrenador en jefe enfrente de la caja de su equipo cerca de la línea de banda; o (b) el entrenador del equipo B va a donde se encuentran sus jugadores entre las marcas de los inbounds, y le hablan a un ayudante vía los auriculares o (c) el entrenador del equipo B va dentro del campo y le reclama al Réferi respecto a una jugada previa; o (d) el entrenador desea hablar de la jugada previa con el Réferi; o (e) el entrenador jefe del equipo A se va a la reunión (huddle) donde se encuentra su equipo en el campo durante 30 segundos y luego sale y otro entrenador ocupa su lugar por el resto del tiempo fuera.

Regla: en (a) y (b) es una conferencia legal. En (a), los jugadores pueden usar los auriculares. En (b), los jugadores no pueden usar los auriculares. En (c) y (e), es una conferencia ilegal. En (d), esta conferencia deberá estar en la línea de banda enfrente de su caja de equipo sin considerar que procedimiento es usado. (2-6-2; 9-8 – 1-c; 9-8 – 1-i)

Jugador lastimado o sangrando, tiempo fuera.

3.5.10 Escenario A: un Oficial por el reloj cuando nota que el mariscal de campo A1 tiene la nariz sangrando. A1 le es ordenado ir a su caja de equipo. El entrenador del equipo A pide un tiempo fuera y la hemorragia de A1 le es parada durante el tiempo fuera. A1 vuelve a entrar con los otros compañeros de equipo después de terminado el tiempo fuera.

Regla: A1 debe quedarse en la caja de equipo por lo menos un down. Un tiempo fuera otorgado después de que el Oficial ha parado el reloj por asistir a un jugador lastimado no permite que el jugador lastimado se quede en el juego.

3.5.10 Escenario B: inmediatamente después de que termina un down, A1 se da cuenta de que tiene un rasguño sangrando en su brazo y pide un tiempo fuera. El tiempo fuera es concedido y A1 va a la línea de banda por una conferencia. Durante el tiempo fuera, la sangre es limpiada del brazo de A1 y el rasguño es cubierto con una venda. A1 regresa con sus compañeros de equipo y participa en el próximo down.

Regla: procedimiento legal. Debido a que un Oficial no estaba involucrado en el descubrimiento de la hemorragia y no paró el reloj o retrasó la señal de bola lista por arreglar la hemorragia de A1, A1 no entra bajo las Reglas de jugador herido.

3.5.10 Escenario C: a mitad del segundo tiempo, el reloj es parado por: (a) un pase adelantado incompleto; o (b) una medición; o (c) una jugada que termina fuera del campo, cuando un Oficial nota que A1 parece estar lastimado.

Regla: A1 debe ser reemplazado por al menos un down en (a), (b) y (c). Cuando es el tiempo fuera de un Oficial. Si A1 está lastimado durante el último down de cualquier mitad, puede regresar por la primera jugada o el down de segundo tiempo o período extra.

3.5.10 Escenario D: ¿qué pautas deben seguir los Oficiales en determinar si un jugador está aparentemente inconsciente?

Regla: algunas guías obvias serían que el jugador es imposibilitado de recibir la información e impedido por responder a una pregunta o las respuestas del jugador son inapropiadas o incoherente. Normalmente la observación del jugador será hecha por más de un Oficial, y en algunos casos podrán involucrar a la planilla entera. Si los Oficiales determinan que un jugador parece estar inconsciente, debe salir del juego y no podrá regresar al juego sin la autorización por escrito de un médico (Doctor en Medicina).

Mala aplicación de Reglas.

3.5.11 Escenario A: es tercera y 8 de la yarda 45 de A cuando A1 lanza un pase adelantado incompleto. Erróneamente la bola es colocada en la yarda 50, la bola es declarada lista por la siguiente jugada, y K1 despeja la bola en la zona de anotación de R. Luego del down, el capitán de R pide un tiempo fuera así que el entrenador puede hablar de la mala aplicación de la Regla con el Réferi en la mala colocación de la bola después del tercera down.

Regla: es demasiado tarde hacer cualquier corrección. El error tuvo que ser reconocido y la corrección hacerse antes de que la bola fuera centrada en el cuarto down.

3.5.11 Escenario B: luego de un pase adelantado incompleto en cuarto down por finalizar el cuarto cuarto, un tiempo fuera es pedido apropiadamente por un entrenador por platicar con el Réferi respecto a la posible mala aplicación de una Regla. (a) el entrenador del equipo B pregunta sobre una llamada de interferencia de pase sobre B1 durante un segundo pase adelantado echo por A1; o (b) el entrenador del equipo A pregunta por qué no le fue declarada una interferencia de pase por la defensiva ya que el Oficial indicó que el pase no era cachable. En cualquiera de los dos casos el Réferi determina que el entrenador esta en lo correcto y la Regla han sido mal aplicada.

Regla: en (a), el pañuelo es recogido. En (b), un pañuelo puede ser lanzado y la interferencia penalizada. La mala aplicación de una Regla puede resultar en recoger el pañuelo o lanzarlo por indicar que un foul ocurrió y dar la señal apropiada.

Retraso de juego, no mala aplicación.

3.6.2 Escenario A: durante el down, hay un foul de A1 y la falta es hecha cumplir. El capitán del equipo A pide un tiempo fuera por una conferencia con el entrenador porque cree que hay una mala aplicación de la regla, pero ya no tiene tiempos fuera. El Réferi conferencia con el entrenador y no hay cambio de la decisión.

Regla: A será penalizado por un retraso de juego y el reloj será puesto en marcha al centro.

Llevar la bola muerta fuera del campo.

3.6.2 Escenario B: (a) el progreso hacia adelante de A1 es parado, pero continúa dando pasos hacia adelante a pesar de las repetidas ráfagas del silbato hechas por el Oficial; o (b) B1 intercepta, es enfrentado, y luego corre intencionadamente fuera del campo con la bola.

Regla: en (a) retraso de juego y en (b). Conducta de antideportiva (9-5-2)

Sustituciones varias.

3.7 comentario: un procedimiento ha sido asumido por aplicar una falta equitativa cuando se relaciona con la sustitución ilegal. Los siguiente son ejemplos de las acciones más comunes y la aplicación de las Reglas:

Reglas NFHS

1. si un jugador reemplazado o sustituto intentan dejar el campo, pero no lo logra antes de que se realice el centro, el foul es considerado como que ocurrió simultáneamente con el centro y la falta es hecha cumplir desde el punto previo. (3-7-4; 10-4 – 2-a)
2. si un jugador reemplazado no deja el campo inmediatamente, es un foul en bola muerta, sustitución ilegal. (3-7-1)
3. si un jugador reemplazado o sustituto se van fuera del campo por el lado contrario de su banca durante el down, se considera una sustitución ilegal (Foul en bola viva al centro). (10-4-4)
4. si un sustituto entrando no está sobre el lado de su equipo en la zona neutral al momento del centro la sustitución ilegal es considerada que ocurrió simultáneamente con el centro. Si participa es un foul en bola viva participación ilegal. (3-7-6; 9-6 – 4-c)
5. cuando un jugador reemplazado o sustituto dejan el campo por lado contrario de su banca o sale del campo por el otro lado de la zona final antes del centro, es una sustitución ilegal. (3-7-2; 10-4-4)
6. si un jugador sustituto reemplazado entra en el campo durante el down, pero no participa, es un foul de sustitución ilegal, un foul por un no jugador es de 5 yardas. (3 7-6; 10-4-5) además, en la siguiente tabla se ayuda a los Oficiales a distinguir las acciones de personas varias que entran en el campo, durante el down, pero no participan.

Acción de la jugada (el infractor no participa).	Regla	Castigo	Aplicación
Un no jugador ingresa durante down	3-7-6	5 yardas	punto siguiente (no jugador)
Substituto entra durante el down	3-7-6	5 yardas	punto siguiente (no jugador)
Jugador que vuelve a entrar durante down después de estar sobre campo de la jugada por down previo y luego deja el campo.	3-7-3	5 yardas	foul del no jugador
jugador que debe estar sobre campo de juego entra durante down (11 o menos jugadores)	3-7-6	5 yardas	punto siguiente (no jugador)

3.7.1 Escenario A: los sustitutos A12 y B12 entran por participar en el juego entre downs. El jugador reemplazado del equipo A se queda en la reunión del equipo, mientras el jugador del equipo B reemplazado deja el campo inmediatamente.

Regla: en esta situación, al equipo A se le carga un foul en bola muerta de 5 yardas por una sustitución ilegal porque el jugador reemplazado de A no salió inmediatamente como lo requieren las Reglas.

3.7.1 Escenario B: varios sustitutos de los equipos entran en el campo entre downs. Los Oficiales no reconocen que un jugador reemplazado no deja el campo inmediatamente. Cuando la bola es centrada: (a) B12 está intentando salir fuera del campo, o (b) A12 está en la formación como un jugador adicional de línea.

Regla: en (a), es un foul de sustitución ilegal y en (b) es un foul por participación ilegal. Comentarios: en una escena relacionada, si el recuento de jugadores por el Oficial ha determinado que hay más de 11 antes del centro, una falta de sustitución ilegal en bola muerta debe ser cobrada ya que un jugador reemplazado (s) no partió inmediatamente. Sin embargo, si el recuento del Oficial no es terminado antes de que el centro sea inminente o si la sustitución no ha sido monitoreada, se hace la participación ilegal al centro si más de 11 jugadores están en la formación. Cada equipo es responsable de sustituir legalmente sus jugadores y los jugadores reemplazados salir inmediatamente como lo enuncian las Reglas. (3-7-4; 9-6 – 4-c)

3.7.3 Escenario: B11 cree que es el 12avo jugador de su equipo y deja (a) el campo antes del centro en la línea de banda de su adversario, o (b) sobre su línea de banda y entra en su caja de equipo por error. B11 descubre su error y regresa al campo sobre la zona neutral de su equipo antes del centro.

Regla: en (a) B11 ha cometido una sustitución ilegal dejando la línea de banda por el lado del adversario. (3-7-2) en (b), no hay foul mientras B11 permanezca como un jugador. (2-32-1) si lo

Reglas NFHS

hace intencionadamente por adquirir una ventaja, es un foul de participación ilegal o podría ser un foul de conducta antideportiva. Si B11 regresa al campo después del centro en (a) o (b) y participa, es un foul en bola viva por participación ilegal. (9-5 – 1-f; 9-6-4 -a y d)

3.7.3 Escenario B: es primero y 10 sobre la línea de la yarda 12 de B y B12 sustituto entra al campo por reemplazar a B2 y se comunica con él. Antes de que la bola que se declare viva: (a) B2 deja el campo de juego por la zona de anotación y A1 por el otro lado de la línea de banda de B sin cruzar la línea de la zona final y continúa hacia su caja de coucheo; o (b) el jugador B12, ve que ya no puede reemplazar a B2 antes de que la bola sea centrada, regresará: a su caja de coucheo; o (c) B2, viendo que no pueda llegar a la línea de banda antes de que la bola sea centrada, deja el campo por la zona de anotación y se queda por observar la jugada; o (d) B12 se confunde y sale del campo por la zona del otro lado de la línea final y camina alrededor del campo por regresar a su caja de coucheo.

Regla: en (a), el acto es legal. En (b), (c) y (d), es un Foul por un no jugador de sustitución ilegal. Un jugador, o jugador reemplazado o sustituto son exigido de irse directamente a su caja de coucheo. Un sustituto no puede entrar y retirarse en el mismo intervalo de bola muerta.

3.7.3 Escenario C: con cuarto y 5 desde la línea de la yarda 40 de B, B12 entra y obtiene el puesto cuando una patada de despeje va ser realizada y el jugador reemplazado deja el campo. B12 se da cuenta de que el equipo A no va ha despejar entonces regresa a su caja de coucheo.

Regla: sustitución ilegal. B12 se hizo un jugador cuando se colocó en la formación y debe quedarse en el juego por al menos un down, a menos que una falta sea aceptada, una falta de bola muerta ocurra, o un tiempo fuera pedido o termine un cuarto. (2-32)

3.7.4 Escenario: es tercera y 3 sobre la línea de la yarda 30 de A y A1 es derribado cerca de la línea por ganar sobre su yarda 28. El pateador especialista A12 entra en el campo inmediatamente por reemplazar a A3 cuando el silbato es sonado, pero antes del Réferi que haga una señal de tiempo fuera porque había advertido un pañuelo por un agarrando por B1, el capitán de A acepta la falta que resulta en primero y 10 por A desde su línea de la yarda 38. Se da cuenta que ya no es necesario patear y: (a) A12 regresa a su caja de coucheo y es reemplazado por A3; o (b) A4 pide y le es concedido un tiempo fuera durante el cual A12 regresa a la caja de coucheo.

Regla en (a), A12 puede regresar cuando una falta ha sido aceptada por un foul, que ocurrió durante el down. En (b), A12 puede ser reemplazado sin un castigo porque la sustitución fue hecha durante un tiempo fuera otorgado.

3.7.5 Escenario: el sustituto (a) A1, o (b) B1, notando que su equipo tiene solamente 11 jugadores sobre el campo, entra al campo justo cuando la bola está a punto de ser centrada.

Regla: en (a), A1 debe estar dentro del campo del lado de su equipo detrás de su zona neutral, dentro de la marca de las 9 yardas, y no violar las reglas de cambios (Shift) o hombre en movimiento. Además, en la acción de al campo no debe engañar el equipo defensivo. En (b), la sustitución es legal mientras B1 está sobre el campo sobre su zona neutral de su equipo B antes del centro. (3-7-6; 7-2-1, 6, 7; y 9-6-4)

3.7.6 Escenario: antes del centro, B11 reacciona que debe estar en el terreno de juego y entra sobre la zona neutral del equipo A de su lado. La bola es centrada antes de que B11 consiga estar en el lado de su zona neutral.

Regla: la sustitución ilegal al momento del centro. Si la falta de 5 yardas es aceptada, esta es hecha cumplir desde el punto siguiente.

Regla 4. Bola en juego, bola muerta, y bola fuera del campo.

Bola viva le pega a un Oficial, o un perro dentro del campo.

4.1.5 Escenario A: un pase adelantado golpea: (a) dentro del campo a un Oficiales que se encuentra parado, después de que rebota en el aire es atrapada por A1 o B1; o (b) golpea a un perro o a un espectador dentro del campo.

Reglas NFHS

Regla: en (a), A1 o B1 han cachado una bola viva. No ha existido alguna causa por que la bola se declare bola muerta. En (b), la bola se declara inmediatamente bola muerta y es administrado bajo las previsiones de la Regla de silbatazo inadvertido, repetición de la jugada. (4-2-2-e; 4-2-3-a)

Sostenedor con la rodilla sobre el suelo.

4.2.2 Escenario A: K1 tiene una rodilla en el suelo por un evidente intento de anotación extra. K2 esta en posición de patear la bola. K1 agarra el centro y: (a) pone la bola, que es pateada por K2; o en (b) después de recibir la bola se levanta, la corre o la pasa; o (c) sin pararse, con la rodilla en el suelo, voltea y pasa la bola a K2 que intenta correrla.

Regla: legal en (a) y (b). En (c), la bola se declara muerta inmediatamente cuando K1 la pasa a K2 mientras K1 tiene su rodilla en el suelo. (Excepción de 4-2-2-a)

4.2.2 Escenario B: durante un intento de anotación extra K1, que es aparentemente un receptor de la patada recibe el centro con una rodilla en el suelo y pone la bola por ser pateada. Justo cuando K2 se dispone por patear la bola, K1 toma la bola, y se levanta y: (a) manda un pase adelantado por K3 en la zona de anotación; o (b) corre llevando la bola a la zona de anotación; o (c) inicia una carrera, cuando lo golpean y fumblea la bola que es recuperada por K4 que la avanza a la zona de anotación; o (d) fumblea la bola y es recuperada por R1 y la corre; o (e) da algunos pasos y luego pone la rodilla en el suelo y coloca la bola por que sea pateada.

Regla: intento de anotación extra bueno en (a), (b) y (c). La bola permanece viva y podrían ser avanzada ya que el receptor de la patada de lugar tenía su rodilla en contacto con el suelo al momento del centro y un compañero de equipo se encontraba en posición de patear. En (d), el intento de anotación extra terminó con la recuperación y R1 no la puede avanzar. En (e), la bola está muerta inmediatamente cuando la rodilla de K1 toca el suelo después de haber tenido la bola en su posesión de pie. (4-2-2-a)

4.2.2 Escenario C: Al momento del centro, K1 esta en posición de patear y K2 esta en posición de sostenedor de una patada con una rodilla en el suelo. El centro es alto o rebota una vez y es necesario que K2 levante su rodilla del suelo por cachar o recuperar la bola. K2 agarra el centro y: (a) pone su rodilla inmediatamente en el suelo y coloca la bola por ser pateada; o (b) cae inmediatamente de rodillas controla la bola y luego se pone de pie y lanza un pase; o (c) toma algunos pasos y luego se deja caer de rodillas por poner la bola por ser pateada; o (d) toma algunos pasos y fumblea la bola que posteriormente es recuperada y avanzado por K1 o K2.

Regla: la bola permanece viva en (a), (b) y (d). En (c), la bola está muerta cuando la rodilla de K2 toca el suelo, porque no volvió a poner la rodilla inmediatamente después de agarrar o recuperar el centro. En (d), el avance por K1 o K2 es legal. (Excepción de 4-2-2-a)

Patada que se convierte en muerta.

4.2.2 Escenario D: las patada libre o patada de despeje de K1 golpean el suelo en la línea de la yarda 10 de R y rebotan en la zona de anotación de R.

Regla: la bola se declara muerta inmediatamente cuando rompe el plano de la línea de gol de R.

4.2.2 Escenario E: con cuarto y gol de la línea de la yarda 20 de R, K1 intenta un gol de campo. El intento pasa arriba del nivel de travesaño, pero por fuera del soporte vertical izquierdo.

Regla: la bola se declara muerta inmediatamente cuando el Oficial determina que el intento de gol de campo falla y la bola ha roto el plano de la línea de gol de R. (4-2-2-d-2)

Señal de atrapada libre.

4.2.2 Escenario F: K1 despeja al centro del campo y R1 hace una señal de atrapada libre en la línea de la yarda 10 de R. R1 no puede atajar la patada y la mofa y la bola rebota hacia la zona de anotación de R. (a) R2 recupera la bola en la línea de la yarda 1 y su ímpetu lo lleva a la zona de anotación donde es hecho down; o (b) R3 recupera la bola y es derribado sobre la línea de la yarda 2 de R; o (c) K2 recupera la bola y es derribado sobre la línea de la yarda 5 de R.

Reglas NFHS

Regla: en (a), la es bola de R sobre la línea de la yarda 1 porque la bola se declara muerta cuando R2 la recupera luego de la señal de atrapada libre. En (b), es la bola de R sobre la línea de la yarda 2 y en (c) la bola es de K sobre la línea de la yarda 5.

4.2.2 Escenario G: K1 pateada de despeje es en cuarto y 10 de su propia línea de la yarda 20. La patada es alta y corta. R1 da una señal de atrapada libre más allá de la zona neutral y no puede cachar la patada y mofa la bola. La bola rebota detrás de la zona neutra dónde: (a) K1 recupera la bola y la avanza a su línea de la yarda 18; o (b) K1 recupera la bola en su línea de la yarda 15 y hace down; o (c) R2 recupera la bola en su línea de la yarda 9 de K; o (d) R2 recupera la bola en la línea de la yarda 9 de K y es tacleado inmediatamente.

Regla: avance legal por K1 en (a). Es un primero y diez automático por K tanto en (a) como en (b) porque R1 tocó la patada más allá de la zona neutral. En (c), la bola es de R primero y el gol en la línea de la yarda 9 de K. En (d), la señal por R1 causa que la bola se declare bola muerta en el punto de la recuperación. El Oficial debe sonar su silbato tan pronto como R2 o cualquier otro jugador del equipo receptor recupera la bola. (4-2-2-g; 6-1-4; 6-2-2, 3; 6-5-5)

4.2.2 Escenario H: R1 da una señal de atrapada libre inmediatamente después de atrapar la bola.

Regla: señal de atrapada libre ilegal, porque la señal fue hecha después de que la patada fue cachada y R1 se había hecho un corredor. La señal no causa que el down termine. Si se acepta, la falta de 5 yardas se aplica bajo el principio de 3 y uno. (2-9-5; 3-4-2-c; 4-2-2-g; 6-5-8)

Toque ignorado.

4.2.2 Escenario I: durante un intento de anotación extra, la patada de K1 golpea al liniero K2 que está detrás de su zona neutral, y rebota y va entre los planos verticales y arriba del travesaño.

Regla: el intento de anotación extra es bueno. El tocar una patada en estas circunstancias es hecho caso omiso ya que el toque es hecho detrás de la zona neutral del equipo pateador. Es importante recordar que la zona neutral no se expande a la zona de anotación. Si el toque ocurre más allá del plano de la línea de gol, la bola se declara muerta y el intento de anotación extra termina. (2-28-2; 6-2-6)

El casco se le sale al corredor que lleva la bola.

4.2.2 Escenario J: en cuarto down y 8 desde la línea de la yarda 50, A1 corre a la línea de la yarda 45 de B dónde: (a) B1, en su intento por frenar a A1, suelta su correa del barbiquejo y continúa a la línea de la yarda 40 donde A1 es derribado definitivamente; o (b) B1, intenta taclear a A1, agarra de la apertura de la máscara del casco y el casco de A1 se sale; o (c) B1 hace contacto con A1 y el casco de A1 se le sale y luego fumblea la bola.

Regla: en (a), la jugada continúa y es un primero y diez por A. En (b), la bola se declara muerta en cuando el casco se le salió A1 y B es penalizado por agarrar del casco. En (c), la bola se declara muerta en cuando el casco se le sale a A1 y porque era cuarto down y la línea por ganar no fue obtenida, bola por el equipo B. El fumble es ignorado porque ocurrió después de que la bola se declara bola muerta. (4-2-2-k)

4.2.2 Escenario K: en un intento de taclear a A1, el casco de B1 se le sale totalmente. A1 no hace down y se escapa por una anotación.

Regla: el touchdown cuenta. El juego no se por y la bola no se declara muerta si el casco se le sale a cualquier jugador que no tiene la posesión de la bola. (4-2-2-k)

Silbatazo inadvertido.

4.2.3 Escenario A: con cuarto y 2 de la línea de la yarda 38 de K, una patada de despeje por K1 es mofada más allá de la zona neutral por R1 luego de su señal de atrapada libre. Mientras la bola sigue siendo mof, un Oficial suena su silbato inadvertidamente.

Regla: porque el silbato fue sonado inadvertidamente durante una patada, el down será vuelto a jugar aunque R1 fuera el primero en tocar la patada de despeje más allá de la zona neutral. El reloj empezará a la señal de bola lista. (3-4-2-c)

Reglas NFHS

4.2.3 Escenario B: mientras un pase adelantado legal está en vuelo: (a) B1 interfiere al elegible A1 y luego hay un silbato inadvertido; o (b) un silbato es sonado inadvertidamente, después B2 hace contacto con A2 mientras la bola todavía está en vuelo.

Regla: en (a), si el capitán acepta la falta por un foul, que ocurrió antes del silbato inadvertido, la falta toma la prioridad. Será una nueva serie por A, 15 yardas desde el punto anterior. En (b), el contacto por B2 ocurrió durante un período de bola muerta y a menos que sea un foul personal, será hecho caso omiso. Porque el silbato fue tocado inadvertidamente mientras un pase adelantado legal estaba en vuelo, el down será vuelto a jugar. (7-5-10-a; 9-4-2-b)

4.2.3 Escenario C: con cuarto y gol sobre la línea de la yarda 4 de B, A1 es golpeado y fomblea la bola, y cuando la bola llega a la zona de anotación, un silbato inadvertido es tocado. El fumble ocurre: (a) en la línea de la yarda 5, o (b) en la línea de la yarda 3.

Regla: en (a) y (b), A tendrá que tomar una elección tomar la bola donde el silbatazo inadvertido ocurrió (que no le conviene) o volver a jugar el down. Si A toma la bola donde el silbato es sonado, en (a), es la bola de B en la 5 y en (b) en la 3.

Comentarios: siempre que un silbato inadvertido suena mientras la bola está fumbleada luego de un fumble, la bola es devuelta a lo lugar del fumble o lugar de la última posesión. En teoría, esto está donde la bola se declara muerta. Sin considerar dónde es dejada caer la bola, el equipo en último lugar en la posesión puede decidir tener la bola y ponerla en juego donde la posesión fue perdida y contar el down o decidir volver a jugar el down. (4-2-3-b)

4.2.3 Escenario D: A1 lanza un pase adelantado desde su propia línea de la yarda 40. B1 intercepta sobre su línea de la yarda 2 y retrocede en círculo en su zona de anotación. Mientras B1 está en la zona de anotación, un Oficial suena su silbato inadvertidamente.

Regla: debido a que B1 está en posesión de la bola, B tiene la alternativa de aceptar el resultado de la jugada antes del silbato o preguntar por una repetición de la jugada. Debido a que el resultado de la jugada sería un safety, B lo sería normalmente decidir volver a jugar el down. (4-2-3-c; 8-5-2-a)

4.2.3 Escenario E: la bola de K, cuarta y 12, sobre la línea de la yarda 45 de R. La bola bateada por K8 está rodando sobre la línea de la yarda 16 de R cuando un silbato inadvertido suena. R76 bloquea a K84 en la espalda sobre la línea de la yarda 22 de R durante el down antes de que suene el silbato.

Regla: si la falta es aceptada, el foul tiene prioridad sobre el silbato inadvertido y resulta en un punto de aplicación previo. Si la falta es declinada, el silbato inadvertido durante una jugada de bola fumbleada determina una repetición del down. (2-16-2-h; 4-2-3)

*4.2.3 Escenario F: K1 está en la formación de patada de despeje cerca del final de la línea en la zona de anotación. Sobre un centro alto, el pateador salta y detiene la bola antes de irse afuera de la zona de anotación. Al caer en el suelo la bola está rodando dentro de la zona de anotación más o menos cinco yardas dentro. En un pánico, K1 pateo la bola que esta rodando en el suelo y rueda hasta la línea de la yarda 25 de K y todavía esta rodando cuando hay un silbato inadvertido. La bola sigue rodando y se declara bola muerta en la línea de la yarda 27 de K.

Regla: R tiene la elección de aceptar el foul por una patada ilegal, que si se acepta, resulta en un safety contra K. Si el foul es declinado, la Regla de silbatazo inadvertido admite que se le pregunte al equipo receptor por una repetición del down, ya que la bola no estaba en posesión de un jugador cuando se realizo el silbato inadvertido.

Punto dentro del campo.

4.3.3 Escenario A: es cuarto down y la línea por ganar es la línea de la yarda 45 de B. A1, corriendo cerca de la línea de banda, es bloqueado por B1 sobre la línea de la yarda 46 y A1: (a) recorre algunas yardas en el aire tocando tierra fuera del campo enfrente de la línea de la yarda 44 de B; o (b) aterriza dentro del campo sobre la línea de la yarda 44 de B y se desliza fuera del campo.

Reglas NFHS

Regla: en (a), el Oficial debe ubicar el punto donde la bola cruzó la línea de banda y luego determinar si el punto más adelantado de la bola estaba detrás de o más allá de la línea por ganar cuando A1 cruzó el plano de la línea de banda. En (b), es primero y 10 por A en la línea de la yarda 44 de B.

4.3.3 Escenario B: tercer down y siete yarda por avanzar en la línea de la yarda 30 de B. A1 se lanza en el aire a cachar un pase cerca de la línea de la yarda 30 de B. A1 es llevado fuera del campo por B2 mientras esta en el aire y aterriza fuera de la línea de banda en la línea de la yarda 32 de B.

Regla: el Oficial debe tomar inmediatamente las siguientes decisiones: ¿si la acción (bloqueo) de B2 causaron que A1 toque tierra fuera del campo? Si el Oficial determina que B2 causó que A1 aterrizara fuera del campo, entonces el Oficial debe determinar el máximo avance en el campo de juego y no debe parar el reloj. Si sin embargo, si el reloj es parado, debe empezar a la señal de bola lista porque el máximo avance fue dentro del campo de juego. Si A1 hubiese aterrizado por su propio impulso fuera del campo, es un pase incompleto y el reloj debe ser parado.

Comentarios: cuando cualquier receptor está cerca de la línea de banda y es contactado con por un adversario, el Oficial debe tomar una decisión sobre dónde habría caído sin el contacto. (4-3-2)

La elección sobre donde poner la bola del capitán.

4.3.6 Escenario: antes de la señal de bola lista en un intento de anotación extra, el capitán del equipo A pide que la bola sea puesta a la derecha sobre la línea de dentro del campo del equipo. El equipo A se coloca en una formación extendida. (a) A1 no le gusta la cobertura defensiva y pide un tiempo fuera; o (b) un foul en bola muerta ocurre. Después de esto el capitán del equipo A pide al Réferi que cambie de lugar la bola a la mitad entre los soportes verticales.

Regla: el pedido en (a) es negado y en (b) es otorgado. El capitán puede, en ciertos Escenarios, pedir que la bola sea puesta en determinado lugar entre las líneas de dentro del campo. Sin embargo, una vez colocada la bola no puede ser cambiada de lugar debido a un segundo pedido. Si hay un foul en bola muerta, o un foul ocurre durante el down y la falta es aceptada, el capitán se le permitirá una oportunidad de escoger un punto por la repetición de la jugada otra vez. El pedido por la colocación de la bola está permitido por un intento de anotación extra o patada inicial, después de un safety, atrapada libre, atrapada libre otorgada, touchback, o el inicio de cada serie, en el tiempo extra suplementario desde la línea de la yarda 10. (8-3-1)

Elección por el centro o patada libre

4.3.7 Escenario: con el marcador empatado cerca de finalizar el cuarto cuarto, R1 hace una seña solicitando una atrapada libre y cacha la patada en la línea de la yarda 40 de K. Después de un tiempo fuera, el capitán de R informa al Réferi que desea poner la bola en juego en el centro del campo. A1 lanza un pase dirigido a A2. Donde B1 interfiere a A2 y el pase es incompleto. Luego de la administración de la falta, el capitán de R decide poner la bola en juego mediante una patada libre desde la línea de la yarda 25 de K como restan pocos segundos en el reloj de juego ahora realizaran un intento de gol de campo.

Regla: esto está permitido y el reloj no empezará hasta que la patada sea tocada, que no sea tocada por K. Ésta es una de las acciones que un gol de campo puede ser ganado por una patada libre. El capitán puede pedir un tiempo fuera antes de tomar la decisión sobre donde poner en juego la bola por realizar la patada. Al poner la bola en juego en estas circunstancias, el capitán de R tiene la oportunidad de designar donde será colocada la bola en la línea de la yarda 25 de K. (1-4-1; 5-2-4; 6-5-4)

Regla 5. Serie de downs, número de down, posición de la bola después de un castigo.

Down incorrecto.

5.1.1 Escenario A: ¿qué procedimiento es usado por corregir un error si es descubierto?: (a) un quinto down se pretende jugar; o ya fue jugado. (b) Al equipo A no le han sido otorgados sus cuatro downs asignados.

Reglas NFHS

Regla: en (a), si el Réferi determina que un equipo le ha sido dado un quinto down, el down deberá ser revertido y la bola regresara al lugar que tenia antes de que el quinto down fuera otorgado. Sin embargo, si ocurre un cambio de la posesión de la bola o una nueva serie ha sido otorgada, ningún corrección puede ser hecha. En (b), el número del próximo down puede ser corregido hasta que esa serie de downs se haya completado.

Comentarios: aunque la selección de la jugada, es condicionada por el número exhibido en el indicador del down, el down oficial es determinado por el Réferi.

5.1.1 Escenario B: erróneamente, las cadenas fueron puestas antes de la aplicación de un foul en bola muerta después que se centra la bola se dan cuenta del error. ¿Hasta qué punto puede ser corregido esto?

Regla: en cuanto la bola es centrada legalmente, es demasiado tarde por hacer un a corrección.

Otorgar una nueva serie.

5.1.2 Escenario A: luego de la señal de bola lista por una nueva serie de A: (a) B1 invade, o (b) A1 hace una falsa salida.

Regla: en (a), es primero y 5 y en (b) es primero y 15 por A.

*5.1.2 Escenario B: durante la carrera de A1 por un primero down en la línea de la yarda 20 de B, B12 comete un foul a un no jugador que entra como sustituto al campo durante el down, pero no participa. Inmediatamente después de terminado el down, A1 se burla de un adversario.

Regla: si se acepta el castigo, la falta de B por entrar durante el down se aplica desde el punto siguiente. Resultando, que después de la aplicación del foul de 5 yardas, el equipo A será castigado con 15 yarda por la conducta de antideportiva y A tendrá la bola por una nueva serie, primero y 10. (3-7-6; 9-5-1-a)

5.1.2 Escenario C: tercera y 10 por A en la línea de la yarda 40 de B. A1 gana 10 yardas y es derribado en la línea de la yarda 30 de B. A2 se burla de B1 durante la carrera.

Regla: debido a que la carrera dio una nueva serie al equipo A, la línea por ganar será colocada después de que A es penalizado por el foul de conducta antideportiva de A2. Será primero y 10 por A de la línea de la yarda 45 de B.

5.1.2 Escenario D: con cuarto y 5 sobre la línea de la yarda 20 de B, A1 es derribado sobre la línea de la yarda 16 de B. Durante el down, el entrenador del equipo B está discutiendo con un Oficial sobre el campo de juego. Luego de que termino el down, A1 emite una blasfemia.

Regla: debido a que A no ganó un primero down en cuarto down, B tiene una nueva serie. La aplicación de las faltas por el foul del entrenador del equipo B y el jugador A1, pone la bola en el primero y 10 de línea de 23 yarda de B por B. La línea por ganar es establecida y el equipo se prepara luego de la administración de la última falta.

5.1.2 Escenario E: cuarto y 2 sobre la línea de la yarda 25 de B. A1 es tacleado en la yarda 26, corto de la línea por ganar, y B2 se apila en la tacleada.

Regla: el Réferi marcará un cambio de la posesión marcando primero down hacia la línea de gol de A. La falta por el foul en bola muerta de B2 es administrado y la nueva línea por ganar es establecida después de aplicar el castigo, haciéndolo primero y 10 por B de su propia línea de la yarda B.

Comentarios: en jugadas de cuarto down, la una necesidad consigue uno primero down en virtud de las yardas ganadas, incluyendo cualquier yardaje o un primero down automático por castigo cometido por los jugador durante el down, o es una nueva serie es otorgada automáticamente por B cuando el down termina a menos que el down sea repetido. Las faltas de conducta antideportiva y faules por un no jugador que ocurren durante el down en el que una nueva serie es otorgadas, y las faltas en bola muerta antes de la siguiente señal de bola lista, serán administradas antes de que la nueva línea por ganar sea establecida y la cadena y el dado son puestos. En todos los casos será primero y 10 por el equipo A a menos que esté dentro de la línea de la yarda 10 del adversario. En jugadas que no sean en cuarto down, A puede ganar un primero down en virtud de las yardas adquiridas o por la aplicación de una falta.

Reglas NFHS

5.1.2 Escenario F: con segundo y 5 en la línea de la yarda 40 de B, A1 avanza a la línea de la yarda 30 de B. Luego que termina el down, A2 se contacta con B1 ilegalmente.

Regla: la falta de 15 yarda es hecha cumplir y luego la cadena es puesta. Será primero y 10 por A en el 45 de B.

*5.1.2 Escenario G: en cuarto down y 40 por avanzar en la línea de la yarda 10 de A, A1 lleva la bola a la línea de la yarda 44 de A donde es derribado. Durante el down, B1 comete un faul personal contra A2.

Regla: el faul de B1 es penalizado del final de la carrera. Es primero y 10, bola del equipo A de la línea de la yarda 41 de B. (2-16-2-f; 5-1-2-b)

Efecto cuando una patada es tocada por R.

5.1.3 A de Escenario: el intento de anotación extra de gol de campo de K1 es bloqueado parcialmente detrás de la zona neutral, pero se desvía más allá de la zona neutral y es no podido atajar por R1 que la mofa. La bola mofada es recuperada: (a) atrás, o (b) más allá de la zona neutral por K2.

Regla: tanto en (a) como en (b), es un primero down por K. En (a), K2 podría haberla avanzado la bola después de recuperarla. (5-1-2-f)

5.1.3 Escenario B: durante una patada de despeje en cuarto down por K1 desde la línea de la yarda 40 de K, R1 es el primero en tocar la patada más allá de la zona neutral donde la mofa en la línea de la yarda 30 de R. La patada es recuperada por R2 en la línea de la yarda 10 de R. Seguido del mof de R1 mientras que la bola está suelta, hay un agarrando por K2.

Regla: si la falta es aceptada por R, el down sería vuelto a jugar desde la línea de la yarda 30 de K. Si la falta es declinada, R pondrá la bola en juego primero y 10 de su línea de la yarda 10, el punto de la recuperación. (5-1-2-d)

5.1.3 Escenario C: cuarto y 10 sobre la línea de la yarda 45 de K. K1 despeja la bola más allá de la zona neutral. R1 no puede atajar la bola y la mofa y esta regresa detrás de la zona neutral donde K1 la recupera y: (a) se deja caer en la bola en la yarda 40 de K; o (b) lanza un pase adelantado por K3 que es completo en la línea de la yarda 50 y R1 interfiere a K3; o (c) K1 despeja nuevamente la bola y R1 pide atrapada libre en su línea de la yarda 30.

Regla: debido a que R1 tocó la patada más allá de la zona neutral, será primero down por el equipo en posesión en (a), (b) y (c). En (a), es uno primero down por K en la línea de la yarda 40 de K. En (b), el pase es legal cuando no había habido cambio de la posesión de la bola. Si K acepta la falta por la interferencia, será la bola de K en la línea de la yarda 40 de R. En (c), la segunda patada de despeje es legal cuando no había habido cambio de posesión de la bola. La bola pertenece a R primero y 10 de R sobre su propia línea de la yarda 30. (5-1-2-f; 6-2-1; 7-5-1)

Posesión después de la aplicación de una falta.

5.2.2 Escenario A: cuarto down y 5 desde la línea de la yarda 30 de B, A1 lanza un pase adelantado que es interceptado por B1 en su línea de la yarda 10 y la regresa a su línea de la yarda 29. Mientras el pase estaba en el vuelo el inelegible A2 se encontraba ilegalmente dentro del campo, y la bola: (a) es mofada por A2 en la línea de la yarda 12 antes de ser interceptado, o (b) A2 no toca la bola antes de ser interceptada por B1.

Regla: en (a), A1 ha cometido dos faules, toque ilegal e inelegible en zona de pase. B1 declinará la falta por inelegible dentro del campo, por mantener la posición del balón, pero aceptará el faul por toque ilegal, bola del equipo B en la línea de la yarda 35 después de la aplicación del castigo, y será la bola de B debido a la pérdida de down por el faul de toque ilegal. En (b), el faul trae una falta de 5 yarda y B tendrá que declinará la falta y tener el primero y 10 de su propia línea de la yarda 29.

5.2.2 Escenario B: con cuarto down y 4 desde la línea de la yarda 50, A1 corre a la línea de la yarda 40 de B y luego lanza un pase adelantado incompleto.

Reglas NFHS

Regla: si B declina la falta, será primero y 10 de A la bola en la línea de la yarda 40 de B. Si B acepta la falta de 5 yarda por el pase ilegal adelantado, todavía será un primero y diez por A desde la línea de la yarda 45 de B. La pérdida de down que es parte del castigo no tiene trascendencia ya que la carrera da como resultado estar más allá de la línea por ganar a pesar de las 5 yardas de castigo desde donde se lanzó el pase y una nueva serie por A es otorgada.

5.2.5 Escenario: K1 despeja la bola a R1. R1 cacha la patada sobre su propia línea de la yarda 10 y empieza a avanzar. Durante la carrera, K1 agarra de la mascara a R1 en la línea de la yarda 20 de R. R1 continúa avanzando, pero es golpeado y fumblea la bola sobre la línea de la yarda 10 de K. K2 recupera el fumble sobre la línea de la yarda 5 de K y K3 comete un foul en bola muerta.

Regla: si R acepta la falta por el foul de agarrando de la mascara, será hecho cumplir del final de la carrera de R1 (el punto del fumble), haciéndolo primero y gol por R de la línea de la yarda 5 de K por lo tanto. El foul en bola muerta sería administrado después de haber administrado el castigo que lo haría primero y gol por R de la línea de la yarda 21/2 de K. Si R rechaza la falta de agarrando de la mascara, la bola pertenecería a K en la línea de la yarda 5 de K. R puede aceptar la falta por el foul en bola muerta por K3 primero y 10 bola de K de la línea de la yarda 21/2 de K. Las cadenas son puestas luego de la aplicación del foul en bola. (5-2-1; 5-2-5-e)

La medición, centrando la Bola

5.3.2 Escenario A: cuarto down y 1 desde la línea de la yarda 47 de A, el mariscal de campo A1 corre la bola y es derribado muy cerca de la línea por ganar. Cuando el down termina, la bola en posesión de A1 es: (a) colocado con el propósito de que su eje largo sea diagonal a la línea de banda; o (b) colocado con el propósito de que su eje largo sea paralelo a la línea de yarda. Una medición es pedida.

Regla: la bola debe ser alineada así que el eje largo es paralelo a la línea de banda en tanto (a) como (b) antes de la medición. El Réferi pondrá su mano en el punto más adelantado de la bola cuando se declaro muerta y girará la bola con el propósito de que su eje largo sea paralelo a la línea de banda y no haya un aumento o pérdida en la distancia. Luego de la colocación, la medición estará por el punto más adelantado de la bola.

5.3.2 Escenario B: luego de una jugada de tercer down, los Oficiales no miden cuando el Réferi determina que la línea por ganar no ha sido alcanzada evidentemente. A se coloca en una formación de patada de despeje. Justo antes de ser centrada la bola, el capitán de A pide una medición.

Regla: el pedido es negado por dos razones. El capitán debe hacer un pedido para la medición antes de que la bola sea declarada lista para la jugada y ninguna medición es hecha si es obvio para el Réferi si la línea por ganar no ha sido alcanzada.

Comentarios: en cualquier situación donde hay duda, los Oficiales deben medir. Luego de la medición en una zona del campo, la cadena debe ser empleada para poner la bola en la línea de dentro del campo. (Ver 5-3-2 nota)

5.3.3 Escenario: cuarto down y gol desde la línea de la yarda 5, la bola es declarada lista para la jugada con la punta de la nariz más avanzada de la bola tocando la línea de la yarda 5. Luego del pase incompleto de A1, el Umpire pone la bola de acuerdo con la posición que tenía antes en el cuarto down cuando se lanzó el pase adelantado incompleto de A1, con la (nariz) del punto más importante de la bola sólo tocando la línea de 5 yarda pero del otro lado de la línea.

Regla: esto es incorrecto. La bola será colocada en la misma postura de que estaba en el inicio del último down. Cuando un equipo deja de alcanzar su línea por ganar en una jugada de cuarto down, el punto más avanzado de la bola ahora sería el punto trasero cuando la dirección de la ofensiva se cambio. Después de un cuarto down de pase incompleto, la bola es puesta "Como estaba en el inicio del down" (o la jugada previa de cuarto down). A menos que la jugada de cuarto down resulte en un touchback o un safety, o A llegue a su línea por ganar, el equipo B ganará aproximadamente 11 1/2 pulgadas (la longitud del balón) en el campo, y el dado tendrá que ser cambiado de lugar. Luego de un touchback o el safety, la bola es colocada con su punto más adelantado rozando la línea de la yarda 20. Muchos Oficiales han encontrarlo

Reglas NFHS

conveniente simplemente volver a poner las cadenas en donde se encontraba el dado, seguido de un pase en cuarto down incompleto usando la línea previa de scrimmage como el nuevo punto más avanzado (donde estaba el dado) cuando la dirección es cambiada. Este procedimiento no es el correcto.

Pelota sobre la línea de gol.

5.3.4 Escenario A: primero y 10 de A línea de su yarda 4, A1 es tacleado y la bola es descubierta que se encuentra 5 pulgadas dentro del terreno de juego con su eje largo paralelo a la línea de gol. ¿Cómo debe ser colocada la bola para el siguiente down?

Regla: el Umpire girará y pondrá la bola con el propósito de que ninguna parte de la bola esté tocando el plano de la línea de gol de A, si tocase, por Regla sería un touchdown. La bola es girada con su punto más adelantado cambiado de lugar sólo lo suficiente para no estar tocando la línea de gol. El equipo A ganara algunos centímetros en el proceso.

5.3.4 Escenario B: A1 recibe el centro detrás de su propia línea de gol. Avanza, pero es detenido y la bola se declara muerta con su punto más adelantado en el campo de juego, pero parte de la bola está en la zona de anotación.

Regla: safety. Para evitar el safety, la bola debe ser avanzada totalmente afuera de la zona de anotación sin que alguna parte de ella toque la línea de gol. (8-5-2)

Regla 6. Pateando la bola y recepción libre.

Recuperada por K.

6.1.5 Escenario A: en una patada de salida por K1 desde su línea de la yarda 40 es mofada por R1 cerca de su línea de la yarda 21. El mof es cachado de aire por K2 en la línea de la yarda 18 y la avanza a la zona de anotación de R:

Regla: será primero y 10 bola de K en la línea de la yarda 18 de R. K2 puede cachar o recuperar la patada mofada, pero no la puede avanzar. La bola está muerta cuando K2 tiene control y posición de ella. El Oficial debe sonar su silbato inmediatamente para parar la jugada cuando la bola se declara muerta.

*6.1.5 Escenario B: la patada libre de K rebotando en el terreno de juego está en el suelo en la zona neutral donde R1 y K1 están comprometidos en el bloqueo. K2 no puede atajar la bola y la bola toca R1 en la pierna y K3 recupera la bola.

Regla: el moznón o toque de R1 es hecho caso omiso y al equipo receptor le será otorgado la posesión de la bola en el punto del primer toque o en el punto donde se declara muerta la bola.

Primero en tocar una patada libre.

6.1.6 Escenario: una patada libre desde la yarda 40 de K es elevada y es mofada por K2 en la línea de la yarda 45 de K después es recuperada por K3 sobre la línea de la yarda 41 de R.

Regla: esto es primer toque y probablemente exista una interferencia de K2. El equipo receptor podrá decidir tomar la bola en el punto del primer toque, aceptar la interferencia en la patada 15 yardas y K tendría que repetir la patada o pueden escoger por aceptar el castigo de una interferencia en el punto de la atrapada libre.

Comentarios: el reloj no será puesto en marcha cuando hay un primer toque de una patada libre. El propósito es impedir a los pateadores de tomar ventaja en un toque de bola para echar andar el reloj al negar a los receptores la oportunidad de cachar la patada y poner la bola en juego. Esta es una excepción a "el reloj no se echa andar al primer toque", esta protección es para el equipo receptor y es consistente con la filosofía de que el equipo receptor le sea dada una oportunidad de poner la bola en juego después de una patada libre. (3-4-1; 6-5-4, y 6)

6.1.6 Escenario B: la bola es pateada de la línea de la yarda 40 de K y en el vuelo cruza la línea de 50 yarda antes de que un viento poderoso lo regrese a la línea de la yarda 45 de K donde: (a) es tocada en el vuelo por K1, o (b) toca el suelo y es recuperada por K.

Regla: en (a) es una interferencia en la patada, en (b) primero y 10 para K.

Reglas NFHS

Comentario: las líneas de restricción en una patada libre es la zona neutral para K y R son consideradas como planos verticales. Cuando la patada libre traspasa la línea de restricción del equipo receptor en patada libre en vuelo, solo es considerado que pasa las 10 yarda requeridas, si también ha tocado el suelo, antes o después de las 10 yarda, puede ser recuperada por K, pero no la puede avanzar. (6-1-5)

Causas en patadas libres que van fuera del campo.

6.1.8 Escenario A: la patada libre por K1 es poseída por R1 quién: (a) cacha la bola en el aire y hace contacto con un pie con la línea de banda en su yarda 26, o (b) contacta la línea de banda en la yarda 26 después de completar la cachada.

Regla: en (a) y (b), R pondrá la bola en juego, primero y 10, de su línea de la yarda 26 porque R1 causó que la bola se salga del campo en el 26. (2-4-1)

6.1.8 Escenario B: la patada libre por K1 de la línea de la yarda 40 de K: (a) es tocada por lo R1 en la línea de la yarda 5 de R y se va fuera del campo en la línea de la yarda 8; o (b) la bola es mofada por R1 en su yarda 15 y luego es tocada por K2 antes que rueda fuera del campo en la línea de la yarda 10 de R; o (c) la bola sale fuera del campo sin ser tocada por K o R sobre la línea de la yarda 30.

Regla: en (a) y (b) la bola pertenece a R en el punto donde la bola salio fuera del campo. En (c), es un foul del equipo pateador. El equipo receptor tiene las siguientes opciones, pueden tomar la bola donde salio del campo, tomar la bola en la yarda 35 de R que está 25 yarda más allá del punto previo, o aceptar la falta de 5 yarda y tener que repetir la patada desde la línea de la yarda 35 de K. (6-1-9)

6.1.8 Escenario C: R1 está corriendo cerca de una línea de banda cuando intenta atrapar una patada libre en el vuelo. R1 tiene: (a) los dos pies dentro del campo; o (b) un pie esta tocando la línea de banda, y el otro pie esta dentro del campo, cuando extiende la mano a través del plano de la línea de banda. En ambos casos la bola rebota de sus manos y toca el suelo fuera del campo.

Regla: en (a), la bola no está todavía fuera de límites hasta que golpea el suelo allí. Debido a que R1 la tocó, causó que la bola saliera del campo y la bola será puesta en juego en el punto donde salio del campo. En (b), debido a que R1 está fuera de límites cuando la bola es tocada, el pateador es el responsable de que la bola esté fuera de los límites del campo.

6.1.8 Escenario D: K1 intenta una patada corta desde su línea de la yarda 40, cuando la bola rebota cerca de la línea de banda la bola se va fuera del campo al no poder ser atajada por K2 en la línea de la yarda 49 de R.

Regla: R podía repetir la patada después de un castigo de cinco yarda, o tomar la bola primero y 10 en la yarda 49 de R, o tomar la bola primero y 10 en la yarda 35 de R.

6.1.8 Escenario E: K1 rola la patada del saque inicial desde su línea de la yarda 30 de R, donde: (a) R no puede controlar la bola y la mofa y la bola sale del campo en la yarda 28 de R, (b) R no puede controlar la bola y la mofa y la bola es tratada de controlar por K2 no puede controlar la bola y la mofa y la bola sale del campo en la yarda 28 de R.

Regla: tanto (a) como (b), R pondría la bola en juego desde su línea de la yarda 28 de R.

6.1.8 Escenario F: K1 intenta una patada corta desde su línea de la yarda 40 de K. K2 no puede atajar la bola en la yarda 48 de K, y rebotando la bola toca a R que la trata de agarrar y K3 la mofa saliendo fuera del campo en la yarda 45 de R.

Regla: R puede decidir tomar la bola en la yarda 48 de K en el punto donde se toca primero o en la yarda 45 de R donde la bola salio fuera del campo. La patada libre fue tocada por R así que R no tenía ninguna alternativa de que K repitiera la patada.

6.1.8 Escenario G: K realiza una patada libre de su propia línea de la yarda 40. La patada es corta o defectuosa y se encuentra del lado del campo en la línea de la yarda 46 de K, cuando K2 no

Reglas NFHS

puede atajar la bola y la desvía y esta toca la pierna de R3 y sale fuera del campo en la línea de la yarda 48 de K.

Regla: debido a que el toque de R3 se ignora, ésta es una patada libre que sale fuera del campo. R tiene la alternativa de aceptar la bola en el punto del toque de K2 o aceptar la falta y hacerla cumplir por patada libre fuera del campo con todas estas opciones: (a) repite la patada luego de aplicar un castigo de 5 yarda; (b) tener la bola en el punto donde esta salio del campo; o (c) o 35 yardas del punto donde se realizo la patada libre. (10-5-1-a)

6.1.8 Escenario H: el equipo K, después de aceptar múltiples faules de R, realiza ahora la patada libre de la línea de la yarda 20 de R. Intenta una patada de fuerza, la bola se va afuera de límites del campo sin ser tocada.

Regla: R puede tomar la bola en el punto donde salio la bola o aceptar el faul de 5 yarda y K tiene que repetir la patada desde la línea de la yarda 25 de R.

Tocando y recuperando una patada de despeje.

6.2.3 Escenario A: una patada de despeje por K1 es bloqueada parcialmente en la zona neutral por R1. La patada se va más allá de la zona neutral donde R2 la mofa y le da un nuevo impulso que la manda hacia atrás de la zona neutral. Donde K2 la recupera detrás de la zona neutral y la avanza para una anotación.

Regla: anotación de K.

Comentario: el derecho del equipo pateador para avanzar su patada de despeje depende completamente donde se recupera la patada, si es recuperada en, detrás de o más allá de la zona neutral. Si la patada fue más allá de la zona neutral y luego rebotó detrás de la zona neutral no es ninguna consecuencia. El punto de recuperación es el único factor. Si la recuperación es hecha en o detrás de la zona neutral, K puede avanzar la patada. Pero si la recuperación es más allá de la zona neutral, K puede recuperarla, pero no la puede avanzar.

6.2.3 Escenario B: en tercera y 10 sobre la línea de la yarda 10 de K, la patada de despeje de K1 es el bloqueada y recuperada sobre la línea de la yarda 4 de K: (a) simultáneamente por K2 y R1, o (b) por K2 que la avanza a la yarda 15 de K.

Regla: en (a), la bola está muerta inmediatamente y se otorgar al R debido a la recuperación conjunta. En (b), debido a que K puede recuperarla en o detrás de la zona neutral y avanzarla, es cuarto down y 5 por K desde su propia línea de la yarda 15. La serie de K no termina porque la patada fue bloqueada. (4-2-2-e)

6.2.4 Escenario: en cuarto y 10, K11 despeja la bola de la línea de la yarda 40 de K. Mientras R1 y K1 están comprometido en un bloqueo en la línea de la yarda 30 de R, K batea la bola legalmente en la línea de la yarda 28 de R y la bola bateada toca R1 en la pierna. Entonces, K3 recupera la bola en la línea de la yarda 30.

Regla: el toque de R es ignorado y R tendrá la elección de tomar la bola en el punto del primer toque o en el punto donde la bola se declaro muerta.

6.2.5 Escenario: En un intentos de K1 de bloquear una patada más allá de la zona neutral, pero al tocarla solamente disminuye la velocidad de la bola. La pelota tocada es recuperada por R1 que la avanza a la yarda 25 pero la fumblea y posteriormente es recuperada por K2, que es inmediatamente tacleado.

Regla: R tiene dos opciones puede quedarse con el resultado de la jugada o conservar la posesión tomando la bola en el punto donde K1 toco primero la bola. R puede ejercitar esta alternativa a menos que después de que R1 toque la bola, R cometa un faul y la falta es aceptada por cualquier faul cometido durante el down.

6.2.6 Escenario: ¿cuál es la razón por tener una zona neutral ampliada durante las patadas de despeje y cómo afecta el tocar de una patada baja en esa área?

Regla: el propósito de tener la zona neutral durante una patada de despeje es permitir tener determinada una línea normal. La zona neutral es ampliada hasta un máximo de 2 yarda detrás línea de scrimmage de la defensiva (llamada más allá de la zona neutral) para permitir que los

Reglas NFHS

jugadores de la línea ofensiva bloqueen y controlen a linieros defensivos en la línea de scrimmage. Las patadas de despeje bajas pueden bloquearse o ser tocadas por jugadores de K o R, y dichos toques son ignorados si la patada no va más allá de la zona neutral ampliada. La zona se desintegra inmediatamente cuando la patada ha cruzado dicha zona o cuando la trayectoria de la bola no puede ser más tocada hasta que baja. En cuanto la zona se desintegra, tocar la patada por un jugador de K en vuelo más allá de la zona neutral, está acción es una interferencia de cachar la patada, si un jugador de R esta en posición de cachar la bola. Si la patada es tocada por R más allá de la zona neutral, entonces se establece una nueva serie. (2-28-2; 5-1-2-f; 6-5-6)

Recuperación simultánea.

6.2.7 Escenario: cuarto y 3 por K de su propia línea de la yarda 10. Una patada de despeje por K1 es mofada más allá de la zona neutral por R1 y botando regresa a la zona de anotación de K donde es simultáneamente recuperada por jugadores contrarios.

Regla: la anotación se otorga a R. Si K está en posesión de la bola en la zona de anotación de K al final del down, es un safety. Si R está en la posesión o si hay posesión conjunta, es una anotación. La bola es otorgada al equipo R cuando cualquier patada de despeje sale fuera de límites del campo entre las líneas de gol, o si se declara bola muerta entre las líneas de gol si ningún jugador tiene la posesión o se declara bola muerta dentro del campo mientras dos oponentes están en la posesión conjunta. Debido a que la patada fue mofada más allá de la zona neutral y no ha existido posesión de la bola, todavía se considera una patada en la propia zona de anotación de K. (4-2-2-e; 8-2-1 b)

Patada en la zona de anotación de R, TOUCHBACK.

6.3.1 Escenario A: una patada de despeje por K1 desde la línea de la yarda 45 de R golpea el suelo cerca de la línea de gol de R donde K2 salta a gran altura en el aire, controla la bola y luego toca el suelo dentro de la zona de anotación de R.

Regla: Touchback. Aunque K2 podría haber controlado la bola mientras estaba en el aire sobre el campo de juego, la recuperación no se da por terminada hasta que toca el suelo dentro del campo con la bola en posesión. En esta Escenario la bola se declara muerta cuando aterriza y es un touchback cuando la bola rompe el plano de la línea de gol de R. (4-2-2-d)

6.3.1 Escenario B: una patada de despeje por K1 llega botando y llega en descanso en la línea de la yarda 6 de R. R1 intenta recuperarla y avanzarla, pero en el intento mofa la bola que le da y entra a la zona de anotación dónde: (a) R2 recupera la bola y hace down; o (b) R3 la recupera y la avanza afuera de la zona de anotación; o (c) K2 recupera la bola dentro de la zona de anotación.

Regla: la bola se declara muerta tan pronto como rompe el plano vertical de la línea de gol de R. Es un touchback en (a), (b) y (c). La patada no había terminado porque mof no constituye tener la posesión de la bola, por lo tanto, es una patada en la zona de anotación de R, que es un touchback automático. El Oficial debe sonar el silbato inmediatamente cuando la bola se declara muerta como resultado de romper el plano de la línea de gol. El mofar la bola en estas condiciones no es factor de considerarse cuando la patada va dentro de la zona de anotación. R pondrá la bola en juego, primero y 10, de su línea de la yarda 20. (2-24-2; 8-5-3-a)

Bloqueando la patada desde el travesaño.

6.3.1 Escenario C: durante un intento de anotación extra de gol de campo, R1, que está en la zona de anotación salta y bloquea la bola antes de que llegue al travesaño.

Regla: Touchback. El toque por R1 en la zona de anotación causa que la bola se declare bola muerta, a menos que la bola rebote a través del gol, ganando un gol de campo por lo tanto, Este toque no es un bateo ilegal por lo R1 en el campo de juego no tiene ningún efecto en el gol de campo. (4-2-2-d; 6-2-6; 9-7-2)

Señal de atrapada libre durante la patada.

6.5.1 Escenario A: R1 y R2 hacen una seña solicitando una atrapada libre y: (a) la patada es corta y es cachada por R3; o (b) la patada de despeje está sobre la cabeza de R1, y R2 bloquea a K1

Reglas NFHS

que están intentando llegar a la bola cerca de la línea de gol; o (c) R2 mofa la patada de despeje que es mofada también por K2 entonces la bola es recuperada por R1 definitivamente.

Regla: R3 no hizo una señal de atrapada libre: en (a), la bola se declara muerta cuando es cachada. En (b), es un bloqueo ilegal porque R2 bloquea antes de que la patada termine, después de hacer una señal de atrapada libre, es una falta, si se acepta, será administrada del punto después de una patada de despeje (PSK) en (c), la bola se declara muerta tan pronto como R1 la recupera. (4-2 – 2-g; 6-5-5; 9-3-3)

6.5.1 Escenario B: K1 intenta una patada corta desde su propia yarda 40, pero en lugar de causar que la bola golpee el suelo y rebote, la eleva al aire. R1 hace una señal solicitando una atrapada libre mientras la patada está en vuelo y cacha la bola: (a) antes de que cruce la línea de restricción de patada de R; o (b) después de que se ha ido más allá de la línea de restricción de patada de R.

Regla: R1 ha realizado una atrapada libre en tanto en (a) como en (b). Una señal de atrapada libre es permitida en o más allá entre la zona neutral y la línea de gol de R durante una patada libre. (2-9-1)

6.5.2 Escenario A: durante una patada de despeje más allá de la zona neutral ampliada, R1 da una señal de atrapada libre. No puede atajar la patada en el aire y la mofa, dónde: (a) lo cacha 5 yarda delante de donde la mofa; o (b) K2 empuja R1 en un intento de alcanzar la bola; o (c) K3 taclea a R1 seguido del mof, impidiendo que R1 cache la patada; o (d) R1 es bloqueado debajo de la cintura por K4 y K5 recupera la bola.

Regla: en (a), R1 ha hecho una atrapada libre, la bola se ponen juego en el punto donde la atrapada libre fue terminada. En (b), el contacto sobre R1 por K2 es legal porque K puede conservar la posesión seguido al mof por R1. En (c), es un faul de agarrando de K3 por taclear a R1 seguido de un mof, por impedir a él de alcanzar la bola, el bloqueo por K4 es ilegal (d). Los faules en (c) y (d) son faules durante una jugada de bola suelta y la falta, si es aceptada, será administrada desde el punto anterior y el down se repite (2-3-5-b; 6-2-4; 9-3-2)

6.5.2 Escenario B: la patada de K2 es alta y un viento poderoso la regresa a la zona neutral. R1 hace una señal de atrapada libre mientras se encuentra más allá de la zona neutral sin embargo, la bola cae: (a) en, o (b) detrás de la zona neutral y K2 empujan a R1 y luego cacha la patada y la avanza.

Regla: debido a que K puede cachar o recuperar una patada de despeje en o detrás de la zona neutral el avance, y la acción en (a) y (b) es legal. Debido a que R no puede pedir una atrapada libre en o detrás de la zona neutral, puede ser contactado legalmente.

6.5.3 Escenario: R1 hace una señal solicitando una atrapada libre de una patada de despeje por K1. El compañero de equipo R2 cacha la patada y es tacleado inmediatamente por K1 que vio o no vio él la señal de atrapada libre. El contacto que no es un personal faul ocurre antes de que el Oficial sonara su silbato. R2 fomblea cuando es tacleado y la bola es recuperada por K2.

Regla: la bola se declara muerta cuando fue atrapada por R2. El contacto por K1 no fue un faul porque R2 no hizo él la señal solicitando una atrapada libre. Entonces R2 dejó caer una bola muerta y no pudo haber una recuperación de K2.

Comentarios: el contacto con un receptor que no hace una señal de atrapada libre o el contacto con un receptor que ha dado una señal o es contactado y él no ha hecho la señal de atrapada libre, no es un faul a menos que el contacto sea considerado ser un faul personal. El receptor no se le da la protección especial en tales Escenarios. Los miembros del equipo pateador tienen la responsabilidad de saber cuándo la bola está muerta. Si un jugador del equipo pateador no pudiera haber visto una señal de atrapada libre que es hecha por un compañero de equipo, no hay faul. Sin embargo, el hecho de no haber visto la señal, no le da licencia para contactar al receptor. (4-2-2-g)

Elección de centrar o efectuar una patada libre

6.5.4 Escenario: R1 hace una señal solicitando una atrapada libre más allá de la zona neutral sobre la línea de la yarda 40 de K. K2 interfiere con la oportunidad de R1 de hacer la atrapada libre. R

Reglas NFHS

escoge una atrapada libre y por poner la bola en juego con un centro. Durante el down: (a) A1 gana 15 yarda y el entrenador del equipo B es castigado por foul de conducta antideportiva; o (b) B2 comete la interferencia de pase; o (c) un silbato inadvertido suena durante el pase adelantado.

Regla: en (a), el foul por conducta antideportiva durante el down no le da a A otra oportunidad de centrar o a patear libre. Sin embargo en (b), A podría poner la bola en juego con un centro seguido de la aplicación de la falta. En (c), el down es vuelto a jugar y A tiene la alternativa de repetir el centro o a la patada libre. (10-4-4-a)

Interferencia

6.5.6 Escenario: la patada de despeje de K2 es bloqueada parcialmente por R1 en o detrás de la zona neutral y va más allá de la zona neutral. R2 esta en posición de cachar la bola, pero toca primero el hombro de K2 antes de que la bola golpee el suelo donde es recuperada por R2.

Regla: debido a que el toque de R1 es ignorado, es una interferencia en la patada por K2 ya que en la trayectoria de cachar la patada se interpone en la trayectoria, porque R2 esta en posición de cachar la bola.

6.5.6 Escenario B de: la patada de despeje de K1 está botando sobre la línea de la yarda 15 de R y (a) R2 esta en posición de cachar la bola, o (b) todos jugadores de R se quitan de donde la bola golpeará la tierra. En ambos (a) y (b) K3 cacha la bola.

Regla: en (a), es la interferencia de atrapada libre y R tiene las opciones de tomar el resultado de la jugada, la bola en el punto del toque, otorgando una patada libre o de penalizar a K con 15 yardas del punto previo y volver a repetir el down. Si R decide tomar el resultado de la jugada, bola de R donde K3 la atrapó. En (b), la jugada es legal y la bola es declarada muerta tan pronto como K3 la atrapa. El punto donde se cacha la atrapada libre es también el punto de primer toque y R pondrá la bola en juego sobre esa línea de la yarda, primero y 10.

6.5.6 Escenario C: K5, se encuentra cubriendo una patada de despeje, la patada lo golpea en su casco: (a) R1 esta en posición de cachar la patada si así lo decide; o (b) ningún jugador de R esta en posición de poder llegar a la bola y atraparla.

Regla: en (a), K5 ha cometido una interferencia de patada libre. En (b), no hay foul.

6.5.6 Escenario D: la patada de despeje de K1 es alta pero breve. R2, viene al campo y va hacia la bola para ponerse en posición de intentar atraparla. K2 también se está dirigiendo hacia la bola o sólo se encuentra parado esperándola cuándo: (a) K2 hace contacto con por R2; o (b) K2 causa que R2 vire fuera de la bola junto a K2 pero no hay contacto. La bola golpea el suelo y es recuperada por R3.

Regla: K2 ha cometido una interferencia de patada tanto en (a) como en (b) desde que K2 no proporcionó una oportunidad libre de obstáculos de cachar la bola a R2. R puede escoger una atrapada libre, el resultado de la jugada, o decidir penalizar K con 15 yardas desde el punto previo y repetir el down.

6.5.6 Escenario E: mientras la patada de despeje de K1 está en el vuelo más allá de la zona neutral, R2 que: (a) hace una señal de atrapada libre, o (b) no da una señal. La bola golpea R2 sobre el hombro y rebota a gran altura en el aire. Mientras la bola fumbleada todavía esta en el aire, K4 empuja R2 en el pecho y K4 cacha la bola en ese punto.

Regla: en ambos casos, la bola está muerta cuando K4 la atrapa. No hay foul por interferencia de patada libre desde que la protección de R2 termina cuando toca la patada.

Señal inválida

6.5.7 Escenario A: cuatro y 5 para K sobre su propia línea de la yarda 9. La patada de K1 es muy alta y muy corta, pero va más allá de la zona neutral ampliada. R1 da una señal de atrapada libre inválida en la línea de la yarda 20 de K y la patada no tocada golpea el suelo y rebota detrás de la zona neutral donde K1 la recupera y es derribado en su propia línea de la yarda 10.

Reglas NFHS

Regla: indudablemente K aceptará la falta por el foul de R1 que pone la bola en la línea de la yarda 14 y resulta en uno primero down para K. Si K declina el foul y acepta la jugada, será la bola de R primero y el gol en la yarda 10. (Recuerde que usted debe dar las opciones)

6.5.7 Escenario B: durante una patada de despeje, R1 hace una seña solicitando una atrapada libre: (a) extendiendo y sosteniendo el brazo arriba de su cabeza; o (b) extendiendo y agitar la mano parcialmente enfrente de su cara; o (c) extendiendo y lateralmente y agitando ambas manos completamente arriba de su cabeza; o (d) extendiendo y lateralmente agitando un brazo estirado arriba de su cabeza.

Regla: las señales en (a), (b) y (c) son inválidas. En (d), la señal es válida. Dar una señal inválida es un foul y la falta es hecha cumplir bajo la previsión de punto de aplicación después de una patada de despeje (PSK).

Comentarios: cuando un receptor da sombra a sus ojos durante una patada legal, debe lo hacerlo de una manera que no sea evidentemente una señal inválida de atrapada libre. La responsabilidad de dar sombra a los ojos con un brazo doblado y no agitarlo es totalmente y completamente responsabilidad del receptor. (2-9-3; 2-41 - 6; 6-5-1, 6)

Señal ilegal por un corredor.

6.5.8 Escenario: R1 cacha la patada de K1 y después de dar un par de pasos hace una señal de atrapada libre rápidamente.

Regla: esto es una señal de atrapada libre ilegal por R1. El punto de aplicación de una señal ilegal de atrapada libre es el punto del foul y se aplica bajo los principios de 3 y 1. (2-9-5)

6.5.8 Escenario B d: R2 hace una señal de atrapada libre después de que R1 empieza a avanzar después de cachar una patada.

Regla: no hay ningún foul, como solamente el corredor puede dar una señal de atrapada libre ilegal. Los oponentes deben continuar jugando y no ser engañados por un jugador que agita un brazo después de una acción de atrapada libre en una patada. (2-9-5)

Regla 7 Centrando, Manejando y pasando la bola.

Infracción al centro.

7.1.3 Escenario: los linieros del equipo A obtienen sus puestos y antes del centro hacen algunos ajustes preliminares. Antes del centro A1: (a) inclina la bola a un ángulo de 90 grados; o (b) levanta la bola y la empuja hacia delante para hacer un centro largo o; (c) rota la bola de lado a lado; o (d) retira ambas manos de la bola.

Regla: legal en (a). Es una infracción al centro en (b), (c) y (d). El Oficial sonará su silbato inmediatamente, significando que la bola se declara muerta. Una infracción al centro es un foul de bola muerta y el castigo es de 5 yarda y es administrado del punto siguiente. (2-40-2; 4-1-6; 7-1-2, 3; 10-4-4-b)

Invasión.

7.1.5 Escenario: luego de la señal de bola lista para jugarse, pero antes de que A haya obtenido cualquier posición en la línea de scrimmage, B1 esta en o más allá de la zona neutral que mira hacia sus compañeros de equipo mientras da las señales defensivas.

Regla: invasión por B1. (2-8)

7.1.6 Escenario A: cuando A viene a la línea de scrimmage, los linieros asumen su posición final cuando ocurre lo siguiente: (a) cinco linieros traspasan el plano vertical a través del talle de las nalgas del centro mientras la cabezal del sexto traspasa el plano a través del talle del compañero de equipo más cercano que está sobre su línea de la scrimmage; o (b) un hombre del interior de la línea tiene su cabeza traspasando la zona neutral mientras los otros linieros están traspasando el plano vertical del talle de las nalgas del centro.

Regla: en (a), es una formación ilegal que es un foul simultáneo con el centro. El equipo ofendido tendrá la alternativa de tomar el resultado de la jugada o aceptar la falta y volver a jugar el down. En (b), es una invasión por un jugador al tener cualquier parte de su cuerpo traspasando

Reglas NFHS

el plano de la zona neutral después de la señal de bola lista y el centro ha puesto su mano (s) sobre la bola. Éste es un foul de bola muerta y se aborta la jugada, la bola no será permitida ponerse viva. (2-8; 2-25-2; 2-32-9; 7-1-5; 7-2-3)

7.1.6 Escenario B: el centro A1 esta colocado sobre la bola luego de la señal de bola lista, pero todavía no ha puesto su mano (s) sobre ella. En cualquiera: (a) A2; o (b) B1, rompe el plano de la zona neutral. Ambos jugadores ajustan su puesto y van detrás de la zona neutral; o (c) A1 tiene una mano en el suelo y luego se pone erguido de pie para llamar su asignación de bloqueo.

Regla: ninguna infracción en (a), (b) o (c). En (c), el centro no está restringido como los demás linieros después de poner una mano sobre o cerca del suelo. (7-1-7-c)

7.1.6 Escenario C: A1 obtiene su puesto sobre la bola y pone ambas manos sobre la bola. La señal de bola lista para la jugada no ha sido dada. B1 rompe el plano que divide la zonas neutral.

Regla: ningún foul. Restricciones de invasión no están vigentes antes de que la señal de bola lista haya sido dada.

7.1.6 Escenario D: luego de la señal de bola lista, el centro A1 se coloca sobre la bola e inmediatamente ponen sus manos sobre la bola y la ajusta. El resto del equipo entonces obtiene sus puestos para el centro. El entrenador de B se da cuenta de que su equipo tiene solamente 10 jugadores sobre el campo y envía B1 al juego. La bola es ubicada dentro del campo de tal manera de que B1 está sobre la zona neutral del equipo A cuando entra el campo y cruza por la zona neutral, pero esta en su lado antes del centro.

Regla: no es una invasión por el sustituto cruzar a través de la zona. Neutral, entrando de sustituto no puede invadir hasta que se ha establecido como jugador sobre el terreno de juego del lado de la zona neutral de su equipo. Si B1 no consigue establecerse como jugador al centro, será un foul de sustitución ilegal. Este foul ocurre simultáneamente con el centro y sería administrado del previo si es penalizado. De forma semejante, no es una invasión cuando un jugador reemplazado cruza la zona neutral al dejar el campo. (2-32-15; 3-7-2, y 6; 7-1-2; 10-4-2-a)

Falso arranque.

7.1.7 Escenario: el equipo A está sobre su línea de la scrimmage con A1 directamente e inmediatamente atrás del centro en posición recibir la bola. A1 inicia su conteo antes de que la bola sea centrada: (a) A1 da unos pasos hacia atrás de la línea de scrimmage y hacer una engaño de lanzar un pase adelantado. B1 carga dentro de la zona neutral y se contacta con A2; o (b) A1 retira sus manos rápidamente de debajo del centro y sale en movimiento. La reacción causa que B2 cargue dentro de la zona neutral y se contacte con A3; o (c) A1 levanta el tacón de un pie haciendo una señal a A2 para empezar en movimiento.

Regla: tanto en (a) como en (b). El inicio de falso arranque por A1. Estos actos o acciones son interpretadas la causa que un adversario invada y, tienen que ser castigadas. Es el propósito de las Reglas prohibir tales acciones. Sea o no sea la intención de la acción por A1 de llevar B dentro de la zona neutral esto no debe ser el factor de duda en la Regla al aplicar un foul de falso arranque. La acción por A1 en (c) es legal. (7-1-6-b)

Ningún falso arranque.

7.1.7 Escenario B: antes del centro, A tiene ocho jugadores en la línea de scrimmage. A1, que está sobre el final de la línea, cambia y se hace un back. A2, que antes del cambio del puesto de A1 era un hombre interior, está ahora sobre el final de la línea. A2 se levanta de su postura de tres puntos y se traslada a un nuevo puesto 5 yarda más lejos de la línea de scrimmage donde nuevamente asume una postura de tres puntos.

Regla: un cambio legal por A2. Las restricciones no son aplicables a los linieros del interior más son aplicable a A2 después de que A1 se fue de la línea y asumió un puesto como un back, haciendo A2 un hombre abierto, ya no es más un hombre interior. (2-39)

Formación ilegal.

Reglas NFHS

7.2.1 Escenario A: luego de una jugada de segundo down, A89 entra al campo como un sustituto por A93 pero A89 se para a 5 yarda de la línea de banda cuando su equipo está listo para centrar la bola. Seguido del centro, A89 sale por pase y cacha el pase legal adelantado de A1 para un primero down.

Regla: ésta es una formación ilegal y si la falta es aceptada sería aplicada desde el punto previo. Dependiendo de la situación de la jugada, esto también podía castigarse como una participación ilegal (9-6-4-d)

*7.2.1 Escenario B: punto down y 8 de la línea de la yarda 20 de K y el equipo K en formación de patada de despeje, K1 pateo la bola, pero al momento del centro, K tenía solamente seis jugadores en la línea de scrimmage. Después de que la jugada está terminada, R1 lanza K2 al suelo azotándolo.

Regla: estos faules serían aplicados por separado y por orden que ocurrieron. Si R declinará el foul de K con el propósito de que R mantener la posición de la bola, y luego aplicar el castigo del foul personal en bola muerta, (R1 es expulsado) y el foul de K de 15 es aplicado en el punto del final de la carrera.

Entrelazando los pies.

7.2.2 Escenario: seguido al centro en un intento de anotación extra de patada, los jugadores de la línea ofensiva "se mueven" y entrelazan sus pies.

Regla: legal. Sin embargo, antes del centro solamente los linieros cercanos al centro le es permitido entrelazar los pies con los del centro.

Posiciones al centro.

7.2.3 Escenario: seguido de la reunión (huddle), después de que A viene a su línea de scrimmage, el mariscal de campo A1 está rompiendo el plano del talle de las nalgas del centro, y el spot back A2 tiene una parte de su cuerpo rompiendo el plano del talle de su compañero de equipo más cercano que esta en la línea de scrimmage.

Regla: esto es un foul de formación ilegal al centro. Mientras el mariscal de campo A1 puede estar rompiendo el plano del talle de las nalgas del centro o las compañero de equipo más cercano legalmente en la línea de scrimmage, es ilegal que cualquier otro back rompa el plano del talle de su compañero de equipo más cercano que es en la línea de scrimmage. (2-32-3)

7.2.3 Escenario B: al centro, A1 está en un puesto que no está ni sobre la línea de scrimmage y tampoco evidentemente en el backfield. A1 no esta en la línea de scrimmage porque ni su cabeza ni su pie están rompiendo el plano a través de la cintura del centro, y no esta en el back porque está traspasando el plano a través de la cintura de su compañero de equipo más cercano, A2 que se encuentra en la línea. La posición de A1 está al final dentro de A2, que está evidentemente sobre la línea de scrimmage. Cuando la bola es centrada, tanto A1 como A2 se van dentro del campo y A1 cacha un pase.

Regla: es una falta múltiple, la posición de A1 es ilegal cuando la bola es centrada. A1 es un receptor inelegible en zona de pase porque no era evidentemente un back. Su avance más allá de la zona neutral es ilegal y cuando él toca el pase, es un foul de toque ilegal. Éste es un foul múltiple y B tiene que elegir que castigo aceptar. (7-5-6-a; 7-5-13)

Requisitos en la numeración.

7.2.5 Escenario A: el equipo A viene a su línea de la scrimmage con el: (a) alas abiertas 80 y 71, tackles 70 y 81, guardias 60 y 61, y el centro 50; o (b) alas abiertas 80 y 81, tackles 72 y 75, guardias 62 y 63, y el centro 50 y un back con el número 76.

Regla: las formaciones tanto en (a) como (b) son legales porque hay al menos cinco jugadores numerados del 50-79 sobre la línea ofensiva. En (a), un jugador como tackle tiene puesto el número 81 y el ala el número 71 ambos son receptores inelegibles; el 81 por posición y el 71 debido a su numeración. En (b), el back con el número 76, no un receptor elegible por numeración. (7-5 – 6-a)

Reglas NFHS

7.2.5 Escenario B: antes del centro con cinco jugadores sobre su línea numerados del 50-79 mientras que dos compañeros de equipo, estando sobre el mismo lado, con números 89 y 41. El número 41 está sobre el final de la línea y el 89 está dentro también como hombre de línea junto a él. Hay un cambio (Shift) y el número 41 se va al backfield y el número 32, que se encuentra en el back del lado opuesto, cambia de lugar así que ahora está sobre el final de la línea. Un pase de anotación es lanzado a número 89.

Regla: la anotación cuenta. El hecho de que A se alinee con un jugador numerado como receptor elegible en la línea de scrimmage antes del centro, primeramente de interior no elimina la posibilidad de este jugador de seguir siendo elegible para recibir un pase, seguido de un cambio (Shift). (7-5-6-a)

7.2.5 Escenario C: A1 sustituto entra para reemplazar a A2. Ambos están llevando el número 88.

Regla: ninguna infracción a menos que ambos participan al mismo tiempo. (1-4-3; 7-2-5-b)

Excepción a la numeración.

7.2.5 Escenario D: en una formación de patada de scrimmage con el número 79 en posición de potencial pateador. El número 33 esta colocado como un hombre de línea interior entre los alas como una excepción al requisito de numeración. Los jugadores de A hacen un cambio (Shift) y el número 33 asume un puesto sobre el final de la línea. El número 81 está sobre el otro lado de la línea y el número 80, que empieza como ultimo hombre en línea, ahora esta como un hombre interior. El número 79 ha cambiado puestos con el back número 30. ¿Quién son los receptores elegibles?

Regla: el número 81 y todos los backs numerados del 1 al 49 o del 82 al 99. El número 33 se declara inelegible y el número 79 es inelegible aunque se encuentra como back.

Comentarios: cuando A está en una formación de patada de scrimmage, no tienen que forzosamente que patear y también puede patear cuando no están en esta en formación de patada. (2-14-2; 7-2-5-a-Excepción)

7.2.5 Escenario E: es punto y 6 para el equipo A desde su propia línea de la yarda 40. A hace un cambio (Shift) en la formación de patada de scrimmage, inicialmente con el jugador número 83 como hombre de línea interior y los otros cuatro linieros numerados del 50-79. Antes del centro, B1 invade. La castigo es administrada dejándolos a solo una yarda para hacer un primero y diez. El equipo A se alinea ahora con el número 83 al final de la línea y hace una sustitución y tiene cinco linieros de interior numerados del 50-79. El número 83 sale por pase y cacha un pase para una anotación.

Regla: una jugada legal. El foul de invasión en bola muerta permite cancelar al equipo A el uso de la excepción de la numeración y usar al número 83 como un receptor elegible. La excepción de numeración es cancelada, o fue renovada, seguido a un foul de bola muerta, o un tiempo fuera otorgado o a tiempo fuera de la TV / radio, o el tiempo fuera del final de un punto o un tiempo fuera pedido por un Oficial.

Comentarios: si una patada de lugar es usada por un intento de anotación extra, es una patada de despeje y la excepción a la numeración puede ser usada. (7-2-5-a Excepción)

Movimiento ilegal, (Shift)

7.2.6 Escenario A: El equipo A viene a su línea de la scrimmage con el mariscal de campo A1 colocándose detrás del centro. A una señal, A2 entra en movimiento y luego A1 asume su puesto final colocando sus manos debajo del centro.

Regla: cuando la bola sea centrada, será un foul de cambio ilegal (Shift) porque A2 no ha estado quieto durante un segundo al mismo tiempo que los otros jugadores de A después de que A1 realice un cambio (Shift). El movimiento no puede ser empezado legalmente hasta que todos los 11 jugadores del equipo A ha hecho un paro (stop) simultáneamente por al menos un segundo. (2-39)

7.2.6 Escenario B: los backs A1 y A2 simultáneamente cambian de lugar a nuevos puestos en el backfield antes del centro. En menos de un segundo después de que ambos están quietos: (a) A3 entra en movimiento y se encuentra en movimiento al centro; o (b) la bola es centrada.

Reglas NFHS

Regla: cambio ilegal (Shift), tanto en (a) como en (b). Seguido de una reunión (huddle) o un cambio (Shift), todos los 11 jugadores tienen que hacer un paro completo y deben permanecer quietos simultáneamente por al menos un segundo antes del centro o antes de que un jugador entre en movimiento. (2-39)

7.2.6 Escenario C: después de que A ha estado quieto por más de un segundo, el back A1 sale en el movimiento. Mientras A1 está en movimiento A2 back toma un paso hacia adelante y entonces se vuelve a poner en movimiento. A1 está todavía en movimiento cuando la bola es centrada dos segundos después de A2 se puso en movimiento.

Regla: Movimiento (Shift) ilegal. El movimiento de A2 era un cambio (Shift) y el equipo entero por ese hecho falla en estar al menos uno segundo quieto después del shift y antes del centro por lo tanto es un foul al momento del centro. (No se aborta) (2-39)

Movimiento ilegal, Shift.

7.2.7 Escenario: el mariscal de campo por el mando de voz ha hecho señas a sus compañeros de equipo de que asuman un puesto, mientras está parado detrás del centro. El mariscal de campo se hace hacia delante y pone sus manos dentro de las piernas del centrador para recibir el centro: (a) Al instante el centro es hecho; o (b) que es centrada la bola después de que esta inmóvil, pero antes de un segundo haber transcurrido; o (c) que es hecho el centro después de que permanece inmóvil durante un segundo; o (d) que hecho el centro después de que esta inmóvil durante un segundo, pero mientras está caminando de atrás hacia adelante con un pie cuando el centro es hecho.

Regla: en (a), el movimiento es ilegal. En (b), es un shift ilegal. En (c), es legal. En (d), es legal a menos que un compañero de equipo esté también en movimiento al centro.

Comentarios: si el mariscal de campo pone sus manos debajo del centro sin parar, es un cambio (Shift) y no un movimiento. (2-39; 7-2-6)

Pelota planeada fumbleada.

*7.2.8 Escenario: entre downs, el mariscal de campo A1 informa al Réferi vía una señal confidencial "Arreglada de antemano" de que durante el próximo down A tendrá su jugada de truco que involucra una bola fumbleada planeada. (a) El centro A2 no libera la bola y la retiene, acto seguido A3 lo toma y la empieza a avanzar; o (b) A1 toma el centro y pone la bola sobre el suelo después del que el guardia A3, que ha girado y enfrentado su propia línea de gol la toma del suelo legalmente, y la avanza; o (c) A1 toma el centro y maneja la bola y se la da al guardia A3, que ha dado la vuelta y ahora su cara está viendo a su propia línea de gol legalmente.

Regla: en (a), es una infracción del centro, foul en bola muerta a pesar de que el Réferi fue informado. En (b), es una jugada de bola fumbleada planeada ilegal aunque el Réferi fue notificado (7-2-8). En (c), es una jugada legal. (7-2-4)

Manejando la bola ilegalmente.

7.3.2 Escenario: el mariscal de campo A1 toma el centro y lo maneja dándole la bola al back A2. La transferencia de la bola es echa: en (a) detrás; en (b) en la línea; o (c) más allá de la zona neutral.

Regla: legal en (a) y (b), pero es un foul en (c).

Comentarios: el punto donde se da la bola determina si es atrasado, en o más allá de la zona neutral. Si la bola entera está más allá de la zona neutral cuando es liberada, es un manejo adelantado de la bola. (2-19-2, y 3)

La posesión conjunta del pase, la patada o del fumble.

7.4.3 Escenario: A1 y B1 ganan simultáneamente la posesión de una bola viva que se encuentra después de un: (a) pase legal adelantado y ambos jugadores están tocando el suelo dentro del campo; o (b) en una patada de despeje que fue mofada por R más allá de la zona neutral; o (c) la fumble por A1 en una jugada de carrera la bola es fumbleada por A1.

Regla: el down se da por terminado en cualquiera de los Escenarios. En (a), el pase completo y la bola pertenecen a A en el punto donde es atrapada. En (b), la bola pertenece a R en el punto

Reglas NFHS

donde recupera la bola, y en (c), la bola pertenece a A en el punto donde recupera el fumble. (6-2-6; 7-5-4)

Pase adelantado legal o ilegal.

Nota: Con la definición actual de atrapada o cachada, aquí puede crear alguna confusión concerniente con las interceptaciones de un pase o fumble, hacer una atrapada, recuperar o interceptar, el jugador primero deberá caer al suelo dentro del campo, o ser impedido de regresar al suelo dentro del campo habiendo sido contactado por un oponente que le impide regresar dentro del campo. Para hacer una cachada, el jugador deberá regresar dentro del campo o ser contactado por un oponente que le impida regresar al suelo dentro del campo. Para realizar una interceptación, el jugador deberá efectuar la cachada, por lo tanto regresar dentro del campo. Para efectuar una recuperación, lo mismo deberá ser verdad.

7.5.1 Escenario: el mariscal de campo A1 corre de lado a lado mientras se acerca a la zona neutral, decide lanzar un pase adelantado. Cuando A1 suelta la bola: (a) su pie de apoyo está tocando el suelo en la zona neutral, o (b) su pie de apoyo rompe el plano de la zona neutral del equipo B.

Regla: en (a), es un pase adelantado legal. En (b), es un pase adelantado ilegal porque la ubicación del pie de apoyo del pasador estaba más allá de la zona neutral. (7-5-2-b)

7.5.2 Escenario A: el mariscal de campo A1 se hecha hacia atrás para tirar un pase, pero no le es posible encontrar a un receptor y: (a) lanza la bola al suelo; o (b) lanza la bola al suelo en una área habitada solamente por jugadores defensivos; o (c) lanza la bola deliberadamente a las piernas de los linieros defensivos.

Regla: un pase adelantado ilegal en (a), (b) y (c). Penalice con 5 yardas del punto donde la carrera termine y cuenta el down en cada Escenario. (7-5-2-b, c, y d)

7.5.2 Escenario B: mariscal de campo A1 está en posición de recibir un centro directo cuerpo a cuerpo. (a) A1 no puede atajar el centro lo mofa, pero puede tomar la bola del suelo y la clava hacia adelante; o (b) A1 recibe el centro, pero en su intento de clavar la bola le pega al centro A2 y rebota en el aire. A1 cacha la bola y lo clava hacia adelante inmediatamente.

Regla: un pase adelantado ilegal tanto en (a) como en (b). En cuanto la bola toca el suelo, un jugador no puede hacer un intento legal de clavar la bola, no puede ser impedido salir legalmente de allí en adelante usando esta excepción. Por ser un "Centro directo" y por lo tanto conocer la excepción de la Regla, la bola debe lanzarse inmediatamente después de haber recibido el centro si se encuentra una persona en posición tomar el centro de mano a mano sin que haya un mof, fumble, o de algún otra forma un mal manejo de bola.

7.5.2 Escenario C: el mariscal de campo A1 se echa hacia atrás para lanzar un pase y bajo presión por una buena defensiva, lanza un pase adelantado: (a) a los pies de dos linieros defensivos; o (b) 15 yarda detrás de A3 que esta haciendo una trayectoria de poste en lo profundo; o (c) 2 a 4 metros sobre la cabeza de A3 elegible que se encuentra cerca de una línea de banda.

Regla: pase ilegal adelantado en (a), en (b) y (c), el Réferi tendrá que juzgar si el pase fue lanzado intencionadamente incompleto o si A1 fue incapaz de lanzar la bola cerca de A3.

Comentarios: algunos factores tienen que ser tomados en cuenta para una tomar una decisión para legislar un pase intencionalmente lanzado, y son: la ausencia de receptores ofensivos elegibles en la zona donde se lanza la bola y el "sacarse de encima la bola" para evitar la pérdida de distancia. La habilidad y la destreza del pasador y la presión de la defensiva son también algunos de los factores por considerar. (7-5-2-d)

7.5.2 Escenario D: el corredor A1 corre 5 yarda a la línea de la yarda 3 de B, donde es tacleado más allá de la zona neutral. Cuando está cayendo, A1 finge un fumble echando la bola hacia adelante a la zona de anotación donde A2 la recupera.

Regla: pase ilegal adelantado por A1. El castigo es de 5 yarda del punto del, más pérdida de down. Si A1 es contactado después de soltar la bola, no se le está cometiendo una rudeza al pasador, ya desde que perdió esa protección cuando lanzó el pase más allá de la zona neutral. (9-4-3)

Reglas NFHS

7.5.2 Escenario E: un pase de A1 es poseído por A2 mientras esta en el aire adentro de la zona de anotación de B. A2 pierde el control cuando es contactado por B1 mientras estaba en el aire. La bola: en (a) cae al suelo; o (b) es cachada por el elegible A3 en la zona de anotación de B; o (c) es interceptado por B2 que es derribado y hace down en la zona de anotación.

Regla: en (a), el pase es incompleto. En (b), es una anotación y en (c), es un touchback. (8-2-1 b; 8-5-3-c)

7.5.2 Escenario F: B1 intenta interceptar un pase en el aire y: (a) la bola lo toca en una mano y entonces la desvía con la otra sin asegurar la posesión, después que B1 aterriza con un pie dando su primer paso dentro del campo y el segundo fuera del campo tiene posesión; o (b) desvía la bola en el aire, pero es capaz de atraparla después hace down dentro del campo o (c) haciendo malabares da dos pasos con la bola dentro del campo y luego cuando la toma esta fuera del campo.

Regla: intercepción en (b), pero no en (a) y (c).

7.5.2 Escenario G: un pase o fumble está cerca de una línea de banda. B1 obtiene el control de la bola en sus manos mientras su pie está sobre la línea de banda.

Regla: la bola se declara muerta cuando es tocada. Debido a que el toque precede a la jugador de posesión, no hay "Atrapada" o "Recuperación." (2-36-2)

7.5.2 Escenario H: B1 salta en el aire sobre su línea de la yarda 2 y agarra el pase. Regresa al suelo dentro del campo en su zona de anotación.

Regla: la intercepción de B1 no fue terminada hasta que él regresó al suelo dentro del campo. Por lo tanto ahora posee una bola viva en su propia zona de anotación y puede intentar salir con ella o hacer down en la zona de anotación para un touchback. La regla de Momentum en este caso no es aplicada.

7.5.2 Escenario I: B1 salta en el aire sobre su línea de la yarda 2 y agarra el pase. Regresa al suelo sobre su línea de la yarda 1 y su ímpetu lo lleva hacia atrás dentro de su zona de anotación donde es derribado.

Regla: debido a que la intercepción de B fue hecha en el campo de juego y su ímpetu lo llevó dentro de su zona de anotación donde es derribado, la excepción de Momentum está vigente y el punto donde realizo la intercepción, la línea de 1 yarda de B, es el punto de donde el equipo B empezará su serie.

7.5.2 Escenario J: A8, dentro de la zona de anotación de B, se lanza a cachar un pase en el aire y es contactado con por B2 que forzar a A8 a hacer down dentro del campo sobre la línea de la yarda 1 de B donde hace down.

Regla: anotación, desde que el máximo avance de A8 fue parado sobre la zona de anotación de B por el contacto de B2. Aunque la atrapada libre no se considera hecha hasta que A8 hizo down dentro del campo, sin embargo su máximo avance fue parado por el contacto que resulta que A poseyera la bola viva dentro en la zona de anotación de su adversario, por lo tanto, es una anotación de A8.

7.5.2 Escenario K: K2, yendo hacia la zona de anotación de R, se lanza en el aire para cachar la patada de K1 que aun está en vuelo. K2 tiene la bola en sus manos sobre la línea de 1 yarda, pero suelta la bola antes de tocar el suelo primero en la zona de anotación de R. Ningún jugador de R esta en posición cachar la patada.

Regla: el equipo receptor puede tomar la bola en el punto del primer toque, su propia línea de la yarda 1, o tomar un touchback, ya que K2 no ha poseído la bola, y no hizo down dentro del terreno de juego.

7.5.2 Escenario L: el pase de A1 es lanzado cerca de la intersección de la línea de banda y la línea de gol. A2, yendo hacia la línea de gol, salta y posee el pase en el aire en la línea de la yarda 3 y su fuerza lo lleva: (a) debido a un contacto por el frente por B1 le provoca que A2 haga

Reglas NFHS

contacto con el suelo fuera del campo saliendo a la altura de la línea de la yarda 4 de B; o (b) es contactado lateralmente por B1 y A2 primero hace contacto en el suelo fuera del campo lateralmente a la línea de la yarda 3; o (c) es tacleado desde atrás por B1 y su primer contacto de A2 es con el suelo fuera del campo una yarda más allá de la línea de gol; o (d) tacleado desde atrás por B1 y debido al golpe A2 primero hace contacto con el suelo en la zona de anotación.

Regla: pase completo tanto en (a) como en (b). En (a) y (b), el contacto por B1 cambió la dirección de A2 y es por este motivo marcado el máximo avance. En (c), es un pase incompleto. En (d), es una anotación. En (c) y (d), la fuerza adicional generada en la dirección que el jugador estaba cambiando, no se considera un factor que afecta su punto al tocar tierra y hacer down. Por lo tanto, cuando A2 aterrizó fuera del campo en (c), el pase es incompleto. En (d) tocar tierra en la zona de anotación de B da como resultado una anotación. (2-15-1, y 2; 8-2-1-a)

*7.5.2 Escenario M: A1 lanza un pase legal adelantado que es mofado por B1 detrás de la zona neutral ampliada y A1 cacha el pase y luego lanza un segundo pase que es cachado por A8.

Regla: pase ilegal adelantado. (7-5-2-e)

*7.5.2 Escenario N: A1 lanza un pase legal adelantado a A5 que está detrás de la línea de scrimmage y quien lanza otro pase adelantado a A11 que avanza la bola para un primero y 10.

Regla: el segundo pase adelantado es ilegal. (7-5-2-e)

Cometer una falta antes de lanzar la bola al suelo "Clavada".

7.5.2 Escenario O: en los últimos segundos de la primera mitad, A1 completa un pase con A2 en la línea de la yarda 20 de B. La bola es apropiadamente colocada y el Réferi hace la señal de bola lista y el reloj de juego se echa andar. En la prisa y la confusión por parar el reloj, el centro y el mariscal de campo A1 son los únicos jugadores del equipo A que se encuentran colocados legalmente cuando la bola es centrada y "Clavada" legalmente por A1. Un foul por la formación ilegal ocurre al centro.

Regla: la "Clavada" es legal. Debido a que la "Clavada" es legal, el único foul aplicable es por la formación ilegal. La razón por el paro de reloj era el pase adelantado incompleto; por lo tanto, el reloj se echara andar al centro.

Comentarios: la determinación por el Réferi con respecto a si es o no es legal el acto con el propósito de detener el reloj de juego debe ser aplicado de acuerdo con la Regla 3-4-6. (7-5-2 excepción)

Atrapada libre simultánea

7.5.4 Escenario: A1 en el aire y B1 ganan la posesión de un pase legal adelantado simultáneamente cerca de la línea de gol y regresan al suelo dónde: (a) hacen down dentro en el campo de juego; o (b) hacen down en la zona de anotación con la bola en posesión; o (c) A1 toca tierra dentro en la zona de anotación y B1 dentro en el campo de juego; (d) B1 toca tierra dentro en la zona de anotación y A1 dentro en el campo de juego; o (e) A1 toca tierra dentro en la zona de anotación y B1 fuera del campo de juego;

Regla: en (a), la bola está muerta y pertenece al equipo A en la línea de yarda a través del punto más avanzado de la bola cuando A1 y B1 hicieron contacto con el suelo dentro del campo. En (b) es una anotación. En (c) y (d), la bola se declara muerta y el pase es completo en la línea de yarda a través del punto más avanzado de la bola cuando los jugadores hicieron contacto con el suelo dentro del campo. Si la bola ha traspasado el plano de la línea de gol en (c) o (d), es una anotación. En (e) el pase es incompleto.

Comentarios: a medida que sea una atrapada libre simultánea, por jugadores oponentes deben tener posesión simultánea, y ambos deben hacer contacto con el suelo dentro del campo. El contacto con el suelo por parte de los jugadores no tiene que ser exactamente simultáneo. Si A1 y B1 poseen un pase adelantado conjuntamente mientras están en el aire y ambos aterrizan dentro del campo, es un pase completo, la bola se declara muerta en ese momento y pertenece al equipo que tiene posesión en último lugar. Si hay una recuperación simultánea en una patada libre o patada de despeje, la bola se declara muerta y pertenece al equipo receptor. (4-2-2-c; 7-5-4; 8-2-1)

Las restricciones terminan.

7.5.6 Escenario: el mariscal de campo A1 se echa atrás y lanza un pase adelantado hacia la línea de banda a A2 que está detrás de la zona neutral. Después A2 lanza un pase adelantado para A3 15 yarda dentro del campo. Entonces: (a) B1 bloquea A2 detrás de la línea antes de que A2 toque la bola; o (b) B1 taclea a A2 antes de que A2 toque el pase o (c) B1 empuja a A3 antes de que A3 toque el pase, y B1 intercepta.

Regla: en (a) el bloque es legal, debido a que las restricciones de interferencia por B no son aplicables a un pase adelantado que no cruza la zona neutral. En (b), es un foul de agarrando por B1. En (c) contacto legal, debido a que no existen restricciones de interferencia sobre un pase ilegal adelantado. Debe hacerse notar que A2 ha cometido también un foul de pase ilegal adelantado.

7.5.7 Escenario A: A1 lanza un pase pantalla detrás de la zona neutral. El pase es tocado en o detrás de la zona neutral por B1 y continúa en vuelo más allá de la zona neutral: (a) A2 se ha ido dentro del campo y bloquea B2 antes de que el pase sea tocado; o (b) A2 inelegible está dentro del campo más allá de la zona neutral antes de que el pase de A1 esté en el vuelo.

Regla: legal tanto en (a) como en (b) debido a que B1 tocó el pase en o detrás de la zona neutral.

Comentarios: la llave en la acción tanto en (a) o (b) que sea legal es determinada por el hecho de que el pase fue tocado por B en o detrás de la zona neutral, aunque se fue más allá de la zona neutral. Tanto en (a) como en (b), A2 se encuentra dentro del campo y el bloqueo no está restringido porque el pase fue tocado por B en o detrás de la zona neutral. Por lo tanto, A2 no se encuentra ilegalmente inelegible dentro del campo.

7.5.7 Escenario B: A1 se echa hacia atrás y lanza un pase pantalla al flanker A2 que está detrás de la zona neutral. B2 que se encuentra en la línea y desvía el pase y el vuelo de la bola es modificado y el pase va más allá de la zona neutral. A8 inelegible que ha ido más allá de la zona neutral antes de que el pase sea tocado.

Regla: debido a que B ha tocado el pase adelantado en o detrás de la zona neutra A8 no se encuentra ilegalmente en campo abierto.

7.5.7 Escenario C: A1 lanza un pase que es tocado detrás de la zona neutral por B7. El pase toca al inelegible A2 más allá de la zona neutral y cae incompleto.

Regla: el toque ilegal no ha ocurrido desde que B tocó la bola en o detrás de la zona neutral.

*7.5.8 Escenario: A81 va dentro del campo y empuja a B22 (A81 lo empuja para ayudarse hacer su recorte) y gira hacia la línea de banda y cacha el pase de A1. El empujón de A81 ocurrió antes de que B4 tocara el pase.

Regla: el contacto es una interferencia debido a que las restricciones del equipo A comienzan al momento del centro.

*7.5.9 Escenario: en segundo down, el mariscal de campo A1 se echa hacia atrás y lanza un pase pala hacia adelante para el back A2 que está detrás de la zona neutral. A2 devuelve la bola a A1. Y A1 lanza un pase adelantado más allá de la zona neutral a A3. B1 bloquea A3 fuera de la bola e intercepta el pase de A1.

Regla: contacto legal por B1 y un pase ilegal adelantado por A1. Las restricciones de interferencia de pase por jugadores del equipo B terminaron cuando el pase pala fue cachado. B probablemente declinará el foul y mantendrá la posesión de la bola. Si el foul por el pase adelantado ilegal es aceptado, son 5 yarda y pérdida de down del punto del pase, pero A conserva la bola.

Interferencia de pase

*7.5.10 Escenario A: durante una jugada de pase adelantado en la que la bola cruza la zona neutral, A1, que es un receptor inelegible, está ilegalmente dentro del campo y: (a) B1 contacta ilegalmente con un codo; o (b) A1 bloquea B1.

Reglas NFHS

Regla: en (a), es un foul personal por B1 y el foul de A1 por estar dentro del campo se combinan para hacer un doble foul y el down será vuelto a jugar. El contacto por B1 no es interferencia defensiva de pase porque A1 era un receptor inelegible. La interferencia de pase defensiva pueden ocurrir solamente contra receptores elegibles. Entonces por esta razón no hubo contacto y si A1 inelegible hubiera tocado el pase, el resultado habría sido un toque ilegal. En (b), es un foul múltiple por un foul de hombre inelegible en zona de pase y también interferencia de pase. (7-5-6-a; 7-5-B; 10-2-1, y 3)

*7.5.10 Escenario B: receptor A1 elegible bloquea a un adversario 10 yarda dentro del campo mientras el pase está en el vuelo. El pase es incompleto por A2 que se encuentra: (a) más allá de la zona neutral; o (b) detrás de la zona neutral cuando cacha la bola. Cuando el Oficial observa el bloqueo por A1 durante el pase adelantado, deja caer su pañuelo marcando la falta inmediatamente para indicar el foul.

Regla: en (a), es un foul de interferencia de pase y en (b), un bloque legal. El Oficial esta en lo correcto al marcar el foul en (b) indica una posible infracción porque no tenía ninguna manera de saber si el pase estaba más allá de la zona neutral. (7-5-7)

7.5.10 Escenario C: A1 o B1 están en posición de cachar o interceptar un pase adelantado más allá de la zona neutral. Un adversario, que está en las inmediaciones, gira su espalda hacia la bola. El adversario dirige su atención a A1 o a B1 y agita sus brazos para bloquearle la visión del potencial receptor o del interceptor.

Regla: dificultar la visión de un adversario sin hacer un intento de cachar, interceptar o batear la bola, es una interferencia de pase aunque ningún contacto fue hecho.

7.5.10 Escenario D: A4 y B2 están corriendo paso a paso cerca de la línea de banda. Sus pies se entre lazan inadvertidamente y ambos jugadores pierden su balance. Cuando sus pies se entrelazaron: (a) ambos jugadores estaban buscando la bola; (b) ninguno de los jugador estaba buscando la bola; (c) A4 estaba buscando la bola, pero B2 no lo estaba.

Regla: ningún foul en (a) y (b). En (c) B2 comete un foul de interferencia de pase.

7.5.10 Escenario E: B3 corre un patrón junto con el receptor, A4, sin hacer contacto. La presencia de B3 resulta en: (a) Que A4 disminuye la velocidad por evitar el contacto o, (b) A4 iniciar el contacto en un esfuerzo por alcanzar la bola.

Regla: ningún foul en (a), pero en (b) un foul por A4 de interferencia ofensiva de pase. (7-5-10-a)

Interferencia - inelegible en campo abierto.

7.5.10 Escenario F: mientras un pase legal adelantado está en el vuelo más allá de la zona neutra: (a) para el elegible A1 que está cerca de una línea de banda; o (b) para el elegible A2 que está fuera de límites del campo, B1 bloquea al elegible A3 que está más allá de la zona neutral.

Regla: es una interferencia defensiva de pase tanto en (a) como en (b). En cuanto el pase adelantado va más allá de la zona neutral y está en vuelo, es una interferencia de pase por cualquier jugador de B que bloquea a un receptor elegible más allá de la zona neutral si el contacto está en la área inmediata del pase sin considerar si fue o no fue un pase cachable.

7.5.10 Escenario G: A1 lanza un pase pantalla detrás de la zona neutral. El pase es tocado por B1 y continúa en vuelo más allá de la zona neutral: (a) A2 se ha ido más allá de la zona neutral y bloquea B2 antes de que el pase sea tocado; o (b) A3 inelegible se ha ido más allá de la zona neutral antes de que el pase de A1 esté en el vuelo.

Regla: legal tanto en (a) como en (b) porque B1 tocó el pase en o detrás de la zona neutral. (2-31-3; 7-5-6-b, y 12)

*7.5.11 Escenario A: A11 está corriendo un patrón de pase en lo profundo y B11 con el que: (a) A11 hace un contacto con él saliéndose de la ruta prevista o (b) lo agarra del Jersey. En ambos Escenarios, el pase ya ha cruzado la zona neutral y el pase está evidentemente fuera del alcance del receptor.

Regla: en (a) no hay foul de interferencia de pase, y (b) hay un foul de agarrando ilegalmente.

Reglas NFHS

*7.5.11 Escenario B: A11 corre derecho dentro del campo y después de que la bola ha dejado la mano del pasador B9 bloquea a A11 ilegalmente y lo lanza fuera de su trayectoria. El pase es cachado por A10 que estaba evidentemente sobre el lado opuesto del campo.

Regla: no hay ninguna llamada de interferencia de pase sobre B9; sin embargo, un pañuelo debió haber sido lanzado por el bloqueo ilegal.

7.5.12 Escenario A: Después del centro el hombre interior en la línea A1 cambia de lugar aproximadamente 3 yarda dentro del campo y al no encontrar a nadie a quien bloquear, se regresa detrás de la zona neutral a esperar un bloqueo, A2 eventualmente lanza un pase adelantado que cruza la zona neutral.

Regla: A1 es un hombre inelegible ilegalmente en zona de pase. La prohibición en contra de inelegibles en zona de pase del equipo A empieza al centro, y el hecho de que A1 no se encuentre más dentro del campo cuando el pase fue lanzado no tiene efecto sobre Regla, la consecuencia de haber estado adelante es una falta que no se borra.

7.5.12 Escenario B: antes de que A1 lance un pase más allá de la zona neutral, A2 se contacta con el hombre de línea B1 sobre la línea y lo lleva 4 yarda hacia atrás.

Regla: la interferencia de pase ofensiva por A2 porque ha conducido y llevado a B1 más allá de la zona neutral. (2-28-2)

Toque ilegal.

*7.5.13 Escenario B: el receptor A2 inelegible para pase está atrás, en o más allá de su zona neutral cuando un pase adelantado por A1: (a) lo golpea en la espalda por casualidad; o (b) es mofado por él; o (c) es cachado por él.

Regla: en (a), no hay ninguna infracción, pero en (b) y (c), es toque ilegal. Las acciones en ambos (b) y (c) son intencionales y no fortuitos como en (a). Aunque inelegible dentro del campo también podía ser llamado, la pérdida de down por toque ilegal es la falta más a menudo aplicada.

El adelantado se pone elegible

7.5. B 13 Escenario B: el pase adelantado de A1 es desviado por B1 y luego cachado por el hombre interior de línea A2 detrás de la zona neutral.

Regla: ningún foul ha ocurrido cuando A2 toca el pase intencionalmente, ya se hizo un receptor elegible después de que B1 tocó el pase.

Regla 8 Anotación (Touchdown)

Jugadas de anotación y Touchback

8.2.2 Escenario: durante (a) el corredor R9 efectúa una anotación, o (b) hay un gol de campo de K1, en la jugada R2 sujeta a K2.

Regla: en (a), el equipo A probablemente mantendrá la anotación y podrá decidir hacer cumplir el foul en el intento de anotación extra o hacer cumplir el foul en el subsiguiente saque inicial. En (b), K puede mantener los puntos y pedir que la falta se aplique desde el punto siguiente, o que la falta se aplique del punto previo y volver a jugar el down. (8-4-3) Intento.

8.3.1 Escenario: A tiene una delantera enorme y gana otra anotación en el tercer período, y el capitán de A informa al Réferi que su equipo no desea hacer el intento de anotación extra.

Regla: no hay elección. A intentará un intento de anotación extra, o centrar por lo menos la bola.

8.3.2 Escenario: luego de una falta, el intento de anotación extra es desde la línea de la yarda 8 de B. A1 avanza 4 yardas y fumblea. El fumble llega a la zona de anotación donde B1 la patea intencionadamente o patea la bola al otro lado de la línea.

Regla: la aplicación de la falta por el foul de B1 es de la línea de la yarda 4 de B, donde la carrera de A1 terminó. El nuevo intento de anotación extra es de la línea de la yarda 2 en cualquier lugar entre las líneas de dentro del campo. (9-7-1, y 2; 10-3-2, y 3; 10-4-3)

Reglas NFHS

8.3.2 Escenario B: durante un intento de anotación extra por patada de lugar, la patada de K1 es bloqueada por R1 y es recuperada por K2, que la avanza al otro lado de la línea de gol de R.

Regla: el intento de anotación extra es fallido. El intento de anotación extra y el down terminaron cuando la intento de anotación extra de patada de lugar fue bloqueada y era obvio la patada no marcaría un tanto. El Oficial debe sonar su silbato inmediatamente cuando es evidente la patada no marcará un tanto. (4-2-2-i)

8.3.2 Escenario C: durante un intento de anotación extra, A1 lanza un pase que es completo por A2 en la zona de anotación y: (a) el jugador inelegible A3 estaba ilegalmente más allá de la zona neutral; o (b) el jugador A4 obstruyó a B1; o (c) el jugador B2 obstruyó a A2.

Regla: en (a), si la falta de 5 yarda es aceptada, el intento de anotación extra será repetido. En (b), la pérdida del down por el foul de A4 la regla ordena que ningún punto sea anotados, y no hay ninguna repetición de la jugada. En (c), indudablemente el equipo A aceptará el resultado de la jugada y hará cumplir la falta del punto siguiente. (7-5-10 Castigo; 7-5-12 Castigo; 8-3-4, y 5; 10-5-4)

8.3.3 Escenario: durante un intento de anotación extra, un fumble por A1 está casi en descanso sobre la línea de la yarda 3 cuando un mof por B1 que es considerado un nuevo impulso que causa que la bola entre en la zona de anotación de B donde B2 la recupera y: (a) hace down dentro de la zona de anotación; o (b) avanza a su línea de la yarda 10.

Regla: el intento de anotación extra termina y la bola se declara muerta cuando B2 la recupera. En cualquier down corriente, la bola muerta en la zona de anotación sería un safety, por lo tanto, un punto es anotado por el equipo A tanto en (a) como en (b). El equipo B no puede marcar un tanto durante un intento de anotación extra. (4-2-2-i; 8-1; 8-5-2-b)

8.3.5 Escenario: durante un intento de anotación extra de patada: (a) B1 agarra y el intento de anotación extra es exitoso; o (b) A1 agarra y el intento de anotación extra es exitoso; o (c) B1 comete rudeza al pateador o sostenedor A1 y el intento de anotación extra es fallido.

Regla: en (a), A puede aceptar el marcador y pedir que la falta sea hecha cumplir del punto siguiente en el saque inicial o hacer cumplir él del punto previo y volver a jugar el down. En (b), indudablemente B aceptará la falta y la repetición de la jugada. En (c), A obviamente aceptaría la falta y la repetición de la jugada. (8-3-7; 10-5-2)

8.3.5 Escenario B: durante un intento de anotación extra de dos puntos exitoso: (a) B1 da un foul de rudeza al pasador o (b) B2 sujeta al extremo cerrado A8.

Regla: tanto en (a) como en (b), A puede aceptar el marcador y aplicar la falta desde el punto siguiente.

8.3.5 Escenario C: durante un intento de anotación extra de dos puntos exitoso, B1 es castigado por una interferencia de pase en contra A1. Después de que se aplica el castigo, A1 se burla de B1.

Regla: A puede aceptar el marcador y hacer que la falta se aplique en el punto siguiente. Sin embargo, B puede aceptar la falta por el foul de bola muerta de A, y aplicar 15 yarda de castigo del punto donde la bola es puesta después de la aplicación de la falta de B. La bola será pateada libre de la línea de la yarda 40 de K.

Gol de campo

8.4.1 Escenario: el intento de anotación de gol de campo: (a) va directamente por arriba de un poste vertical; o (b) está evidentemente sobre el travesaño y pasa entre los soportes verticales. En (a) y (b), la bola es regresada por el viento y cae en la zona de anotación de B.

Regla: en (a), es un intento de anotación extra fallido porque la bola no traspasó el plano del gol entre el interior de los soportes verticales prolongados. Es un gol de campo legal en (b) y no importa si la bola vuelve de arriba o pega en el travesaño. (8-4-1-c)

Reglas NFHS

8.4.1: Escenario B: K tiene la bola sobre la línea de la yarda 40 de R para una patada libre. La bola esta en ese punto por: (a) una atrapada libre; o (b) una atrapada libre otorgada; o (c) un safety seguido por un par de faltas en bola muerta. En los tres casos, el pateador K1 patea la bola entre los planos verticales y sobre el travesaño.

Regla: en (a) y en (b) es un gol de campo, y en (c) es un touchback. (8-4-1, 2; 8-5 – 3-a-1)

8.4.3 Escenario: con cuarta y 5 desde la línea de la yarda 18 de B, el intento de anotación de gol de campo de K1 es exitoso. B1 comete rudeza al pateador o sostenedor.

Regla: K puede aceptar el resultado de la jugada (3 puntos) y aplicar la falta desde el punto siguiente, o aceptar la falta. Si la falta es aceptada y K conserva la posesión, será primero y gol de la línea de la yarda 9 de R. (9-4-4; 10-5-1-f)

Impulso, nuevo impulso, safety, touchback, anotación

8.5.1 Escenario: R1 devuelve una patada inicial en el segundo tiempo a la yarda 10 de K y la fomblea: (a) la bola llega a la zona de anotación de K; o (b) K1 intenta recuperarla y fuerza la bola en su propia zona de anotación. En ambos casos, la bola está en la zona de anotación de K y ningún jugador intenta recuperar la bola. El Réferi, después de esperar unos segundos, suena su silbato.

Regla: tanto en (a) y en (b) es una anotación del equipo receptor debido a que el equipo que fomblea conserva la posesión de la bola. (8-1-2-c; 8-5-2-b)

8.5.1 Escenario B: es primero down y 10 en la línea de la yarda 12 de A. El fomble por A1 todavía está rodando despacio en la línea de la yarda 4 de A. Durante un intento de recuperar la bola, A2 empuja B1 en la bola que provee una nueva fuerza que causaba que la bola entre rodando al otro lado de la línea de gol donde es recuperada: (a) por A3 que hace down inmediatamente; o (b) A4 la avanza a su línea de la yarda 15; o (c) es cubierta por B2.

Regla: A2 le proveyó un nuevo impulso cuando empujó a B1 en contra de la bola que causa que la bola se fuera al otro lado de su línea de gol. En (a) Safety. En (b), es la bola de A en la línea de la yarda 15 y entra segundo down y 7. En (c), es una anotación. (2-13-1; 7-4-2; 8-5-2-b)

8.5.1 Escenario C: una patada de despeje por K1 desde su propia zona de anotación es tocada en el vuelo más allá de la zona neutral por R1 y la bola rebota a la zona de anotación donde es recuperada por K2. La bola se declara muerta en la zona de anotación cuando K2 hace down.

Regla: esto es un Safety porque la fuerza que puso la bola en la zona de anotación todavía era producto de la patada de K1. Al equipo receptor le serán otorgados 2 puntos y K tendrá que poner la bola en juego mediante una patada desde la línea de la yarda 20 de K. (8-5-2-b)

8.5.1 Escenario D: es primero down y 10 sobre la línea de la yarda 3 de A. El corredor A1 fomblea la bola sobre su línea de la yarda 2. B1 patea intencionadamente la bola fombleada que es: (a) sobre la línea de la yarda 2 de A; o (b) en la zona de anotación. La bola se va luego fuera del campo detrás de la línea de gol.

Regla: indudablemente, el equipo A declinará la falta en (a) y tomará un touchback. Y aceptara la falta en (b), porque si la declina sería un Safety a favor de B. (8-5-2-b, y 3-c; 9-7-1)

8.5.1 Escenario E: el pase adelantado de A1 es interceptado en la zona de anotación de B por B1 que intenta avanzar, pero es derribado allí. B2 golpea por la espalda en la línea de la yarda 3 de B: (a) durante la carrera de B1 dentro de la zona de anotación, o (b) después de que B1 es derribado.

Regla: Tanto en (a) como en (b) es un touchback y el punto básico de aplicación del castigo es. En (a), es primero y 10 para B desde la línea de la yarda 1 ½ de B. En (b), el foul es en bola muerta será penalizado de la línea de la yarda 20 de B, resultando en primero y 10 de la línea de 10 yarda de B. (8-5-3-d; 10-4-5-d)

8.5.2 Escenario A: R1 hace una atrapada de una patada de despeje sobre su propia línea de la yarda 2, y su impulso lo lleva dentro de su propia zona de anotación con la bola.

Reglas NFHS

Regla: debido a que el ímpetu de R1 lo llevó a su propia zona de anotación, si la bola se declara muerta en su posesión dentro en la zona de anotación, será la bola del equipo receptor en el punto donde cacha la patada. Esto sería también verdadero si la bola se va fuera del campo detrás de la línea de gol después de que ímpetu de RI lo llevó fuera del campo y tenía posesión de la bola en último lugar. (8-5-2-a Excepción)

8.5.2 Escenario B: en cuarta y 3 desde su propia línea de la yarda 10, la patada de despeje por K1 es bloqueada y rebota en la zona de anotación de K y: (a) es mofada por K o R y esta sale fuera del campo en la zona de anotación; o (b) es recuperado en la zona de anotación por K2 y R1 simultáneamente.

Regla: en (a), es un safety. Al equipo receptor le serán otorgados 2 puntos y K pondrá la bola en juego por medio de una patada libre desde su línea de la yarda 20. En (b), es una anotación por R (8-2-1 b; 8-5-1; 8-5-2-b; 2-36-2)

8.5.2 Escenario C: la patada de despeje de K1 es bloqueada sobre la línea de la yarda 5 de K y la bola está rodando despacio cerca de la línea de gol. R1 intenta recuperarla y sólo apenas toca la bola. La bola llega a la zona de anotación donde K2 la recupera.

Regla: el Oficial tendrá que juzgar si una nueva fuerza resultó del toque de RI. El Oficial debe determinar si la fuerza original que le proporciona a la bola podría haber entrado en la zona de anotación sin considerar el mof o toque R1. Si el Oficial tiene duda, dictaminará que la fuerza fue proporcionada por la patada, resultando en un Safety por lo tanto. Si el Oficial dictamina que R1 proporcionó una nueva fuerza, es un touchback. (8-5-2-b)

8.5.2 Escenario D: cuarta y 15 para A desde su línea de la yarda 8. A1 está en formación de patada de despeje y recibe el centro en su zona de anotación, pero deja caer la bola. A1 la recupera rápidamente y lanza un pase adelantado al inelegible A2, que está también en la zona de anotación. A2 no puede atajar la bola y el pase es incompleto.

Regla: si B acepta la falta por el toque ilegal A2, resulta en un Safety. Si B declina la falta por el foul por A2, el resultado es, bola de B primero y el gol de A línea de la yarda 8. (5-1-3-c; 7-5-13 castigo; 8-5-2-c; 10-5-6)

8.5.2 Escenario E: B1 intercepta un pase sobre la línea de la yarda 4 de B y su ímpetu lo lleva directamente hacia su línea de gol donde: (a) B1 la fomblea sobre la línea de la yarda 1, o (b) B1 es contactado por A2 y pierde la bola sobre la línea de la yarda 2. En ambos casos B2 recupera la bola en su zona de anotación y es hace down.

Regla: es un Safety tanto en (a) como en (b). En cuanto B1 ganó la posesión de la bola en el campo de juego es responsable de que la fuerza del fumble puso la bola en la zona de anotación. Si B1 no hubiera fumbleado, la excepción de la Regla de impulso habría estado vigente.

8.5.2 Escenario F: B1 intercepta en su línea de la yarda 4 y su ímpetu lo lleva a su zona de anotación. (a) B1 avanza afuera de la zona de anotación y va hacia su propia línea de 35 yarda; o (b) B1 saca la bola afuera de la zona de anotación entonces corre en círculos y regresa dentro de su zona y en ambas casos es derribado dentro; o (c) B1 es golpeado y fomblea la bola y A1 recupera la bola fombleada en la zona de anotación; o (d) B2 sujeta a A1 dentro en la zona de anotación cuando B1 es derribado allí.

Regla: el avance legal en (a). En (b), es un Safety. En cuanto B1 avanza afuera de la zona de anotación como en (a) o (b), la excepción a la Regla de ímpetu es cancelada y el propio manejo de la bola de allí en adelante determina el resultado de la jugada. Anotación por A en (c). En (d), el foul por B2 ocurrió en la zona de anotación detrás del punto básico que resultaba en un Safety. (7-5-4; 8-1-2; 8-5-2-a excepción; 10-4-3; 10-6)

8.5.2 Escenario G: B1 mientras que se encuentra corriendo en la línea de su yarda 2. (a) Intercepta un pase hacia atrasado; (b) intercepta un fumble; o (c) se recupera un fumble del suelo o pase hacia atrás y su ímpetu lo lleva dentro de su zona de anotación donde es derribado.

Reglas NFHS

Regla: en (a), (b) y (c) la bola pertenecerían a B en el punto donde el pase hacia atrás o el fumble fueron interceptados o recuperados debido a que en todos los casos la excepción de impulso es aplicable.

8.5.2 Escenario H: B1 mientras que se encuentra corriendo en la línea de su yarda 2. (a) Cacha la patada de despeje sobre su hombro; o (b) recupera una patada rodada. Su ímpetu lo lleva en su zona de anotación donde es derribado.

Regla: en (a) y (b) la bola pertenecería a B en el punto donde la patada fue cogida aquí aplica la excepción de ímpetu.

8.5.3 Escenario A: En cuarto down y 7 desde su línea de la yarda 10, K1 despeja dentro de la zona de anotación. La patada es bloqueada parcialmente y está sólo apenas se esta moviendo en la línea de 2 yarda de K cuando R1 la mofa y le provee una nueva fuerza que cambia de lugar la bola y se mete a la zona de anotación.

Regla: Touchback. Porque R1 le da una nueva fuerza que causa que la bola se meta dentro de la zona de anotación de K, el resultado es un touchback, en lugar de un Safety. (2-B-1; 8-5-3-b)

8.5.3 Escenario B: la patada de inicio de K1 en el segundo medio. La bola está rodando sobre la línea de la yarda 7 de R cuando R1: (a) por casualidad, o (b) patea la bola intencionadamente en su propia zona de anotación donde R2 la recupera. ¿Es la patada de R1 en (a) o (b) una nueva fuerza? ¿Si la acción es un foul, desde dónde es penalizado?

Regla: no es aplicada una nueva fuerza en (a) o (b), no es considerada una nueva fuerza en las patadas entrando a la zona de anotación de R. Aunque la bola fue pateada por R1, la patada no había terminado. El contacto en (a) es hecho caso omiso, porque no era una acción intencional. En (b), la patada es ilegal, y si la falta es aceptada, es hecho cumplir del punto previo. En tanto (a) como (b), la bola se declara bola muerta cuando la patada rompe el plano de la línea de gol de R. (2-13-4; 9-7-1; 10-6)

8.5.3 Escenario C: B1 intercepta que un pase adelantado en su zona de anotación y luego la pasa hacia atrás a B2 quién: (a) no puede atajar la bola y esta se va fuera del campo al otro lado de la línea de banda detrás de su línea de gol; o (b) batea la bola sobre la línea final.

Regla: en tanto (a) como (b), la fuerza que puso la bola en la zona de anotación fue el pase por A1. Cuando B2 no pudo atajar el pase hacia atrás que sale fuera del campo en la zona de anotación o batea el pase hacia atrás en vuelo con el propósito de que salga por arriba del línea final, el resultado es un touchback. Será primero y 10 por B de su línea de 20 yarda. (8-5-3-c; 9-7-2)

Regla 9 Conducta de jugadores y otros

Ayuda al corredor.

9.1 Escenario: En cuarta y gol de la línea de la yarda 1 de B, el corredor A1 es empujado en la línea de la scrimmage desde atrás por A2 en un esfuerzo por A2 para que entre en la zona de anotación.

Regla: A2 ha cometido una falta de ayudando al corredor. La falta lleva un castigo de 5 yarda. Por lo tanto será cuarta y gol desde la línea de la yarda 6 de B, si el castigo es aceptado.

Bloqueo, el uso ilegal de manos.

9.2.1 Escenario A: durante una jugada de carrera, el bloqueador A1 tiene sus manos ahuecar en forma de taza en frente de su cuerpo con sus codos fuera de sus hombros. Cuando se acerca a su adversario, levanta sus manos y antebrazos perpendiculares al suelo para contactarse con su adversario.

Regla: Legal, si las palmas del bloqueador están mirando hacia el adversario, o si sus antebrazos son extendidos más de 45 grados de su cuerpo, las manos deben estar abiertas en y durante el contacto. (2-3-2)

Reglas NFHS

9.2.1 Escenario B: El bloqueador A1 tiene sus manos y brazos en posición legal con los codos fuera del cuerpo y: (a) cuando B1 intenta traspasar su bloqueo esta en un puesto vertical, cuando se contacta con B1 arriba de los hombros con su antebrazo; o (b) B2 se zambulle como pato o submarino, A1 se contacta con él arriba del hombro con sus manos ahuecado en forma de taza.

Regla: en (a), es un bloqueo ilegal porque el contacto fue hecho arriba de los hombros del jugador defensivo mientras estaba en un puesto vertical normal. En (b), la responsabilidad por el contacto sobre la cabeza de B2 es responsabilidad de B2, porque ha tomado la maniobra de evasión para evitar el bloqueo. El supuesto contacto por A1 en (b) no infringe la condición de atacar o contactar arriba de los hombros. (2-3-2)

9.2.1 Escenario C: durante un down de scrimmage, el bloqueador A1 se contacta con B1 con las manos abiertas: (a) mientras sus antebrazos son extendidos más de 45 grados de su cuerpo y las palmas de sus manos son hacia el defensor; o (b) en un movimiento o acción de empujar prolongando sus brazos más allá de 45 grados de su cuerpo.

Regla: En ambos (a) o (b). Es una técnica de bloqueo legal (2-3-2)

9.2.1 Escenario D: El hombre de línea A1 y B1 están ambos dentro de la zona libre de bloqueo al centro. Antes de que la zona se desintegre, A1 bloquea a B1 con las manos abiertas desde atrás empujando a B1 con sus brazos completamente prolongadas.

Regla: bloqueo legal. (2-17-4)

9.2.1 Escenario E: En el bloqueo de B1, los antebrazos de A1 están casi completamente extendidos de su cuerpo y se contacta con B1 por el lado con sus manos cerradas. Las palmas de las manos de A1 no están mirando hacia B1 directamente.

Regla: un bloqueo ilegal al bloquear en la técnica por A1. Las manos no pueden ser cerradas o ahuecadas en forma de taza cuando los brazos son prolongadas más de 45 grados del cuerpo del bloqueador. (2-3-2)

9.2.1 Escenario F de: A1 está bloqueando con las manos abiertas: (a) fuera de su propio marco; o (b) el marco exterior de B1, durante el contacto.

Regla: A1 está usando una técnica de bloqueo ilegal de bloqueo tanto en(a) como en (b). Cuando las manos estar fuera del marco, como se describe arriba ya que podría agarrar al adversario o su equipo, es un foul de agarrando o del uso ilegal de manos.

9.2.1 Escenario G: A1 hace contacto legal sobre el pecho de B1 usando brazos prolongados con las manos abiertas. B1 gira en un esfuerzo de evadir a A1 para llegar al pasador. A1 mantiene eficazmente el contacto mientras cambiar sus manos a brazos de B1 y entonces va directamente en la espalda cuando B1 se voltea. A1 continúa el contacto y termina el bloque y forzó B1 ir más allá del pasador.

Regla: la técnica del bloqueo descrita es legal.

Comentarios: por ser un contacto originalmente legal al dar la espalda el adversario en este Escenario deber ser un contacto continuo para ser legal, o porque el adversario giró el bloqueador tan rápidamente y no poder parar su acción por evitar el contacto sobre la parte posterior. Cuando la técnica de manos abiertas es usada, las manos deben estar abiertas haciendo contacto y mantenerse abiertas durante el contacto. La técnica de bloquear con manos abiertas puede ser usada en cualquier Escenario donde de bloqueo es legal por A.

Uso de manos en un pase mofado.

9.2.1 Escenario H: A1 lanza un pase adelantado más allá de la zona neutral que es tocado por el elegible A2 y es mofado a gran altura en el aire. Mientras la bola esta en el aire: (a) A3 inelegible bloquea B1 fuera de la bola, o (b) A3 inelegible toca la bola en un intento de atraparla.

Regla: en (a), la acción es legal, pero en (b). Es un toque ilegal. Después de que A2 toca la bola, los jugadores de equipo ofensivos elegibles pueden usar sus manos o brazos. Las restricciones de interferencia de pase por elegibles han terminado. Sin embargo, un jugador inelegible no

Reglas NFHS

puede tocar el pase hasta que un jugador del equipo B la ha tocada. Los inelegibles, sin embargo, puede bloquear a un adversario que intenta llegar a la bola o ayudar a un compañero de equipo de asegurar la posesión. (2-3-4-c; 7-5-9-b; 7-5-13)

Bloqueo entre lazado.

9.2.1 Escenario I: K hace un intento de anotación extra por patada. Después de que la bola es centrada, los guardias ofensivos y los tackles se agarran del Jersey de un compañero de equipo adyacente. La patada por K1 es exitosa.

Regla: El agarrar el Jersey de un compañero de equipo ofensivo es considerado lo mismo como agarrar al compañero de equipo de las manos y es un bloqueo entre lazado, que es una forma de uso ilegal de manos y lleva una falta de 10 yardas. En cualquier momento en que los jugadores ofensivos agarran a compañeros de equipo de esta manera, tendría que ser considerado un foul por bloqueo entrelazado ya sea que se agarran de los hombros, los brazos, manos, piernas, tobillos, etcétera.

9.2.1 Escenario J: en un intento de anotación extra exitoso de un punto por patada, los linieros del interior de A, todos extendieron la mano a través y se agarraron al compañero de equipo adyacente después del centro.

Regla: bloqueo entrelazado, castigo de 10 yarda del punto del foul ya que este punto estaba probablemente detrás del punto básico.

Bloqueo, uso de manos.

9.2.3 Escenario A: el ala abierta A1 corre a toda velocidad desde la línea y luego gira bruscamente hacia el medio campo. A1 no hace ninguna intento por bloquear al defensivo B1. B1 persigue a A1 y lo empuja usando sus manos abiertas. El contacto es hecho sobre el brazo de A1 antes de que el pase sea lanzado. Todo se estaba alejando de B1 cuando el contacto ocurre.

Regla: Es un uso ilegal de manos por B1. Un defensor puede contactarse con un receptor elegible legalmente más allá de la zona neutral antes de que el pase esté en vuelo.

El contacto podría ser un bloque al prevenir que el adversario que está intentando hacer un bloqueo ya sea empujando o jalándolo hacia él. Sin embargo, si el receptor no está intentando hacer un bloqueo o ya ha pasado o se está retirando, es ilegal que el defensor use sus manos en la manera arriba descrita. En este situación, está claro que A1 no es más un potencial bloqueador sobre B1. (2-3-5-a; 7-5-7)

9.2.3 situación B: cuando los jugadores de la línea ofensiva cargan al momento del centro, el jugador B1: (a) agarra al guardia A1 del jersey y lo controla hasta que ve dónde se va la pelota; o (B) abofetea A1 en el casco con la mano abierta con fuerza a su cabeza llamado comúnmente el "sonar la campana" o (c) contacta A1 con su mano arriba de las hombreras y la otra sobre su casco en el forcejeo del bloqueo; o (d) empuja en los hombros a un lado y carga para llegar al corredor; o (e) carga en los hombros y hace un lado a B2 para cargar en contra del corredor.

Regla: en (a) es un agarrando, que resulta en un castigo de 10 yardas, administrado bajo los principios de 3 y 1, si se aceptar. En (b), es un contacto ilegal, y (e), es un uso ilegal de manos por B1, que la falta lleva un castigo de 10 yardas. La de B1 en (c) y en (d) es legal.

9.2.3 Escenario C: el mariscal de campo A1 se echa hacia atrás 15 yarda y lanza un pase legal adelantado dirigido a A2, que está 5 yarda detrás de la zona neutral. Antes de que el pase alcance A2: (a) B1 taclea a A2; o (b) B1 bloquea a A2.

Regla: en (a), taclear a A2 es un foul, cuando es una de las formas de agarrar. Los jugadores defensivos tienen prohibido de agarrar a un adversario a excepción del corredor. El foul en (a) ocurre durante una jugada de bola suelta (el pase esta en el aire), y la falta de 10 yarda será administrada desde el punto previo. En (b), el contacto por B1 no es una interferencia de pase y, si el bloqueo mismo es legal, no hay ninguna infracción. (7-5-10)

Bloqueo debajo de la cintura.

Reglas NFHS

9.3.2 Escenario A: durante una jugada de carrera a la izquierda, el hombre de línea A1, que estaba en la zona libre de bloqueo, cruza la zona y bloquea B1 de lado abajo de la cintura, y por fuera del punto del centro, al llevar la interferencia por una jugada del lado contrario. B1 también estaba en la zona libre de bloqueo al centro.

Regla: bloqueo ilegal por A1 porque el bloque fue abajo de la cintura fuera de la zona libre de bloqueo. (2-17-2)

*9.3.2. Escenario B: Los ofensivos A1 y A2 se combinan en bloquear a B1 de la siguiente manera: (a) ambos bloqueos obstruyen a B1 hacia dentro del campo con A1 haciendo el contacto arriba de la cintura y simultáneamente A2 hace el contacto abajo de la cintura, pero arriba de las rodillas; o (b) ambos bloquean B1 abajo de la cintura en la zona libre de bloqueo; o (c) A1 bloquea B1 arriba de la cintura y, de allí en adelante mientras que A1 todavía se está contactando con B1, A2 lo corta en las rodillas; o (d) tanto A1 como A2 bloquean B1 arriba de la cintura A1 mismo tiempo.

Regla: en (a). Bloqueo ilegal abajo de la cintura por A2. En (b), el bloque es legal si el bloqueo de ambos bloqueadores a A1 están dentro de la zona libre de bloqueo al momento del centro y el contacto es simultáneo. En (c), es un bloqueo ilegal de chop block si el contacto de A2 ocurriera dentro de la zona libre de bloqueo y un bloqueo ilegal abajo de la cintura a A2 si el bloqueo se realiza fuera de la zona. El bloqueo abajo de la cintura en las rodillas es legal dentro de la zona libre de bloqueo; sin embargo, cuando A2 retrasa su bloqueo y hace el contacto en las rodillas o abajo mientras un compañero de equipo esta también en contacto con el adversario, es un bloque ilegal de chop block. En (d), el bloque múltiple es legal. (2-17; 9-3-6)

9.3.2 Escenario C: A se encuentra listo en una formación con ala abierta con un hombre al final de la línea y por fuera del linebacker, A1 fuera del final defensivo y fuera del apoyador. Después del centro, A1 bloquea hacia la bola a B1, defensivo ultimo, o a B2, el apoyador, que está a 2 yarda detrás de la zona neutral. A1 bloquea: (a) B1 arriba de la cintura de frente; o (b) a B2 abajo de la cintura de frente; o (c) a B1 con sus manos por el lado en los protectores de hombro de B1.

Regla: bloque legal en (a) y (c), pero un bloqueo ilegal abajo de la cintura en (b). A1 puede bloquear a este jugador, pero el bloque debe estar arriba de la cintura y ser de frente o de lado del adversario.

9.3.2 Escenario D: A1 está liderando la interferencia sobre una jugada de barrido y está fuera de la zona libre de bloqueo cuando bloquea a B1: (a) el contacto inicial es abajo de la cintura de B1; o (b) cuando A1 inicia el bloqueo el contacto inicial es con las manos de B1 y, de allí en adelante, el contacto es en las rodillas de B; o (c) el contacto inicial sobre B1 está en el nivel de cintura, pero cuando continúa el contacto bloquea sobre las piernas de B1.

Regla: En (a) es un bloque ilegal abajo de la cintura. En (b) y (c). Es un contacto legal. Si el contacto inicial es al cuerpo del adversario, con manos o brazos, en la cintura o arriba de, y a continuación el contacto es o se desliza abajo de la cintura, es un bloque legal. (2-3-7)

9.3.2 Escenario E: R1 entra corriendo intentando bloquear una patada de despeje por K1. K2 intenta bloquear a R1. La dirección del bloqueo de K2 es arriba de la cintura; sin embargo, justo antes de que R1 efectúe el contacto salta en el aire para intentar bloquear la patada de despeje y el contacto por K2 es ahora abajo de la cintura de R1.

Regla: el bloque de K2 es legal desde que el contacto inicial es legal y el contacto de debajo de la cintura es como consecuencia del movimiento de R1. Cuando R1 saltó en el aire, eximió K2 de la responsabilidad por el bloqueo debajo de la cintura. Esto no sería verdadero si R1 cambiara de dirección lateralmente; en tal caso el contacto de bloqueo inicial debe estar arriba de la cintura del adversario. (2-3-7)

9.3.2 Escenario F: A1 contacta a B1 con un bloqueo legal arriba de la cintura. El contacto causa que ambos jugadores paren o rebotar de atrás por adelante ligeramente y: (a) A1 continúa su ataque inmediatamente y bloquea B1 abajo de la cintura; o (b) A1 se retira o retrocede y luego bloquea a B1 abajo de la cintura.

Reglas NFHS

Regla: En (a) bloqueo legal. Está permitido que el bloqueo de A1 sea abajo de la cintura si es parte de un bloque no interrumpido o ataque interrumpido después de que el primer contacto es arriba de la cintura. En (b) es un bloqueo ilegal. Es ilegal porque A1 retroceder (se rompe el bloqueo inicial), se retirar y vuelve a bloquear abajo de la cintura después del primer contacto con B1 abajo de la cintura. Es considerado un segundo bloqueo en este caso y por lo tanto es considerado un bloqueo ilegal abajo de la cintura.

9.3.4 Escenario: desde su línea de la yarda 40, K1 pateo la bola lateralmente y a poca distancia en una patada inicial, esperando que su equipo pueda recuperar la bola más allá de la línea de restricción de patada de R. La bola rebota en el suelo inmediatamente después de ser pateada. K1 es bloqueado por R1: (a) sobre su línea de la yarda 42; o (b) sobre su línea de la yarda 43, a 5 yardas de la línea de banda.

Regla: Tanto en (a) como en (b) el bloque es legal si el contacto es arriba de la cintura. Tan pronto como la bola toca el suelo, el pateador o el sostenedor puede ser contactado con un bloqueo legal.

Bloqueo por la espalda.

9.3.5 A: el corredor A1 es golpeado detrás de la línea. La pelota se encuentra: (a) en el aire; o (b) está rodando en el suelo, cuando B1 empuja A2 por la espalda arriba de la cintura para llegar a la pelota suelta.

Regla: Tanto en (a) como (b) legal (2-3-4-c; 2-3-5-b)

9.3.5 situación B: el corredor A1 hace un corte más allá de la zona neutral en mediocampo. A2 está corriendo entre A1 y B1 de seguridad, se está acercando rápido a de ellos. Cuando B1 cerca de A2 lo empuja desde atrás arriba de la cintura para limpiar el camino para A1. B1 posteriormente taclea A1 en la línea de la yarda 10 de B.

Regla: el contacto de B1 sobre A2 es legal cuando intenta llegar al corredor o cachar o recuperar una pelota suelta que puede poseer. (2-3-5-b)

9.3.5 situación C: el apoyador B1 esta alineado a tres yardas de la línea de scrimmage y en la zona libre bloqueo. A2, que está sobre la línea de scrimmage y en la zona libre bloqueo, cuando la pelota es centrada, bloquea (a) B1 debajo de la cintura, desde atrás o (b) B1 en la parte de atrás arriba de la cintura. En ambas situaciones, el contacto y la bola son en dicha zona cuando el contacto ocurre.

Regla: en (a), es golpe por la espalda y una falta de 15 yardas sería aplicada desde el punto básico. En (b) legal.

Peleas o no peleas.

9.4.1 situación A: con la bola sobre la línea de la yarda 2 de B y entre downs, una pelea empieza entre A1 y B1. Los Oficiales no saben qué jugador dio el primer golpe.

Regla: expulse tanto A1 como B1 y en esta situación, marque foul personal contra cada equipo, pero no haga cumplir ninguna falta de medida en yardas ya que es imposible hacer cumplir las faltas de foul personal en el orden que ocurrieron, una elección arbitraria de uno de ellos resultaría en aplicar una injusticia, debido a la mala aplicación de una de ellas con media distancia en la aplicación de la falta. (2-11; 10-2-5)

9.4.1 situación B: es la bola de A, tercer down y 1, sobre la línea de la yarda 10 de A. B1 enfrenta A1 con una tacleada legal pero dura en la línea de scrimmage. A1, sintiendo que el tacleo era injustamente severo, salta y se para y ataca a B1, tirando golpes con su puño. En la respuesta, B1 dirige una blasfemia hacia A1 insultándolo.

Regla: debido a que los actos que fueron marcados no ocurrieron simultáneamente y uno fue en respuesta al otro, las faltas serán administradas en la orden que ocurrieron. Por consiguiente, A sería castigado con la mitad de la distancia a la línea de gol (la línea de la yarda 5). Luego B sería castigado con 15 yardas. A1 será expulsado por pelear; B1 se quedaría en el partido a menos que los Oficiales determinen que su reacción es flagrante. Es primero y 10 bola de A sobre su propia línea de la yarda 20. (2-11; 9-8-1 castigo; 10-3-4)

Reglas NFHS

9.4.1 situación C: durante la tacleada que proporciona B1 al corredor A1, le tira un golpe hacia la bola en un intento de sacársela, pero en vez de provocar el fumble golpea A1 con su puño.

Regla: B1 es castigado con un foul personal y expulsado por golpear. B será impuesto un castigo de 15 yardas.

Comentario: porque el contacto de B1 es una acción relacionada con una jugada de fútbol americano, no es considerado esta como una pelea aunque es un foul personal y resulta en una expulsión. (2-11)

*9.4.1 situación D: después de terminar la atrapada, la velocidad del receptor A12 lo lleva en la caja del equipo B, donde B44 que es un no jugador empuja A12 a un banco.

Regla: B44 no jugador es expulsado y una falta de 15 yarda es aplicada del punto siguiente.

Foul flagrante.

9.4.3 situación A: cuando A1 avanza para una anotación desde la línea de la yarda 10 de B, B1 lo golpea por el lado ciego a A2 en la línea de la yarda 15 de B. El Oficial que cubre la jugada dictamina que eso es un contacto innecesario desigual y flagrante.

Regla: la falta para de ese foul puede ser hecha cumplir en el punto siguiente, la anotación cuenta. B1 es expulsado porque la falta fue catalogada como flagrante.

Comentario: Los Oficiales han sido informados que si ocurren jugadas como estas en un partido y terminan en anotación. Los Oficiales deben estar alerta para que foul que consideren flagrantes e innecesarios conllevan la expulsión en la aplicación del castigo. (De 9-4-2-g; Castigo, 10-5-1)

9.4.3 situación B: el receptor abierto A1 se va en campo abierta a la línea de la yarda 15, se para bruscamente cerca de la línea de banda y cacha el pase. B1 le pega con la coronilla de su casco a A1.

Regla: este uso del casco está prohibido B1 es inmediatamente expulsado.

Comentarios: agarrando del cualquier parte del casco, golpeo con el casco y el uso ilegal del casco (cascazo) todos ellos están relacionados como faules flagrantes. Todos son ilegales y cada uno lleva una falta de 15 yarda. Golpeo con el casco es cuando se inicia el contacto con la parte delantera del casco en contra un adversario que no es el que lleva la bola. Puede ser cometido tanto por jugadores ofensivos o defensivos. Agarrando de cualquier abertura del casco, generalmente esto aplica en contra del corredor. Ambos faules podrían resultar de actos inadvertidos. Golpear con el casco o iniciar el contacto contra un adversario con la coronilla del casco puede ser cometido tanto por jugadores ofensivos o defensivos. Cualquier táctica o técnica que involucra el uso ilegal del casco es condenada por todos los que están preocupados por el bienestar y la seguridad de los jugadores y la perpetuación del juego. (2-42-2)

9.4.3 situación C: el mariscal de campo A1 después de: (a) dar la bola de mano a mano a A2 y está observando que se aleja la jugada; o (b) tira un pase legal adelantado y está abandonando la jugada después de que el pase estuvo captado. Tanto en (a) y (b), B1 taclea a A1.

Regla: Tanto en (a) como en (b) el contacto es un foul personal por B1. Es un foul por un contacto ilegal cuando un jugador carga en contra o lanza a un adversario al suelo después de que está obviamente sin participar en la jugada. La falta de 15 yardas es aplicada de acuerdo a los principios de 3 y 1. Si el acto es flagrante, B1 debe ser expulsado. (2-40)

9.4.3 situación D: el corredor A1 se escapa más allá de la zona neutral. (a) Cuando B1 y B2 están rodeando para enfrentarlo, A1 vira en contra de B1 y conduce su casco en el pecho deliberadamente a B1; o (b) cuando B1 y B2 intentan hacerlo caer, A1 baja su cabeza y lleva adelantado el casco y lo baja para contactar con B1 y/o B2 con su casco.

Regla: en (a) cascazo por A1, cuando usa su casco para castigar B1. Es una falta de 15 yarda. Si el cascazo es flagrante, A1 debe ser expulsado. En (b), el bajar la cabeza para ganar unas yardas adicionales no es ilegal a menos que sea hecho para castigar a un adversario o si usa su casco como primer contacto o como ariete. La reacción normal del corredor es intentar ganar unas yardas cuando es enfrentado para ser tacleado. La razón para incluir al corredor en el uso ilegal

Reglas NFHS

del casco, golpeo con la coronilla o agarrar de esta Prohibición es impedirlo de usar su casco para abusar de un adversario tanto como la protección del jugador mismo. Las reglas de contacto con el casco son ilegales y son aplicable a todos jugadores equitativamente. (2-20-1-c)

La ventaja adquirida ilegalmente.

9.4.3 situación E: (a) el receptor A1 se introduce 5 yardas dentro del campo y se para. El receptor abierto A2 salta poniendo un pie en la espalda y cacha un pase; o (b) el hombre de línea B1 se apoya en la parte de atrás del centrador inmediatamente después del centro para propulsarse en el aire para bloquear una patada de despeje; o (c) B1 salta y se apoya sobre los hombros de B2 en un esfuerzo de bloquear un intento de gol de campo.

Regla: en (a), (b) y (c) es un foul personal. En todos los casos, una ventaja ha sido adquirida ilegalmente.

Fuera de juego.

9.4.3 situación F: durante una jugada de pase adelantado el receptor A1 corre un patrón de pase y es obvio que le será imposible cazar el pase de A2 porque: (a) el pase fue incompleto, al golpear el suelo; o (b) es lanzado demasiado lejos bien pero en la área de donde se encuentra A1. Tanto (a) como (b), cuando es obvio el pase no será cachado por A1, B1 contacta agresivamente con A1.

Regla: en (a), porque este contacto es seguido al pase incompleto, es un foul en bola muerta y será penalizado 15 yarda del punto siguiente. En (b), porque el pase todavía estaba en el vuelo cuando B1 contactó con A1, es una interferencia de pase aunque es obvio que el pase fue lanzado demasiado lejos y no es cachable. La falta de 15 yarda del punto previo y un primer down automático. Si el pase hubiera sido tocado por un compañero de equipo de A1, antes del contacto por B1, el resultado sería un foul personal por B1, porque A1 estaba obviamente fuera de la jugada. (7-5-10-a)

Careta.

9.4.3 situación G: en segundo down y cinco yarda por avanzar de la línea de la yarda 30 de B, A1 lanza un pase para el elegible A2. Luego de la recepción, A2 agarra inadvertidamente la apertura del casco de B1 en la línea de la yarda 15 de B, cuando B1 intenta taclear a A2 que gana una anotación.

Regla: si B acepta la falta por el foul de agarrando de la apertura del casco por A2, la anotación es anulada. Luego de la ejecución de falta, será primero y 10 bola de A en la línea de la yarda 20 de B.

9.4.3 situación H: A1 es tacleado por B1 quién: (a) agarra de la apertura de la careta momentáneamente de A1 y la suelta; (b) tiene su mano y la pasa al otro lado de la careta de A1; (c) A1 jala al suelo agarrando la apertura de careta o del casco de A1.

Regla: En (a) es una castigo de cinco yardas. En (b). No hay ninguna falta. En (c).es un castigo de 15 yardas, y expulsión si es flagrante.

9.4.3 situación I: cuando B1 intenta taclear a A1 él: (a) agarra la apertura de careta o del casco de A1 que voltea la cabeza de A1; o (b) agarra la apertura de careta o del casco de A1 y lo suelta inmediatamente sin torcer, doblar, o tirar.

Regla: en (a) es un foul personal que resulta en una falta de 15 yardas del final de la carrera. En (b) B es un castigo de 5 yarda del final de la carrera debido a la careta incidental.

9.4.3 situación J: cuando B5 intenta taclear a A6, tiene su mano sobre el casco pero no tiene sus dedos en la careta o dentro del casco.

Regla: ninguna falta para B5 no agarró la apertura de casco o la careta.

Contacto ilegal de casco.

9.4.3 Escenario K: durante una jugada de carrera, A1 entra por la fuerza dentro de la secundaria. B1 se acerca rápidamente y conduce su careta o casco directamente en el pecho de A1. B1 envuelve sus brazos alrededor de A1 trayéndolo al suelo simultáneamente.

Reglas NFHS

Regla: esto es una falta de taclear con el casco por B1. (2-20)

Rudeza al pasador o no rudeza.

9.4.4 Escenario A: A1 sale rolando en una alternativa de carrera pase. (a) A1 pasa desde atrás la zona neutral y es contactado con por B1 que podía haber evitado el contacto, pero lo reinicia posteriormente después de que lanza el pase; o (b) A1 está 2 yarda más allá de la zona neutral cuando pasa y B1 continúa su ataque y lo contacta.

Regla: es una rudeza al pasador en (a), pero puede no ser rudeza al pasador en (b). Sin embargo, en (b), aunque A1 perdió su protección como un pasador cuando pasó más allá de la zona neutral el contacto todavía podía ser llamado como un faul personal.

9.4.4 Escenario B: el pasador A1 desde la línea de la yarda 40 de A, es fauleado con rudeza por B1 y el pase es completo: (a) por A2 que es derribado sobre línea de la yarda 47 de A; o (b) detrás de la zona neutral por A2 que es derribado sobre la yarda 38 de A; o (c) el pase es completo por A2 detrás de la zona neutral y fumblea la bola en la yarda 35 de A y se va directamente fuera del campo.

Regla: en (a), es un castigo de rudeza y es aplicado de la línea de la yarda 47 y resulta en uno primero down por A en la yarda 38 de B. En (b) y (c), si la falta es aceptada, la aplicación del castigo es del punto previo que resulta en un primero down para A de la línea de la yarda 45 de B.

9.4.4 Escenario C: en cuarta y 15 desde la línea de la yarda 40 de A el pase de A1 es completo a A2 en medio campo. Durante el pase, A1 es fauleado con rudeza por B1. A2 avanza a la línea de la yarda 30 de B, donde fumblea y se va fuera del campo en: (a) la yarda 28 de B, o (b) en la línea de la yarda 32 de B.

Regla: tanto en (a) como en (b), si la falta es aceptada, es aplicada la falta al final de la carrera de A2 que es la línea de la yarda 30 de B.

9.4.4 Escenario D: ¿si el pasador A1 es fauleado con rudeza sobre una jugada en tercer down, de dónde es hecha cumplir la falta?, si A2 cacha el pase en la yarda 40 de B, pero fumblea en la yarda 34 y A3 la recupera en la yarda 30 de B.

Regla: la falta es hecha cumplir del final de la carrera, donde A2 dejó caer la bola. Luego de la aplicación del castigo, será primero y 10 bola de A desde la línea de la yarda 19 de B.

Rudeza al pateador o sostenedor.

9.4.5 Escenario A: el pateador K1 despeja y R1 toca y parcialmente o bloquea la patada. R2 no toca la bola, pero contacta firmemente a K1.

Regla: si R1 bloquea parcialmente la patada cerca del pateador o sostenedor y R2 estaba cerca del pateador o sostenedor en el momento en que R1 tocó la bola y si R2 ya había empezado su ataque al momento en que la patada fue tocada, no habrá faul como consecuencia del contacto de R2, a menos que sea una rudeza innecesaria.

Comentarios: la defensiva es responsable de evitar al pateador o sostenedor dentro de lo posible. En cualquier situación, si la defensiva no tiene disculpa por contactar al pateador o sostenedor, por lo consiguiente de tocar la patada, la bola debe ser tocada cerca del punto de la patada. Un jugador defensivo no puede, incluso después de que la patada ha sido tocada, parar y luego renovar su ataque en contra del pateador o sostenedor, ni él poder transformar o cambiar su dirección de ataque al pateador o sostenedor después de que la bola es tocada. Tocar la bola pateada no es, en sí, la licencia que le permite contactar libremente al pateador o sostenedor. El jugador defensivo no será penalizado si ha hecho un esfuerzo honesto de bloquear la patada y ha tenido éxito, o tan casi tener éxito que tocó la bola y continuo su viaje natural hacia dentro, así que si se encuentra en un punto donde no puede evitar el contactarse con el pateador o sostenedor como consecuencia de su fuerza o ímpetu inicial. La Regla no especifica que solamente el jugador que toca la patada es dispensado de contactarse con el pateador o sostenedor, la Regla solo dice, "Cuando el defensivo toca..." (9-4-5-b)

Reglas NFHS

9.4.5 Escenario B: K1 en una formación de patada de despeje, no puede atajar el centro, pero se recupera rápidamente y empieza a correr. Sin embargo, K1 cambia su mente y: (a) realiza la patadas de despeje en la carrera; o (b) para repentinamente y despeja. R1 no puede parar su ataque y se contacta con K1 con fuerza. R1 no tocó la patada.

Regla: ningún foul en (a) o en (b) porque no era razonablemente cierto que K1 estaba yendo para despejar la bola.

Comentarios: está dando una rudeza al pateador siempre que el contacto pudiera haber sido evitado sin considerar si es o no evidente que la patada sería hecha. Solamente el contacto inevitable es hecho caso omiso si no es razonablemente seguro que una patada será hecha.

9.4.5 Escenario C: R1, en un esfuerzo de bloquear una patada de lugar, carga a través de K1 que lo bloquea en contra el pateador o sostenedor sin tocar la bola.

Regla: el Oficial debe determinar si la carga de R1 lo habría llevado en dirección del pateador o sostenedor, sin considerar el contacto del bloqueador. Es solamente cuando el bloqueo de K1 modifica el curso de la ruta de R1 y causa que el contacto con el pateador o sostenedor sea inevitable por lo tanto, el contacto de R1 es hecho caso omiso y no resultar en un foul.

9.4.5 Escenario D: todos están en una formación de patada de despeje. Después de que la patada está lejos, B10 le es imposible parar el intento de bloquear la patada y B10 desplaza a A1 en contra del pateador o sostenedor.

Regla: el Réferi juzga la infracción por estar aventando en contra del pateador o sostenedor. La falta, si se aceptar, es de 5 yarda del punto previo y una repetición del down.

9.4.5 Escenario E: A10, el sostenedor de patada de lugar, es contactado con fuerza por B9, claramente después de que la patada está lejos.

Regla: rudeza al pateador o sostenedor es un foul personal. La falta, si se aceptar sería 15 yarda y un primero down automático.

9.4.5 Escenario F: cuando B2 apura al pateador A1 lo rosa: (a) lo rosa pero A1 mantiene su balance; (b) contacta a A1 ligeramente que va al suelo de atrás hacia adelante o (c) contacta a A1 que lo tira al suelo del golpe.

Regla: en (a), ninguna falta; en (b) tropezar con el pateador o sostenedor, la falta es de 5 yardas y la repetición de la jugada; en (c) dar una rudeza al pateador o sostenedor, foul personal, la castigo de 15 yardas y primero y 10 automático.

*9.4.5 Escenario G: K11 está en una formación de patada de despeje. Después de tomar el centro e intentar patear la bola, juzga mal la distancia y falla en contactar la bola. K11 es contactado con por R1 antes de que pueda recuperar su balance. R2 recupera la bola.

Regla: a menos que el contacto de R1 es visto como una rudeza innecesaria, no hay foul cuando K11 nunca se hizo un pateador.

Rudeza al centro.

9.4.6 Escenario A: desde una formación de patada de despeje, A1 centra la bola al jugador A2 que esta a 3 yardas detrás del centrador. A2 corre para una ganancia de 10 yarda. Apenas el centro empezó, cuando B7 carga: (a) directamente en contra del centro; o (b) entre la brecha entre el centro y el jugador adyacente en la línea, lo cual hace que el contacto sea simultáneo tanto contra el centro como el otro jugador. En ambos casos el centro no ha tenido la oportunidad de defenderse y fue desplazado por la carga de B7.

Regla: en (a), B7 ha fauleado con rudeza al centro. Si el castigo se aceptar, es una falta de 15 yarda por rudeza al centro y un primero y 10 automático. No hay ningún requisito de que la bola sea pateada o no sea pateada, solo es requisito que un hombre en lo profundo recibe el centro. En (b), no hay foul. La protección del centro no incluye el contacto simultáneo con otro jugador adyacente de A, ni él aprender tapar la brecha por donde puede pasar B. La prohibición es solamente por una carga directa en contra del centro y se castiga como rudeza. (2-32-14)

Reglas NFHS

9.4.6 Escenario B: K está en una formación de patada de despeje en cuarta y 17 de su propia línea de la yarda 20. Inmediatamente después del centro, R1 carga directamente en contra del centro A1. La patada es cachada por R2 y es derribado sobre la línea de la yarda 40.

Regla: R1 ha fauleado con rudeza al centro. Además de la medida en yarda, la falta también incluye uno primero y 10 automático. Luego de la aplicación del castigo, es primero y 10 bola de K desde su propia línea de la yarda 35.

9.4.6 Escenario C: A está en una formación de patada de despeje en cuarta y 17 de su propia línea de la yarda 20. A2 se encuentra a doce yarda de profundidad y cuatro yarda a la derecha del centro. El viento está soplando muy poderoso y cambiará de lugar la bola a la derecha después de que se ha centrado. ¿Las reglas de protección al centro son proporcionadas en este caso?

Regla: sí, porque el pateador esta en posición de recibir el centro.

9.4.6 Escenario D: A1 está alineado en una formación escopeta (5 yarda detrás de la zona neutral) en posición de recibir el centro y A4 esta alineado como wingback y se encuentra a 7 yardas detrás de la zona neutral. ¿Ésta es una formación de patada de despeje?

Regla: no. A1 tendría que estar a 7 yarda detrás de la zona neutral para tener una formación de patada de despeje.

Bofetada a la cabeza.

9.4.7 Escenario: el receptor abierto A9 se va dentro del campo 10 yarda y empieza a bloquear B10. B10 abofetea A9 de lado en el casco en un esfuerzo de evitar el bloqueo.

Regla: foul personal, contacto ilegal. La falta es de 15 yarda será aplicada en conformidad al principio 3 y 1. También la expulsión si el Oficial considera que el foul es flagrante.

9.4.7 Escenario B: en un intento por taclear al mariscal de campo, B1: (a) hace contacto con el bloqueador ofensivo A1 con una manos abiertas sobre la cabeza o (b) golpea a A1 con el puño cerrado.

Regla: en (a), y en (b), castigo de 15 yarda del final de la carrera. En (b), B1 es expulsado.

9.4.7 Escenario C: en tercera y cinco desde la línea de la yarda 40 de B. Al centro, B1 abofetea al guardia ofensivo A1 sobre el casco. El mariscal de campo le da la bola a A2 que la lleva a la línea de la yarda 20 de B, donde es tacleado.

Regla: foul personal, contacto ilegal sobre A1. Primero y 10 de la línea de la yarda 10 de B.

Expulsión.

9.5 Escenario: durante el primer período, A1 es castigado con 15 yarda por un foul de actitud antideportiva. En el tercer período, A1 está en la caja del equipo y recibe otro castigo de 15 yarda por otro foul de conducta antideportiva.

Regla: A1 es expulsado. Un segundo foul de antideportiva resulta en la expulsión. La Regla requiere la expulsión sobre el segundo foul de conducta antideportiva sin considerar si ocurre cuando A1 es un jugador o un no jugador.

Conducta de ANTIDEPORATIVA sin contacto

9.5.1 Escenario: en el proceso de una anotación, A1: (a) muestra y agita la bola en las últimas 10 yarda; o (b) después de cruzar la línea de gol, muestra la bola al cielo momentáneamente, y después rápidamente la deja caer al suelo.

Regla: Conducta de Antideportiva en (a), pero ningún foul en (b).

9.5.1 Escenario B: B1 llama sus señales defensivas fuertemente: (a) antes de que A obtenga su puesto para centrar la bola; o (b) durante el momento en que A1 está dando su cuenta de cadencia; o (c) mientras A1 es usar audible.

Regla: legal en (a). En (b) y (c), si en el criterio del Oficial la acción por B1 fue con el propósito de desconcertante a A o dificultar el centro, es un foul de conducta antideportiva. En este caso, el Oficial debe sonar su silbato antes del centro. (9-5-1-d)

Reglas NFHS

9.5.1 Escenario C: B1 intercepta el pase de A1 y lo devuelve 95 yarda para irse arriba en el marcador. Después de entrar en la zona de anotación, B1 que: (a) hace a una series de giros hacia atrás, o (b) va hacia su caja de equipo, y luego y se pavonea de un lado a otro en frente de los admiradores de este equipo.

Regla: un foul de conducta antideportiva tanto en (a) como en (b), penalizado del punto siguiente. La anotación cuenta.

9.5.2 Escenario: después de que A1 lleva la bola a la zona de anotación de B, él: (a) lanza la bola alas graderías; o (b) pateo la bola fuera o dentro del campo; o (c) remata la bola con fuerza al suelo; o (d) es golpeado claramente por B1 después de que la bola está muerta.

Regla: foul de conducta antideportiva tanto en (a), (b) y (c), la anotación cuenta y el equipo A serán castigados con 15 yarda en el intento de anotación extra. En (d), el foul de contacto de B1 será penalizado en el intento de anotación extra desde la línea de la yarda 1 1/2. Si el foul es flagrante, B1 podría ser expulsado. (9-4 – 2-b; 9-5-2-a, b, c; 10-4-4-b)

Participación ilegal.

9.6 comentario: un procedimiento ha sido asumido para proveer una castigo equitativo relacionado con la participación ilegal. Los siguiente son ejemplos de los Escenarios más comunes y la Reglas aplicadas:

1. hay más de 11 jugadores en la formación al momento del centro, a la ofensiva o a la defensiva, el foul es considerado como que ha ocurrido simultáneamente con el centro y es una participación ilegal. La falta es de 15 yarda, que es hecha cumplir del punto previo. (9-6-4-c)
2. si un sustituto entra en el campo durante el down y participa, es una participación ilegal y se aplica del punto básico. El punto básico es donde el sustituto participó, no necesariamente donde entró en el campo. (9-6-4-a)
3. si un no jugador dificulta u obstruye a un adversario fuera del campo en la jugada, constituye una participación ilegal. El punto del foul es sobre la línea de la yarda directamente dentro del campo donde participa. (9-6-3)
4. antes de un cambio de posesión o cuando no hay cambio de la posesión de la bola, un jugador de A o K que se va fuera del campo y luego vuelve a entrar durante el down, comete una participación ilegal. (9-6-1)

Además de, la siguiente tabla debe ayudar a los Oficiales para distinguir las acciones individuales de personas varias que entran en el campo durante el down y participan.

Situación de la jugada (el infractor participa)	Regla	Castigo	Punto aplica
Un no jugador entra durante down	9-6-4-a	15 yardas	Punto básico (de no jugador)
Substituto entra durante down	9-6-4-a	15 yardas	Punto básico
Jugador entra durante down después de estar sobre campo de la juego en el down previo	9-6-4-a	15 yardas	Punto básico
Jugador que debería esta en la jugada y entra durante el desarrollo del down (11 o meno jugadores)	9-6-4-a	15 yardas	Punto básico

9.6.1 Escenario A: en tercera down y 20 desde la línea de la yarda 40 de B, A1 pisa de casualidad por fuera del campo en la yarda 30 de B, mientras corre un patrón de pase cerca de la línea de banda. A1 regresa dentro del campo en la yarda 28. El pase adelantado de A2 QB es: (a) lanzado demasiado lejos e incompleto; o (b) cachado por A1 en la yarda 25 de B; o (c) cuando el pase esta en vuelo cuando B1 contacta con A1 y el pase es incompleto.

Regla: en (a) y (b), es una participación ilegal por A1. En (c), la participación ilegal de A1 y la interferencia de B1 resultan en un doble foul y se repite el down.

Comentarios: cuando A1 se va fuera del campo voluntariamente o accidentalmente, o retrasa su regreso después de ser bloqueado por un adversario, comete un foul de participación ilegal cuando regresa dentro del campo. El punto del foul es donde regresa dentro del campo. (10-2-1)

Reglas NFHS

9.6.1 Escenario B: tercera y 10 de la línea de la yarda 40 de B. El pase adelantado de A1 es interceptado por B1 sobre la línea de la yarda 20 de B y regresa dentro del campo. A2 pisa por casualidad fuera de la línea de banda en la yarda 30 de B: (a) antes, o (b) después de la interceptación. En ambos casos A2 regresa dentro del campo en la yarda 25 de B, pero no hacer cualquier intento de cachar la bola o taclear B1.

Regla: en (a), es una foul de participación ilegal en la yarda 25 de B, porque A2 regresó después de estar fuera del campo antes de la interceptación. Ningún foul en (b) porque A2 no se fue fuera del campo antes, sino después de la interceptación por B1.

9.6.1 Escenario C: cuarta y 15 sobre la línea de la yarda 30 de K. K1 pisa la línea de banda por casualidad mientras se realiza la patada de despeje de K2 está en el aire. K1 regresa dentro del campo: (a) antes, o (b) después de que R1 cacha la bola y es tacleado en la yarda 40 de R.

Regla: debido a que K1 salió fuera del campo antes del cambio de la posesión, es una foul de participación ilegal tanto en (a) como en (b) cuando regresa dentro del campo. En (a), si B aceptar el castigo, la falta es hecha cumplir del punto previo ya que el foul ocurrió durante una jugada en que la bola está en el aire. En (b), debido a que el foul ocurrió durante la carrera de R1, la falta de 15 yarda es hecha cumplir del final de la carrera de R1.

*9.6.1 Escenario D: entre el segundo y tercer downs, el entrenador jefe de A envía algunos sustitutos en el juego. A11, creer que ha sido reemplazado, sale del campo y va directamente a su caja de coucheo. Dándose cuenta de que su puesto no ha sido sustituido, ingresa al campo cuando la bola se está centrando, y hace un patrón de pase, y cacha la bola para un primero down.

Regla: esto es una participación ilegal y es castigado con 15 yarda del punto básico.

9.6.4 Escenario A: algunos sustitutos de A ingresan al campo entre downs y van al huddle del equipo, pero un jugador reemplazado no parte inmediatamente y no es detectado. Sin embargo, cuando rompen el huddle el jugador reemplazado va hacia su línea de banda y deja el campo justo antes de que la bola es centrada.

Regla: es un foul de participación ilegal si el Oficial juzga que el equipo A estaba usando un jugador reemplazado o sustituto o fingir una falsa sustitución para engañar a los oponentes. Si no, es una sustitución ilegal.

Comentarios: se está haciendo habitual ver a más de 11 jugadores reemplazados en el huddle o en formación defensiva entre downs. El jugador reemplazado debe dejar el campo inmediatamente de tal manera que el dejar el campo no enrede o engañe a los oponentes. (3-7-1)

9.6.4 Escenario B: luego de una devolución de patada inicial, A1 y A2 entran en el campo mientras A3, A4 y A5 se dirigen hacia la línea de banda. A5 por dentro de las marcas de las 9 yardas mientras A3 y A4 continúan a la caja de su equipo. La bola es centrada sin hacer huddle y el mariscal de campo lanza un pase adelantado para A5, que ha se ido como un receptor abierto hacia dentro del campo.

Regla: esta jugada es ilegal porque una falsa sustitución es usada para engañar a los oponentes. El castigo es de 15 yarda por el foul de participación ilegal será administrado del punto anterior ya que el foul se considera que ocurre al centro. (9-6-4-c)

*9.6.4 Escenario C: en tercera y 10 de la línea de la yarda 30 de B, A1 va en la línea de la yarda 18 de B donde es tacleado. Durante el down: el sustituto A12 viene dentro del campo y obstruye B1.

Regla: A12 es culpable de una participación ilegal. (2-16-2; 2-32; 2-41-8)

*9.6.4 Escenario D: A1 está lastimado y es tratado sobre el campo. Posteriormente A pide un tiempo fuera. Durante el próximo down, A1 corre 20 yarda para hacer una anotación. Luego de la anotación, B pide un tiempo fuera para que el entrenador pueda hablar con el Réferi de la participación de A1.

Reglas NFHS

Regla: una Regla no ha sido correctamente aplicado cuando A1 debe dejar el juego por al menos un down seguido obviamente de su lesión. La anotación es cancelada y una falta por la participación ilegal es hecha cumplir. A1 debe dejar el juego por al menos un down. (3-5-10)

*9.6.4 Escenario E: en tercera down y 12 yarda por avanzar en la línea de la yarda 45 de A, el mariscal de campo A1 lanza un pase para A2 en la línea de la yarda 45 de B. El compañero de equipo A12 (no jugador) se mueve para conseguir una mejor visualización de la jugada y entra en el campo de juego en la línea de la yarda 40 de B. Durante la carrera después de la recepción, (a) A2 choca con A12 y es tacleado por B1; o (b) B1 disminuye la velocidad para evitar a A12 cuando A1 corre para una anotación.

Regla: Tanto en (a) y (b) es una participación ilegal. El castigo de 15 yarda es hecho cumplir usando el principio de 3 y 1. La participación ilegal ocurre cuando A12 jugador sustituto dificulta la acción a un compañero de equipo o un adversario y participó en la jugada. El punto del foul es donde la participación ocurre, no donde A12 entró en el campo. (2-30; 9-6-4-a)

Bateo y pateo ilegal, y la excepción.

9.7.1 Escenario A: en un intento de gol de campo, el sostenedor K2 no puede atajar el centro y está intentando ganar la posesión de la bola en el suelo cuando K1 la pateo y la bola pasa entre los soportes verticales sobre el travesaño.

Regla: una patada ilegal por K1. Si la falta es declinada, el resultado de la jugada es un touchback cuando la patada ilegal no puede ganar un gol de campo. (2-24-7)

9.7.1 Escenario B: es cuarto y 10 para A desde su propia línea de la yarda 15. A1 al intentar realizar una patada de despeje corre más allá de la zona neutral y pateo la bola en la yarda 20. La bola pateada: (a) es cachada por A2 en la yarda 30 de A y es derribado allí; o (b) la patada se va fuera del campo al mediocampo; o (c) llega a descansar la bola sobre la yarda 45 de K y ningún jugador de cualquier equipo hace por ella, así que el Oficial suena su silbato.

Regla: la patada es ilegal y la bola es tratada como un balón suelto como resultado de un fumble. Las Reglas de patadas normales y las restricciones no están vigentes durante una patada ilegal. En (a), (b) y (c), si la falta es declinada por la patada ilegal, será primero y 10 bola de A desde la línea de la yarda donde la bola se declaro muerta. Si la falta es aceptada, el castigo es aplicado del final de la carrera, que es el punto de donde se realizo la patada ilegal. (2-24-9; 6-2-1)

9.7.1 Escenario C: A está en formación de patada de despeje y la bola es centrada a A1 que es el potencial pateador donde: (a) A1 no puede atajar la bola que permite que él golpee el suelo donde la pateo; o (b) A1 no puede atajar la bola, pero la recupera y luego la despeja.

Regla: en (a), patada ilegal. Si B acepta la falta es 15 yarda del punto del foul, porque es un foul cometido por A detrás del punto básico durante una jugada de bola suelta. En (b). Es una patada legal (2-24-4, y 8; 10-3-1-c)

9.7.2 Escenario A: en cuarto y 4 de la línea de la yarda 40 de R, K1 despeja. La patada está saltando cerca de la línea de gol de R y K2, en un intento de que la bola no penetre dentro del plano de la línea de gol, bateo la bola en la línea de la yarda 2 de regreso hacia su propia línea de gol. En (a) la bola es recuperada por R1 que la avanza a su yarda 30; o (b) la bola es recuperada por R2 que intenta avanzar, pero lo regresan y es derribado en su propia zona de anotación.

Regla: el bateo por K2 es legal porque ocurrió más allá de la zona neutral. En (a) R obviamente tomaría los resultados de la jugada y pone la bola en juego primero y 10 de su yarda 30. En (b) debido a que el resultado de la jugada es un Safety, R tomaría la bola en la yarda 2, que es el punto del primer toque donde K2 bateó la patada legalmente. (6-2-5; 8-5-2-a; 9-7-2 excepción)

9.7.2 Escenario B: la patada de despeje de K1 esta bajando sobre la línea de la yarda 10 de R y: (a) R3 esta en posición cachar la bola; o (b) ningún jugador de R esta en posición cachar la bola, cuando K2 intenta batear la bola hacia su línea gol mientras esta en vuelo, pero la bola bateada entra en la zona de anotación de R.

Reglas NFHS

Regla: en (a), es un foul por la interferencia de atrapada libre de una patada por K2 porque es el primero en tocarla, y R puede decidir tomar el resultado de la jugada, que es un touchback, o tomar un castigo de interferencia en cachar la patada o la bola en el punto de primer toque en la línea de la yarda 10, o penalizar K con 15 yardas del punto previo y volver a jugar el down. En (b), no hay foul y el resultado de la jugada es un touchback. R pondrá la bola en primero y 10 desde su propia línea de la yarda 20. (6-5-6 excepción; 8-5-3; 9-7-2 excepción)

9.7.3 Escenario: El equipo A está en una formación de patada de despeje y la bola es centrada a A1, que gira y da su espalda hacia la línea de la scrimmage y lanza un pase hacia atrás en el aire. A2 que viene de atrás batea la bola 20 yardas hacia delante dónde: (a) A3 la recupera 5 yarda más allá de la línea por ganar; o (b) es cachado por A4 que avanza para ganar otras 5 yardas; o (c) se va fuera del campo antes de la línea por ganar; o (d) B1 la intercepta y la regresa por una evidente anotación.

Regla: en (a), (b), (c) y (d), el bateo por A2 es ilegal. En (a), (b) y (c), será la ventaja de B para aceptar el castigo de 15 yarda que será administrado del punto del foul porque la patada ocurrió durante la jugada donde la bola se considera suelta y detrás del punto básico. En (d), porque el foul fue durante una jugada de bola suelta, antes de un cambio de la posesión, B puede mantener la anotación declinando foul de A. Por lo demás, la falta será hecha cumplir del punto del foul y A conservará la posesión de la bola si B acepta la falta. (10-5-3)

9.7.4 Escenario: en cuarto down y 6 de la línea de la yarda 10 de B, A1 está a punto de ser detenido cerca de la línea por ganar. Mientras la bola está en la posesión de A1, donde: (a) A1; o (b) A2; o (c) B1, batea la bola hacia adelante a la zona de anotación de B donde A3 la recupera.

Regla: es un bateo ilegal tanto en (a) como en (b). El punto de aplicación es el final de la carrera de A1, que está donde el bateo ocurrió. En (c) el bateo es legal y el resultado de la jugada es una anotación de A. (8-1-2)

Conferencia: entrenador - jugador (s).

9.8.1 Escenario A: durante el intermedio entre el tercer y cuarto cuarto, los jugadores de A vienen a la zona en frente de su caja de equipo para conferenciar con sus entrenadores. Durante la conferencia, el entrenador en jefe habla vía sus auriculares a otro entrenador en la caja de la prensa y de allí en adelante él: (a) habla de esta conversación con su equipo; o (b) pasa sus auriculares a A1 con el propósito de que A1 puede hablar directamente con el entrenador en la caja de la prensa.

Regla: procedimiento legal en (a), y en (b) como esto es autorizado por la Regla, la conferencia en la línea de banda. La acción en (b) habría sido ilegal si se realiza la conferencia entre las marcas de los inbounds. (1-6-2-i; 2-6; 9-8-1-e)

9.8.1 Escenario B: durante el curso del juego, el mariscal de campo A1 va a las inmediaciones del área de su equipo por el propósito de recibir las instrucciones de su entrenador. Ningún tiempo fuera es pedido, no hay demora al declarar la bola lista para la jugada, y el entrenador no deja la caja de coucheo y la realiza dentro del área de entrenadores.

Regla: este tipo de acción de comunicación es legal. (9-8-1-f -Nota)

9.8.1 Escenario C: durante un tiempo fuera cargado: (a) A1 va a la línea de banda para hablar con su entrenador en jefe. Después, A2, A3 y A4 van a la línea de banda, pero los otros miembros de equipo se quedan entre las líneas dentro del campo; o (b) mientras A1 está hablando con un entrenador cerca de la línea de banda, otro entrenador de A se va dentro del campo al huddle.

Regla: legal en (a), en (b), es una conferencia no autorizada. En (b), solamente una tipo de conferencia puede ser usado durante un tiempo fuera en particular. (2-6-2)

9.8.1 Escenario D: durante un tiempo fuera otorgado a A1 o un tiempo fuera por calor o humedad: (a) el entrenador de A cerca de la línea de banda y en frente de su caja de coucheo, o (b) el entrenador de A entra al terreno de juego al huddle. Su conferenciar continuar durante 30 segundos. En (a), A1 regresa al huddle y A2 sale corriendo y se para antes de llegar donde se

Reglas NFHS

encuentra el couch a conferenciar durante el tiempo restante de duración del tiempo fuera (b), el entrenador regresa a la línea de banda y luego A1 viene a recibir mayor cantidad de instrucciones a la línea de banda.

Regla: en (a), ésta es una conferencia legal. En (b), es una conferencia no autorizada cuando solamente un tipo de la conferencia puede ser usado durante un tiempo fuera otorgado u otro tiempo fuera tendrá que ser pedido para que sea valida la segunda opción. (2-6-2)

Conducta de entrenadores y comprobación del equipo.

9.8.1 Escenario E: luego del segundo foul de conducta antideportiva de 15 yardas al entrenador del equipo B, el Réferi lo notifica de que no puede permanecer más en las inmediaciones del campo de juego y que no puede tener contacto con sus jugadores, directa o indirectamente, durante todo lo que resta del juego incluyendo el medio tiempo. El entrenador camina y: (a) permanece en su puesto; o (b) se va a la caja de prensa; o (c) al vestidor del equipo: ilegal en (a) y (b). Legal en (c). En (c), si el entrenador ha sido expulsado en la primera mitad y se ha ido al vestidor, deberá dejar el vestidor si el equipo viene al medio tiempo al vestidor. No puede tener contacto con el equipo en el medio tiempo. (9-8 Castigo)

9.8.1 Escenario F: en primera mitad, el entrenador en jefe del equipo A ha sido castigado 5 yarda y luego 15 yarda por: (a) estar fuera de la caja de coucheo, pero no sobre campo de juego; o (b) 15 yarda por estar fuera la caja y sobre el campo juego, en el tercer período el entrenador es nuevamente infraccionado otra vez como en (a) o (b). ¿Qué falta son y el procedimiento de aplicación?

Regla: tanto en (a) como en (b), si otro castigo de conducta antideportiva de 15 yarda es marcado, el entrenador deberá ser expulsado ya que cometió su segundo foul de conducta antideportiva de 15 yardas. La falta de 5 yarda inicial en (a) por la interferencia de línea de banda no contará como uno de los dos foul que resulta en la expulsión. (9-8 castigo)

9.8.1 Escenario G: seguir de un: (a) gol de campo exitoso o (b) o un intento de anotación extra que falla, el Réferi descubren que el tee de plástico eleva la bola mas de 2 pulgadas sobre la tierra al ser usado.

Regla: es un foul de conducta antideportiva tanto en (a) como en (b). En (a) los tres puntos contarán pero un foul de conducta antideportiva tanto en (a) como en (b) que será aplicado en el punto siguiente. El castigo por conducta antideportiva será cargado al entrenador en jefe.

9.8.1 Escenario H: durante el primer período, B1 es detectado que lleva: (a) un arete; o (b) un collar; o (c) un anillo; o (d) un brazaletes de alarma médico; o (e) un medallón religioso.

Regla: en (a), (b) y (c), una castigo de conducta antideportiva será cargada al entrenador en jefe. B1 deberá obedecer las Reglas antes de volver a participar como jugador. En (d), legal si se fija bien al cuerpo y esta visible, y no presentar un peligro al portador o a otros jugadores. En (e), el medallón deberá estar pegado con cinta al cuerpo. (1-5-3-m)

9.8.1 Escenario I: durante el juego: (a) A1 es descubierto teniendo puesto un protector de ojo que es reflexivo, o (b) un sustituto entrando del equipo B que tiene un ojo pintado de oscuro.

Regla: en (a), el entrenador de A le será cargado de un foul de conducta antideportiva y A1 deberá dejar el juego hasta que está legalmente esté equipado. En (b), el sustituto de B no le será permitido hacerse un jugador, y le será ordenado que deje el campo de juego y no podrá volver a entrar hasta que esté legalmente equipado. No hay foul en (b) porque el sustituto no se hizo un jugador. (1-5-3)

9.8.1 Escenario J: cerca del final del primer período, A1 es descubierto que esta usando: (a) zapatos con tacos que son de más de 1/2 pulgada de longitud; o (b) una sustancia resbaladiza sobre cualquier parte del cuerpo o manos; o (c) un protector de rodilla que tiene una tira uniforme de metal y que esta expuesto enfrente de la pierna; o (d) una toalla multicolor o una tira adjuntada en la cintura; o (e) un casco sin una etiqueta de advertencia en el exterior.

Regla: en (a), (b), (c) y (d), una falta de conducta antideportiva que es aplicada en el punto siguiente y cargada al entrenador jefe ya que previo al inicio del juego ha verificado antes que

Reglas NFHS

todos jugadores están legalmente equipados. Todos los artículos ilegales deben ser retirados antes de que los jugadores puedan participar. En (e) A1 le será dado 25 segundos para obedecer. Ninguna falta es aplicada debido a que es de suponer que la etiqueta se soltó como consecuencia de la acción del juego. (15-4)

Entrenadores equipo de campo.

9.8.1 Escenario K: durante el primer período, un entrenador ayudante del equipo B toma: (a) fotografías individuales de cada formación de A que podrían ser usados por el entrenador en jefe en el intermedio de medio tiempo; o (b) tomando fotografías con una cámara digital y mostrárselas al entrenador durante el juego.

Regla: es un foul de conducta antideportiva en tanto (a) como (b). La Regla prohíbe el uso de cierto equipo o materiales específicamente incluyendo película del tipo descrito. El uso de este equipo con el propósito de Escauteo durante el juego por cualquier equipo da una ventaja injustificada sobre sus oponentes.

9.8.1 Escenario L: El equipo A tiene una computadora en la caja de coucheo y contiene un registro de jugadas ofensivas, formaciones defensivas y otros datos importantes. Esta computadora da información que es usada: (a) después del juego para la evaluación de los rendimientos del juego; o (b) durante el intermedio entre el primer y segundo periodo, el entrenador recibe una impresión de computadora de las defensivas de B contra las formaciones ofensivas; o (c) en el medio tiempo en el vestuario, el entrenador ve una pantalla de computadora exhibiendo un resumen de la eficacia de A de las jugadas ofensiva.

Regla: legal en (a), pero ilegal en (b) y (c). El uso de la información de computadora de este tipo como en (b) y (c) constituye un foul de conducta antideportiva. (1-5-1)

Jugador lastimado, conferencia.

9.8.1 Escenario M: ¿durante el tiempo fuera de un Oficial por la lesión, un jugador (s) de cualquier equipo puede ir cerca de la línea de banda para comunicarse con el entrenador?

Regla: sí. Pero si es un lapso entre los downs. Si un entrenador ingresa el campo para atender a un jugador lastimado, no puede conferenciar con sus jugadores. (9-8-1-f-Nota)

Caja exterior del campo.

9.8.1 Escenario N: una pelea estalla entre varios jugadores contrarios y: (a) dos sustitutos de cada equipo entran al campo; o (b) un sustituto de A entra y tres entra de la caja de equipo de B.

Regla: en (a), ambos sustitutos que entran al campo son expulsados y las faltas compensadas. En (b), una falta de 15 yarda sobre el equipo A se cancelará por uno de B resultando en dos faltas de 15 yarda para B. En ambos casos, las faltas y expulsión también serán aplicadas a aquellos que estaban peleando. (2-11; 9-4-1)

9.8.1 Escenario O: A1 es descubierto haber participado en una jugada con: (a) una toalla blanca colgada de su cinturón, que tiene una sustancia pegajosa en ella o (b) una pieza de plástico blanco colgando de su cinturón.

Regla: tanto en (a) como en (b), el material no cubre los requisitos que marca la Regla y por lo tanto es ilegal desde que el jugador entro al campo de juego esta ilegalmente este equipado, una castigo de 15 yarda será aplicado al entrenador jefe del equipo A. (9-8 – 1-h)

9.8.3 Escenario A: en el primer período, el equipo A es advertido y luego castigado después con 5 yarda por una interferencia en línea de banda por tener más de tres entrenadores o por tener algún no entrenador en el cinturón de 2 yardas entre la línea de banda y la caja del equipo. La misma infracción ocurre otra vez en el tercer período y otra vez en el cuarto cuarto ¿cómo son penalizadas estas situaciones?

Regla: la tercera y cuarta infracción para el equipo A, serán penalizadas como conducta antideportiva 15 yarda. Debido a que el entrenador jefe es responsable de la caja de coucheo, cualquier persona no identificada es su responsabilidad, todos los foul son cargados al entrenador jefe. Al segundo foul de conducta antideportiva de 15 yarda es considerado flagrante y el entrenador en jefe deberá irse lejos del área del estadio. Si a un entrenador

Reglas NFHS

ayudante se le carga la una falta, tendrá que estar fuera de la caja del equipo, pero no sobre el campo, al entrenador asistente, pero no al entrenador en jefe, le sería cargado el foul.

Comentario el cinturón de 2 yardas es específicamente para el uso de los entrenadores, no para nadie más. (1-2-3-e)

9.8.3 Escenario B: El equipo A tiene un jugador que es sordo. El entrenador de A le pide al Réferi que: (a) le permita que un interprete vaya al huddle mientras están a la ofensiva para transmitir la jugada al jugador sordo, (b) le permita que un interprete vaya y regrese de la línea de banda, sin llamar un castigo.

Regla: no se permite tanto en (a) o en (b). Sin embargo, una adaptación razonable es permitir que el traductores encuentre visible en la caja de coucheo, y que no cuente como uno de los tres entrenadores permisibles. (1-5-3)

Tácticas desleales, en actos inusuales.

9.9.3 Escenario: El equipo A está perdiendo por cinco puntos al final del último cuarto y ya no tiene más tiempos fuera cuando la jugada termina sobre la línea de la yarda 3 de B. El Réferi no siente que hay alguna demora ilegal después de la tacleada cuando se están parando y el tiempo expirará definitivamente antes de que la bola esté lista para ser centrada y el equipo A se esta parando para colocarse en posición para centrar la bola. Cuando el mariscal de campo A1 extiende la mano en medio de los jugadores que están terminando de pararse de la pila, cuando agarra la bola y la lanza inmediatamente al medio campo.

Regla: incluso si el Réferi marca el castigo de 15 yarda por un foul de conducta antideportiva, A1 habrá logrado su objetivo el reloj será parado y podría conseguir colocarse y estar listo por tener una ultima jugada, ya que el reloj de juego arrancará a la señal de bola lista. Esta situación aquí presentada ilustra cuándo es apropiado que el Réferi pueda invocar la Regla de tácticas desleales y manejar el Escenario de manera que él sentir aplicar algo equitativo. En este Escenario específico, el Réferi debe dejar seguir caminando el reloj y terminar el juego sin dar una oportunidad de poner la bola en juego al equipo A.

Comentario: la Regla de tácticas desleales también le permite al Réferi autoridad para que tome la acción que considere apropiada, siempre que alguien no se sujete a las Reglas o quiera tomar una ventaja de ellas. (3-4-6, 9-9-4)

9.9.3 Escenario B: de una formación de gol de campo el potencial pateador A1 grita, "¿Dónde esta el tee?" A2 responde, "Voy por el" y se mueve de su posición, legalmente en movimiento hacia la línea de banda de su equipo. La bola es centrada a A1 que lanza un pase de anotación a A2.

Regla: es una conducta antideportiva antes del centro. La bola debe ser declarada muerta y el foul aplicarse como un foul en bola muerta.

Comentario: el fútbol americano ha sido diseñado para desarrollar engaños con jugadas pre establecidas que involucra cambios múltiples, movimientos, formaciones usuales o anormales y siempre intentan ser jugadas creativas, ellas son bienvenidas. Sin embargo, las jugadas de engaño con charlatanerías diseñadas para enredar a la defensiva o intentar crear confusiones cuando un centro es inminente, están más allá del alcance de la conducta antideportiva y son ilegales.

Regla 10 Aplicación de las faltas.

Administración de faules en bola viva o muerta.

10.1.1 Escenario A: ¿dónde es colocada la bola luego de la aplicación de un castigo cuando la bola es centrada del lado derecho de la línea (hash marks) y la carrera termina en el lado izquierdo y el foul es por: (a) un shift ilegal de A1; o (b) agarrando de A1 en medio del campo atrás del final de la carrera; o (c) agarrando de la apertura del casco por B1 al efectuar el tackleo?

Regla: en (a), es colocada del lado derecho en la línea de donde fue centrada. En (b), es colocada en medio del campo debido a que el punto de aplicación es el punto del foul. En (c), es colocada en la línea dentro del campo lado izquierdo, donde termino la carrera.

Reglas NFHS

10.1.1 Escenario B: B1 sujeta a A1 durante un intento de anotación extra fallido. El capitán de A quiere aceptar la falta y la repetición del down, pero desea declinar el castigo de distancia porque el pateador de A le es más cómodo patear de la distancia previa.

Regla: ésta es una solicitud legal. El castigo de distancia por cualquier foul puede ser declinado. Sin embargo, la pérdida de down, o primer down automático no pueden ser declinados.

10.1.3 Escenario: en cuarto down y 10 en la línea de la yarda 50, K2 usa sus manos ilegalmente durante una patada de despeje por K1. R1 hace una señal solicitando una atrapada libre. La bola es cachada por R2 que avanza luego del silbato declarando la bola muerta.

Regla: R puede declinar la falta por el uso ilegal de manos por K2 y conservar la posesión de la bola. Si esta elección es hecha, R pondrá la bola en primero y 10 seguido del castigo de distancia en bola muerta, por el foul de retraso de juego por R2. Si R decide aceptar la falta por el foul de K2, el resultado será cuarta y 15 de K luego de la aplicación de los castigos por ambos faules y el down será vuelto a jugar. (3-6-2-b; 10-2-2)

Faltas dobles.

10.2.1 Escenario A: durante una jugada de carrera por A1, A2 está sujetando a B1. Después, un fumble por A1 es recuperado por B2 que avanza para una anotación. Mientras la bola estaba suelta durante el fumble, B3 golpeó a A3.

Regla: doble foul. Ambos faules ocurrieron antes del cambio de posesión y la acción constituye un foul doble por lo tanto, los faules se cancelan y el down será vuelto a jugar. (10-2-2)

10.2.1 Escenario B: K1 está en posición ilegal al momento de la patada de despeje de K2 que es cachada por R1. Durante la devolución por R1, hay un bloqueo debajo de la cintura por R2 y un subsiguiente fumble por R1 que es recuperado por K3.

Regla: el foul doble. Aunque había cambio de la posesión durante el down, el equipo que ganaba la posesión al final había cometido una falta antes de ganar la posesión. Ambos faules ocurrieron durante el período de bola viva y el resultado es un doble foul. Las faltas cancelan y el down es vuelto a jugar. (10-2-2)

10.2.1 Escenario C: en cuarto y 15 en medio campo, K es llamado por una formación ilegal. R1 catcha la patada de K1, pero es tacleado de la máscara por K2. R2 le da un rodillazo a K3 antes del final de la carrera.

Regla: si R acepta la falta por cualquier foul de K, es un doble foul. R puede declinar las faltas y mantener la posesión seguido de la aplicación del castigo de distancia por el foul de R2. En cualquiera de los dos casos, R2, deberá ser expulsado. (9-4-11; 10-2-3)

10.2.1 Escenario D: cuarta y cinco de K en su línea de la yarda 20, K está en una formación ilegal al momento del centro. Mientras la patada de despeje de K1 está en el vuelo, más allá de la zona neutral, R2 bloquea a K8 por la espalda en la línea de la yarda 50. R4 catcha la patada en la línea de su yarda 36 y la regresa para una anotación.

Regla: esto es un foul de PSK de R por lo tanto, R puede declinar el foul de K y mantener la posición de la bola después de la aplicación del castigo de 10 yardas por el bloqueo en la espalda, o puede aceptar la falta contra K, creando un foul doble así que, en tal caso el down será vuelto a jugar. (10-2-1-b)

Faules en cambio de posesión.

10.2.2 Escenario A: durante un pase legal adelantado que cruza la zona neutral, A1 está ilegalmente en movimiento al centro. B1 intercepta el pase y durante su devolución, B2 clipea a A2.

Regla: el movimiento ilegal por A1 y el clipping por B2 son los dos faules en bola viva, pero porque el foul por B2 siguió a un cambio de posesión, no constituyen un foul doble automáticamente. Si el capitán de B declina la falta por el movimiento ilegal de A1, B conservará la posesión, pero la falta por el clipping por B2 debe ser aplicada. Si B acepta la falta por el movimiento ilegal de A1, es un doble foul y el down será vuelto a jugar. (10-1-3; 10-2-1-b)

Reglas NFHS

10.2.2 Escenario B: el pase de A1 es interceptado por B1 en la línea de la yarda 40 de B. Durante la devolución de B1, A1 y B2 empiezan a pelear en la línea de la yarda 40 de A. B1 regresa la bola a línea de la yarda 2 de A.

Regla: si B acepta la falta por el foul de A1, crea un doble foul. B puede conservar la posesión de la bola declinando la falta por el foul de A1, en ese caso, sería la bola de B en su propia línea de la yarda 45 seguido de la aplicación del castigo de distancia por el foul de B. Tanto A1 como B2 serán expulsado por pelear.

Comentarios: siempre que ambos equipos cometen una falta durante un cambio de posesión y el equipo en posesión al final consigue la bola libre de un foul (con "Manos limpias") tienen la oportunidad de conservar la posesión de la bola. El hecho de que el foul de su adversario ocurrió después del cambio de la posesión no tiene influencia en la aplicación. Sin embargo, cuando el equipo B tiene las "Manos limpias", conserva la posesión de la bola declinando el foul del adversario, entonces luego la falta por el foul de B puede ser hecha cumplir. (9-4-1 castigo; 10-2-1-b)

10.2.2 Escenario C: El equipo A va adelante en el marcador 21-20 con tres segundos por jugar en el tercer cuarto. Es la bola de A, cuarta y 1 en la línea de yarda 45 de A. A1 no puede atajar el centro, y A2 agarra mientras la bola está suelta. B1 la recupera y la lleva a la línea de yarda 1 de A, donde es derribado. Durante el avance de B1, B2 clipea en la línea de la yarda 10 de A y el tiempo expira durante el down. En un esfuerzo de prevenir un doble foul, el equipo B declina el foul de A2. El capitán de A desea declinar el foul de B2 entonces.

Regla: en cuanto B declinó el foul de A2 no tiene más elección. La falta por el foul de B2 debe ser hecha cumplir porque ambos faules no pueden ser declinados. Después de la aplicación por el clipping de B2, es la bola de B en línea de la yarda 25 de A por un down más sin que el reloj de juego corra. (3-3-3-a)

10.2.2 Escenario D: El entrenador de B está metido dentro del terreno de juego durante una jugada de pase adelantado. B1 intercepta y A1 lo agarra de la apertura de la careta a B1 durante la devolución.

Regla: bola de B, después de la aplicación de la falta por el foul de A1. La actitud antideportiva sobre el entrenador no puede ser eliminado con el foul de A1 para crear un foul doble. El foul de actitud antideportiva es hecho cumplir del punto siguiente, ya que se aplica el foul en bola muerta y luego se colocan las cadenas. (9-8-2; 10-4-4-a)

10.2.3 Escenario A: una patada de despeje por K1 es cachada por R1 que avanza a la línea de la yarda 10 de K. Durante la carrera por R1, hay clipping a R2 en la yarda 30 de K y K2 le comete zancadilla a R2.

Regla: porque hay un cambio de posesión durante el down y el foul de R2 siguió al cambio, R puede declinar la falta por el foul de clipping por K2 y mantener la posesión de la bola. Si R decide hacer esto, será primero y 10 para R desde la línea de la yarda 45 de K. Si R acepta la falta por tropezar de K2, resulta en un foul doble y una repetición del down es automáticamente.

Faules múltiples.

10.2.4 Escenario: con primero y 10 de la línea de la yarda 30 de A, A1 avanza a la yarda 40 de B donde fomblea. A2 la recupera y la avanza a la línea de la yarda 10 de B donde es derribado. Mientras la bola estaba suelta luego del fumble de A1, B1 sujetó A1, y durante el avance por A2, B2 agarró la apertura de careta a A2.

Regla: éste es un foul múltiple y el capitán de A puede aceptar cualquier falta o declinar ambas y tomar el resultado de la jugada. Si la falta es aceptada por el foul de B1 será hecha cumplir del final de la carrera de todos donde fumbleó. Sería primero y 10 de la yarda 30 de B. Si la falta por el foul de B2 es aceptada, será hecha cumplir del final de la carrera de A2. En este caso sería primero y gol para A desde la línea de la yarda 5 de B. (10-3-3-a)

10.2.5 Escenario A: en tercera y 8 sobre la yarda 40 de B, A1 avanza a la yarda 35 de B donde es derribado. B1 se apila y, A2 golpea con el casco B1.

Reglas NFHS

Regla: ambos faules son en bola muerta que serán penalizados en el orden que ocurrieron. Éste no es un doble foul. Sin embargo, las faltas de distancia en yarda son compensadas, las señales correctas serán dadas y será primero y 10 desde la línea de la yarda 35 de B, ya que el foul por B1 da una nueva serie a A. Sin embargo, si el foul de A2 hubiera ocurrido primero, no sería una nueva serie. Si el cascazo de A2 es flagrante, será expulsado. (9-4-2-i; 10-4-4-b).

10.2.5 Escenario B: en una liga donde los juegos de empate son resueltos por el procedimiento de desempate desde la línea de la yarda 10, el juego termina empatado. Inmediatamente después del silbato final, hay una pelea entre A1 y B1 y: (a) ninguno de los Oficiales observaron qué jugador dio el primer golpe en realidad; o (b) A1 golpeó B1 que se desquitó; o (c) B1 golpeó a A1 que se desquitó primero. En (a), (b) y (c), A gana el sorteo del volado y elige ir de la defensa primero.

Regla: en (a), (b) y (c), A1 y B1 serán expulsado por pelear y no pueden participar en el tiempo suplementario. En (a), porque no era posible determinar qué jugador empezó la pelea, no habrá aplicación de la falta. En (b), los foul serán penalizados en el orden que ocurrieron primero aplicando la falta contra A siendo la mitad de la distancia a la línea de gol. Desde allí, B será castigado 15 yarda y pondrá la bola en juego, primero y gol, de la línea de la yarda 20. En (c), porque B fue el primero en cometer una falta, será penalizado a la yarda 25 y desde allí será aplicada la falta por el foul de A, la mitad de la distancia a la línea de gol. B pondrá la bola en juego, primero y gol, desde la yarda 12 1/2. (2-11; 10-4-4)

10.2.5 Escenario C: en tercera y 8 de la línea de la yarda 45 de B, el corredor A1 cae sobre el suelo cuando se va fuera del campo en la yarda 40 de B. B1 se apila. A2 le da un puñetazo a B2. El Oficial indica que los faules son tanto de B1 como de A2. El entrenador de A reclama al Oficial por declarar el foul sobre A2.

Regla: las faltas de los tres foul son en bola muerta y serán administradas en la orden que ocurrieron. La falta apilamiento por B1 será hecha cumplir primero y pondrá la bola sobre la yarda 25 de B y será primero down. Las dos faltas en contra A llevan la bola a la línea de la yarda 45. Será primero y 10, bola de A desde la línea de yarda 45 de B. A2 será expulsado por pelear. (9-4-1, 3-b; 9-8-1-c; 10-4-4)

Puntos básico para la aplicación de castigos.

10.3.1 Escenario: con tercera y 10 de la yarda 40 de B, A1 toma el centro y corre lateralmente y picha a A2. A2 cacha la bola detrás de la zona neutral y llega a la línea de la yarda 10 de B donde es derribado. (a) Durante la pichada, hay un agarrando por B1; o (b) B2 agarra A2 de la careta del casco durante el tackleo.

Regla: en (a), el agarrando por B1 ocurrió durante una jugada de bola suelta. El punto básico es el punto previo. Si A acepta la falta será primero y 10 bola de A en la línea de yarda 30 de B. En (b), la falta de agarrando de la careta del casco ocurrió durante una jugada de carrera. El punto básico es el final de la carrera. Si A acepta la falta, será la bola de A primero y el gol en la yarda 5 de B. (10-4-2-b; 10-4-3)

10.3.1 B de Escenario: A1 recibe el centro y empieza una carrera detrás de la zona neutral: (a) A1 deja caer la bola y luego pateo la bola cuando está rodando en el suelo; o (b) A1 avanza más allá de la zona neutral y pateo o pasar la bola hacia adelante.

Regla: en (a), es un foul durante una jugada fumble y será penalizado del punto de la patada ilegal porque es un foul por A1 detrás del punto básico. En (b,) es un foul durante una jugada de carrera y será penalizado del punto donde la bola es pateada ilegal o el pase ilegal adelantado es lanzado, que es el final de la carrera. (10-3-1-c; 10-3-3-b)

10.3.1 Escenario C: con primero y 10 desde la línea de la yarda 5 de A, El QB A1 se echa hacia atrás en su zona de anotación, donde es tackleado de la careta por B1 y fumblea la bola. La bola rueda fuera del campo en A línea de la yarda 3.

Regla: Debido a que el fumble de A es en una jugada de bola suelta detrás de la zona neutral el castigo será hecho cumplir del punto previo. Luego de la administración de falta, será bola de A, primero y 10, en A línea de 20 yarda.

Reglas NFHS

10.3.3 Escenario A: B1 intercepta un pase de A en la yarda 10 de A y la regresa para una anotación. B2 clipea en la zona de anotación de A después de la interceptación, pero antes de la anotación.

Regla: el punto básico de aplicación del castigo es el final de la carrera, que es la línea de gol. Después de la aplicación del castigo, sería bola de B, primero y 10, en la línea de la yarda 15.

10.3.3 Escenario B: K1 pateo de la yarda 40 de K. La patada es cachada por R1 en la línea de la yarda 5 de R. R2 clipea en la yarda 50. Después del clip, R1 fumblea en la línea de la yarda 20 de R, donde R3 levanta el fumble y avanza para una anotación.

Regla: el punto básico de la aplicación del castigo es donde la carrera termina, que es donde se fumbleó la bola en la yarda 20 de R. Después de la aplicación de castigo, sería la bola de R, primero y 10, en la línea de 10 yarda de R.

10.4.2 Escenario A: El mariscal de campo A1 recibe el centro y mientras esta en o detrás de la zona neutral, lanza un pase hacia atrás para A2. Durante su avance, pero mientras todavía se encuentra en o detrás de la zona neutral, A2 fumblea. Mientras la bola está fumbleada, hay un foul de B1. El fumble es recuperado por A3.

Regla: esto es un foul durante una jugada de bola suelta. La falta, si se acepta, será administrada del punto básico, que es el punto previo. Una jugada bola suelta incluye la carrera o las carreras que preceden a la bola fumbleada. Una fumble por A2 en o detrás de la zona neutral constituye una jugada de bola suelta. (10-3-1-c)

10.4.2 Escenario B: durante un down de scrimmage, el mariscal de campo A1 lanza un pase hacia atrás a A2 que corre quitándose a los posibles tacleadores 30 yarda detrás de la zona neutral y hacia la línea de banda antes de lanzar un pase adelantado. Hay un agarrando en el desarrollo de la jugada por A3. En (a) durante el pase hacia atrás; o (b) durante la carrera que precedía al pase adelantado; o (c) durante el pase adelantado en la línea de scrimmage.

Regla: es una jugada de bola suelta tanto en (a), (b) y (c). El punto básico en los tres casos es el punto previo.

Comentarios: todas las acciones que preceden al pase adelantado de A2 que es incluido en esta jugada de bola suelta. Mientras es posible tener varias jugadas de carrera durante un down, y cada una tener su propio punto básico de aplicación (donde la carrera relacionada terminó), solamente puede haber una jugada de bola suelta durante un down. La Regla 10-3-1 también incluye la carrera (o carreras) que preceden al "pase legal, patada legal o ilegal o fumble" solo (en o detrás de la zona neutral). Esto quiere decir que incluye toda acción desde que se realiza el centro hasta el final de la "bola suelta." Cuando cualquier foul ocurre durante una patada libre, jugada de scrimmage, jugada de patada de despeje, pase adelantado legal, pase hacia atrás, (incluyendo el centro) o fumble realizado en o detrás de la zona neutral... incluso si varias de estas acciones ocurren durante el mismo down... el punto básico de aplicación para todas ellas es el mismo, el punto anterior que podrá ser, el punto de la patada de despeje, donde se realizo el centro, o donde fue pateada la bola en una patada de salida. (10-3-1 c)

10.4.2 Escenario C: en tercera y 20 de su propia línea de la yarda 35, A1 lanza el pase adelantado para A2. Antes de la atrapada, B1 es detectado agarrando. A2 avanza a la yarda 45 de B después de atrapar la bola.

Regla: el foul de B1 ocurrió durante una jugada de bola suelta, si la falta es aceptada será hecho cumplir del punto previo. A declinará la falta ya que ha ganado 10 yarda más y tiene un primero y 10. El foul de agarrando no puede ser aplicado desde el final de la carrera porque el foul fue cometido obviamente durante la jugada de bola suelta. (10-3-1-b; 10-4-2-b)

10.4.2 Escenario D: A1 detrás de la zona neutral tiene la bola en posesión y es bateada por B1. Mientras la bola está suelta: (a) A2 agarra a B1, o (b) B2 agarra de la máscara a A2.

Regla: debido a que A1 perdió la posesión de la bola, el estado de la bola es lo mismo como si la hubiera fumbleado, por lo tanto los faules durante este intervalo son considerados faules durante una jugada bola suelta. En (a), la falta es hacer cumplir del punto previo si el foul de A1

Reglas NFHS

estuviera más allá del punto previo o el punto del foul si el foul de A1 fuera cometido detrás del punto previo. En (b), la falta es hecha cumplir del punto previo, sin considerar dónde ocurrió el foul de B1 o dónde termina el down.

10.4.3 Escenario A: con tercera y 7 de la línea de su yarda 25, A1 avanza a la línea de la yarda 35 donde deja caer la bola. Antes de que A1 dejara caer la bola, A2 agarra a B3 en la línea de la yarda 40. A3 recupera el fumble en la línea de la yarda 30. ¿Si B acepta la falta por agarrar, dónde sería la aplicación de la falta y cual será el punto básico?

Regla: el punto básico de aplicación es el punto donde la carrera termina, que es la línea de la yarda 35. A todavía tendría tercera y 7 de su propia línea de la yarda 25. (2-41-8)

10.4.3 Escenario B: es tercera y 6 de la línea de la yarda 40 de B. A1 avanza a la yarda 30 de B donde B1 agarra su apertura de careta o casco al intentar el tacleo. (a) A1 fumblea y B1 recupera la bola y la avanza a la yarda 40 de B; o (b) que A1 le da la bola de mano a mano A2 que es tacleado posteriormente sobre la línea de la yarda 20 o (c) A1 picha la bola hacia atrás a A2 que avanza a la línea de yarda 18 de B. ¿Dónde es el punto básico de la aplicación si A acepta la falta por el foul de B1?

Regla: en (a) y (c), el punto básico está donde A1 perdió la posesión de la bola debido al fumble o pase y éste es el final de la carrera. En ambos casos la falta será administrada del la yarda 30 de B y pondrá la bola sobre la línea de la yarda 15. En (a), A conserva la posesión desde que tenía posesión cuando el foul ocurrió. En (b), la transferencia de balón por A2 no terminó la carrera. La carrera de A1 no termina a menos que la posesión es perdida por el corredor con un fumble o pase hacia atrás. El final de la carrera está donde A2 fue tacleado. La aplicación de falta resultará en que la bola sea puesta sobre la línea de la yarda 10 de B.

10.4.3 Escenario C: R1 catcha una patada sobre su línea de la yarda 4 y su velocidad lo lleva detrás de su línea de gol donde es derribado en la zona de anotación. Después de que la patada ha terminado, pero antes de que la bola se declare bola muerta: (a) K1 sujeta en la zona de anotación de R; o (b) K1 agarra en la línea de yarda 5 de R; o (c) R2 agarra en la zona de anotación.

Regla: si R acepta la falta en (a) o (b), será primero y 10 de bola de R desde su línea de la yarda 14. R pondrá la bola en juego por un centro. Si R declina la falta en (a) o (b), la bola se pondrá en juego por R en la línea de la yarda 4 donde la patada fue cachada (Regla de impulso). En (c), es un Safety ya que el foul ocurrió en la zona de anotación.

Comentarios: cuando la excepción de la Regla de "Impulso" es aplicable y la bola se pone muerta detrás de la línea de gol, si la falta por un foul por cualquier equipo es aceptada, el final de la carrera es el punto donde las patada, fumble o pase fueron cachado o recuperado. La falta es hecha cumplir bajo los principios de 3 y 1. Si el "Impulso" no es implicado, el final de la carrera es la línea de gol. (Excepción de 8-5-2-a; 10-3-3-c)

10.4.3 Escenario D: cuarta y 8 por K desde su propia línea de la yarda 45. Antes de que R2 pueda cachar la patada, R7 clipea K5 en la línea de la yarda 50 y R2 catcha la patada en su línea de la yarda 20 y es tacleado inmediatamente.

Regla: la bola pertenecerá a R, primero y 10 en su línea de la yarda 10. El punto básico es la línea de 20 yarda cuando la aplicación de PSK es involucrado. (2-41-6)

10.4.3 Escenario E: cuarto y 9 para K desde su propia línea de la yarda 40. R10 sujeta a K11 en la línea de la yarda 42 de K. R11 catcha la patada en la línea de la yarda 25 de R y es tacleado en la línea de la yarda 29 de R.

Regla: si K acepta la falta por agarrar, será la bola de K, primero y 10 de la línea de la yarda 50. La aplicación de patada PSK es aplicable solamente a los foul de R cometidos más allá de la zona neutral. (2-41-6)

10.4.3 Escenario F: cuarta y 11 desde la línea de yarda 36 de K. Mientras la bola estaba en vuelo, más allá de la zona neutral, R6 es culpable de sujetar K3 en la línea de la yarda 32 de R. La patada entra en la zona de anotación sin ser tocada.

Reglas NFHS

Regla: debido a que la patada terminó en la zona de anotación de R, el punto de aplicación de patada de PSK es la línea de la yarda 20 (touchback). Será bola de R, primero y 10 de la línea de la yarda 10 después de la aplicación de la mitad de la distancia de R. (2-41-6)

10.4.3 Escenario G: K está en la formación de patada de despeje en la línea de la yarda 50. Luego del centro, pero antes de la bola sea pateada, R6 sujeta a K4 en la línea de la yarda 46 de R. La patada cruza la zona neutral, rebota en la yarda 25 de R, y rueda a la yarda 18 de R donde R4 la recupera.

Regla: este foul satisface todas las condiciones para la aplicación de PSK cuando el foul ocurrió durante el down y sobre el campo de R más allá de la zona neutral, así que el punto básico era la línea de la yarda 18 de R. Debido a que el foul de R6 ocurre más allá del punto básico, la falta es hecha cumplir del punto básico. R es castigado con la mitad de la distancia a la línea de gol, haciéndolo el primero y 10 de R en la línea de la yarda 9 de R. (2-16-2-h)

10.4.3 Escenario H: la patada de despeje de K2 desde la línea de la yarda 50. La patada cruza la zona neutral, rebota en la yarda 45 de R y luego rebota hacia atrás a la línea de la yarda 48 de K donde R4 la recupera. Antes de que termine la patada, R6 clipea a K11 en la línea de la yarda 40 de R.

Regla: este foul satisface todas las condiciones para la aplicación de PSK así que el punto básico de aplicación es la línea de la yarda 48 de K. Debido a que el foul de R6 ocurre detrás del punto básico, la falta es hecha cumplir desde el punto del foul. R es castigado con 15 yardas, haciéndolo el primero y 10 bola de R en la línea de la yarda 25 de R. (2-16-2-h)

10.4.4 Escenario A: cuarto y 5 para K de la línea de la yarda 49 de R. R9 catcha la patada sobre la línea de la yarda 15 y regresa la bola a la línea de la yarda 40 de R, donde es derribado. Durante la devolución, R3 sujeta K7 en la línea de la yarda 30 de R.

Regla: después de aplicar el castigo de agarrando de R3, ya que no es un castigo de PSK, será primero y 10 de la línea la yarda 20 de R., este es un foul después de la posesión de la bola en una patada. (2-41-6)

10.4.4 Escenario B: A1 lanza un pase de la línea de la yarda 22 de B. B1 intercepta el pase en su propia zona de anotación y es tacleado antes de dejar la zona de anotación. Durante la carrera, B2 agarra A2 en la línea de la yarda 10 de B.

Regla: el punto básico de aplicación es la línea de la yarda 20. Si la falta es aceptada, será hecha cumplir del punto del foul. B tendrá uno primero y 10 desde su propia línea de la yarda 5. Si la falta es declinada, será el primero y 10 de B de la línea de la yarda 20 de B.

No Jugadores y faltas de conducta ANTIDEPORATIVA.

10.4.5 Escenario A: en tercero y gol de la línea de la yarda 2 de B, el pase adelantado de A1 es interceptado por B1 en la zona de anotación y es devuelto para una anotación evidente. Durante la carrera de B1, B2 clipea en la yarda 50, después del cuál el entrenador en jefe de B se mete en el campo en la yarda 40 para reclamar la llamada del Oficial.

Regla: Se anula la anotación, primero y 10 para B sobre su línea de la yarda 20. Debido a que el foul del entrenador de B es un foul de conducta antideportiva, es hecho cumplir después del punto de aplicación del foul en bola viva de B2. Las cadenas no se colocan hasta que todas faltas hallan sido administradas. Ésta no es una acción de fauls múltiples. Si el foul cometido por el entrenador fuera el único foul, la anotación cuenta y la falta sería administrada en el intento de anotación extra ya que se un foul que se aplica en bola muerta.

10.4.5 Escenario B: durante una carrera por A1 en primer down desde la yarda 10 de A, a la mitad del campo, A2 clipea a B1 en la yarda 20. (a) B1 le dice palabrotas a A2; o (b) A3 se burlan de B2.

Regla: es un foul de conducta antideportiva tanto en (a) como en (b) no puede ser cancelado con cualquier otro foul para crear un doble o múltiple foul. Luego de la aplicación por la falta de clipping por A2, los faules de conducta antideportiva serán administrados de la yarda 10 de A,

Reglas NFHS

que es el punto siguiente. En (a), será primero y 10 bola de A y desde su propia línea de la yarda 25. En (b), será primero y 15 bola de A de la línea de la yarda 5.

Comentarios: si un foul por conducta antideportiva o foul por un no jugador ocurre durante un down que resulta en un cambio de posesión o un primero y 10, la línea por ganar será establecida luego de la aplicación de la falta. Penalizar los faules de conducta antideportiva por un jugador del punto siguiente, suministrar la aplicación constante por todos los faules de conducta antideportiva. También respalda la filosofía que ningún foul de conducta antideportiva no sea penalizado. Un equipo no puede declinar una foul de conducta antideportiva para conservar la posesión de la bola. (2-16-2-a, a la f)

*10.4.5 Escenario C: en cuarto y 40 desde su línea de la yarda 10, A1 realiza una carrera a la línea de la yarda 44 de A, donde es derribado. Durante el down, B1 sustituto entra al campo, pero no participa.

Regla: el foul de B1 es un foul de un no jugador que será penalizado del punto siguiente. Es primero y 10 bola de B de la línea de la yarda 49. (2-16 - 2-f; 3-7-6)

10.4.5 Escenario D: con el marcador, B-14 y A-8, un pase de A1 es completo en la zona de anotación por A2 durante la última jugada del cuarto cuarto. Durante el down, hay un agarrando por B1 y después de que termina el down, B2 comete un foul de conducta antideportiva.

Regla: Indudablemente A aceptará el resultado de la jugada y hará cumplir el castigo de agarrando de la línea de la yarda 3 y hará cumplir la falta por el foul de conducta antideportiva. La bola entonces sería centrada para el intento de anotación extra de la línea de yarda $\frac{3}{4}$. (3-3-3-a; 10-5-1-f)

10.4.5 Escenario E: A marca una anotación en la última jugada del: (a) el segundo medio; o (b) en el cuarto cuarto, por hacer el marcador, B-21 y A-19. Durante el intento de anotación extra de 2 puntos exitoso de A, B1 comete un foul de conducta antideportiva.

Regla: en (a), la falta es hecha cumplir del punto siguiente en la patada inicial al empezar el tercer cuarto. En (b), la falta por el foul de B1 será administrada del punto siguiente si un tiempo extra suplementario es jugado.

Comentarios: cuando un procedimiento para resolver empates es empleado, el Réferi debe explicar las opciones a los capitanes muy cuidadosamente en el volado antes de iniciar el tiempo extra suplementario. Por ejemplo, si el capitán de B gana la elección, puede: (1) escoger el campo en el que la bola será puesta en juego o puede decidir empezar; con la (2) ofensiva; o la (3) defensiva. Si decide ir primero a la ofensiva, B pondrá la bola en juego primero y gol de la línea de la yarda 25. Si decide ir de la defensiva primero, A pondrá la bola en juego, primero y gol desde la línea de la yarda 5, que es la mitad de la distancia del punto de la aplicación. Si el capitán de B decide designar el campo en el que la bola será puesta en juego, entonces el capitán de A tendrá la elección de ir primero por la ofensiva o defensiva. (2-41-9; 3-3-3-d)

10.4.5 Escenario F: después de que A1 gana una anotación, es golpeado por B1. El entrenador del equipo A insulta a un Oficial: (a) antes, o (b) después de que la bola es declarada lista para jugarse en el intento de anotación extra.

Regla: tanto en (a) como en (b), las faltas tanto por el foul personal de B1 como el foul de conducta antideportiva por el entrenador de A serán hechas cumplir en el orden que ocurrieron del punto siguiente en el intento de anotación extra. El intento de anotación extra será de la línea de yarda $16 \frac{1}{2}$. En ambos casos B1 y el entrenador serán expulsados. (2-41-9; 8-3-2; 9-4-21; 9-8-1-c)

10.4.5 Escenario G: B1 intercepta un pase en la zona de anotación de B, B2 golpea A9 en la línea de la yarda 10 de B después del cambio de posesión. B1 fumblea en la zona de anotación de B y la bola rueda afuera de la zona de anotación y sale fuera del campo en la línea de yarda 2 de B.

Regla: la falta es hecha cumplir bajo el principio 3 y 1. El final de la carrera es la línea de gol y el punto básico es la línea de la yarda 20. El foul sería hecho cumplir la mitad de la distancia, primero y 10 para B sobre la línea de la yarda 10. (10-4-5-d).

Reglas NFHS

10.4.5 Escenario H: A2 comete un foul de conducta antideportiva: (a) después de una anotación por A1; o (b) después de un intento de anotación extra exitoso.

Regla: en (a), la línea de 3 yarda es el punto de aplicación y el castigo pondrá la bola sobre la línea de la yarda 18 de B para el intento de anotación extra. En (b), el punto de aplicación es el patada de salida.

Comentarios: si el intento de anotación extra hubiera sido en la última jugada del juego y el marcador fuera empatado, la aplicación de la falta por el foul por A2 sería el inicio del tiempo extra. Si un tiempo extra no está autorizado, el foul no puede ser penalizar porque no habrá punto siguiente. (2-15; 2-41)

10.4.6 Escenario: B1 intercepta el pase de A1 en la zona de anotación de B donde B1 es tacleado de la mascara, y fumblea la bola en la zona de anotación y (a) la bola rueda al campo de juego y se va fuera del campo en la línea de la yarda 2 de B; (b) la bola rueda en el campo de la juego donde B7 recupera la bola en la línea de la yarda 5 de B.

Regla: tanto en (a) como en (b), el punto básico es el final de la carrera donde la bola fue fumbleada, por lo tanto, la línea de 20 yarda es el punto básico de aplicación.

10.4.7 Escenario: B1 intercepta el pase de A1 en la línea de la yarda 6 de B. Invierte el campo y regresa a su zona de anotación donde es agarrado por la abertura de la mascara y deja caer la bola que sale fuera del campo en la línea de la yarda 3 de B.

Regla: el punto básico de aplicación es la línea de gol. Sería bola de B, primero y 10, en la línea de la yarda 15 de B.

Faules durante una jugada de anotación.

10.5.2 Escenario: A va ganando 16-7 con poco tiempo restante en el cuarto cuarto en el que A está acorralado en su propio territorio. A1 retrocede a su propia zona de anotación para intentar lanzar un pase, cuando A2 agarra a B1. El pase de A1 es interceptado y devuelto para una anotación. El capitán B pide rechazar la anotación de 6 puntos y castigar la falta de agarrando por A2 que daría como resultado un Safety 2 puntos. En este caso, B tendría la oportunidad de tener nuevamente la bola después de la patada de safety y de hacer una anotación y para ganar el juego.

Regla: El castigo por el foul de agarrando puede ser aceptado o declinado.

10.5.3 Escenario A: en tercera y 6 desde la línea de la yarda 35 de B, un pase de A1 es interceptado en la yarda 25 de B por B1 que avanzaba para una evidente anotación. Durante la carrera por B1, A1 pateo a B2.

Regla: B puede (a) aceptar la anotación y hacer cumplir la falta en el intento de anotación extra; (b) declina el foul. En cualquiera de los dos casos, A1 es expulsado por pelear. (8-2-2; 9-4-1)

*10.5.3 Escenario B: durante una anotación de carrera por A1, B1 agarra. Durante el intento de anotación extra de patada exitoso, hay un foul de B2.

Regla: si A acepta el foul de agarrando de B1, A podrá aceptar el marcador y aplicar el foul en el intento de anotación extra desde la línea de yarda 1 1/2 o aceptar el marcador y hacer aplicar la falta en la siguiente patada inicial. Por el foul en el intento de anotación extra, A puede aceptar la falta o volver a jugar el intento de anotación extra desde la línea de la yarda 3/4 o aceptar el intento de anotación extra de 1 punto y hacer cumplir el foul que sucedió en el intento de anotación extra en la siguiente patada inicial de B. Si el capitán de A elige la aplicación en la patada libre para ambos faules tanto de la anotación y el ocurrido en el intento de anotación extra, el capitán deberá escoger cuál de los dos faules en bola viva debe aplicar. (8-2-2; 10-2-4)

10.5.3 Escenario C: tercer down y 12 sobre la línea de su yarda 40. A1 se echa para atrás para lanzar un pase. El pase es completo a A2 que marca una anotación de carrera luego de la recepción. Durante el down, (a) A3 agarra a B1 sobre la línea de la yarda 37 o (b) el entrenador de A está parado observado la anotación dentro del campo sobre la línea de la yarda 20 de B.

Reglas NFHS

Regla: (a) si B acepta el castigo de agarrando de A3, la anotación es anulada y luego de la aplicación del castigo es la bola de A, tercera down y 25 por avanzar en la yarda 27. En (b), la anotación cuenta. Y la aplicación del castigo por la conducta antideportiva del couch podrá ser en el intento de anotación extra que será de la línea de la yarda 18. (9-2-1-c, 9-8-1-k, 10-5-3)

10.5.3 Escenario D: a finales del juego R está perdiendo por 9 puntos cuando K se prepara por despejar desde su línea de la yarda 4. Durante la patada, K2 sujeta a R4 en la zona de anotación. R5 regresa la patada de despeje por una anotación.

Regla: R ¿(a) podrá aceptar la falta, ganar un Safety y tener opción a recibir una patada libre de K de su línea de 20 yarda; o (b) declinar la falta y aceptar los resultados de la jugada, que sería una anotación! (8-2-2)

Faul en la zona de anotación.

10.5.3 Escenario E: segundo y 5 desde su propia línea de la yarda 9. A2 no puede atajar la transferencia de balón y mofa la bola, que llega a su zona de anotación. A1 recupera la bola y es tacleado por B3 inmediatamente dentro de la zona de anotación. B3 agarró a A1 de la mascara al hacer el tacleo.

Regla: si A declina la falta, esta jugada resultaría en un Safety. Si la falta es aceptada, será hecho cumplir desde la línea de gol, haciéndolo primero y 10 para A desde su línea de la yarda 15. (8-5 - 2-b)

Especiales puntos de aplicación.

10.5.4 Escenario A: segundo y 5 bola de A desde su propia línea de la yarda 9. A2 deja caer la bola sobre su propia línea de la yarda 5 y la bola llega a la zona de anotación. A1 recupera la bola en la zona de anotación y es derribado en la zona de anotación, pero B3 agarra a A3 mientras la bola estaba suelta.

Regla: indudablemente A aceptará la falta, porque si la declina resultara en un Safety. El faul ocurrió durante una jugada de bola suelta, por lo tanto, el punto previo será el punto de aplicación, haciéndolo primero y 10 para A desde su propia línea de la yarda 19. (10-4-2-b)

10.5.4 Escenario B: durante el último down de la primera mitad, A1 se retira en su propia zona de anotación para intentar un pase, pero es derribado allí. Durante el down hay un agarrando en la zona de anotación por: (a) A2, o (b) por B1.

Regla: en (a), si la falta es aceptada, es un Safety y B anotaría 2 puntos ya sea que el castigo sea aceptado o declinado ya que la carrera terminó en la zona de anotación y el faul fue en la zona de anotación. Si B acepta la falta, el cuarto es extendido con una jugada sin reloj de juego y a será una patada libre a B. En (b), si la falta es aceptada el castigo será hecho cumplir de la línea de gol y el cuarto también es extendido. (10-5-3)

10.5.5 Escenario A: B1 intercepta un pase en su propia zona de anotación y es tacleado allí después de intentar avanzar. Durante la carrera de B1, B2 clipea a A1 en la línea de la yarda 4 de B.

Regla: el punto básico de aplicación es la línea de la yarda 20. Si la falta es aceptada será hecha cumplir del punto del faul, es primero y 10 con la bola de la línea de yarda 2 de B. Si la falta es declinada, es el primero y 10 bola de B desde la línea de la yarda 20 de B.

10.5.5 Escenario B: la patada de despeje de K1 es bloqueada sobre la línea de la yarda 5 de K y está rodando fuera de la línea de gol más cercana cuando R1 no puede atajar la bola en la zona de anotación de K. K2 recupera la bola e intenta avanzarla, pero es derribado en la zona de anotación. Durante la carrera de K2: (a) R1 sujeta K3 en la zona de anotación; o (b) K3 agarra a B1 en la zona de anotación.

Regla: en (a), es un touchback y el punto básico de aplicación es la línea de la yarda 20. En (b), debido a que el faul es en la zona de anotación, es un Safety.

Campo de juego.

CAMPO DE JUEGO

