

2011

**REGLAS OFICIALES DE JUEGO
EN ESPAÑOL DE LA
NATIONAL FOOTBALL LEAGUE**



Roger Goodell, Commissioner

PRÓLOGO.

PRÓLOGO.

Guía del usuario.

Esta edición de las Reglas Oficiales de Juego de la NFL, contiene las Reglas vigentes que rigen el juego del fútbol profesional y que están en efecto para las temporadas de la NFL 2010. Los clubes miembros de la Liga pueden modificar las Reglas de vez en cuando, apegados a los procedimientos respectivos de votación indicados en la Constitución de la NFL y leyes relacionadas.

Cualquier disputa intra-Liga o requerimiento de interpretación referente a estas Reglas será decidida por el Comisionado de la Liga, cuya decisión será definitiva.

Debido a que juegos inter conferencias que son jugados durante la pretemporada, temporada regular y post temporada, todas las Reglas contenidas en este libro aplican uniformemente tanto a la Conferencia Americana como a la Conferencia Nacional.

En muchas partes del libro de Reglas se verán las Reglas Aprobadas (Approved Rulings) que servirán como complemento e ilustración con un lenguaje básico de la aplicación de la Regla. Siempre se mostrarán como con la abreviatura seguida por un número (ejemplo A.R.32.0). La letra mayúscula "A" en la A.R. indicará siempre al equipo que pone la bola en juego, y su oponente será designado por la letra "B". Por lo tanto el equipo en posesión de la bola es el que lleva la ofensiva, y su oponente será la defensiva. Línea de la yarda y jugadores se indicarán con números. Un ejemplo "A.R.50.1 Tercera y 10 en la A30. Durante la carrera y antes de que sea interceptado el pase del QB A1, un jugador defensivo B1 agarra al flanker A2 en la A45...."

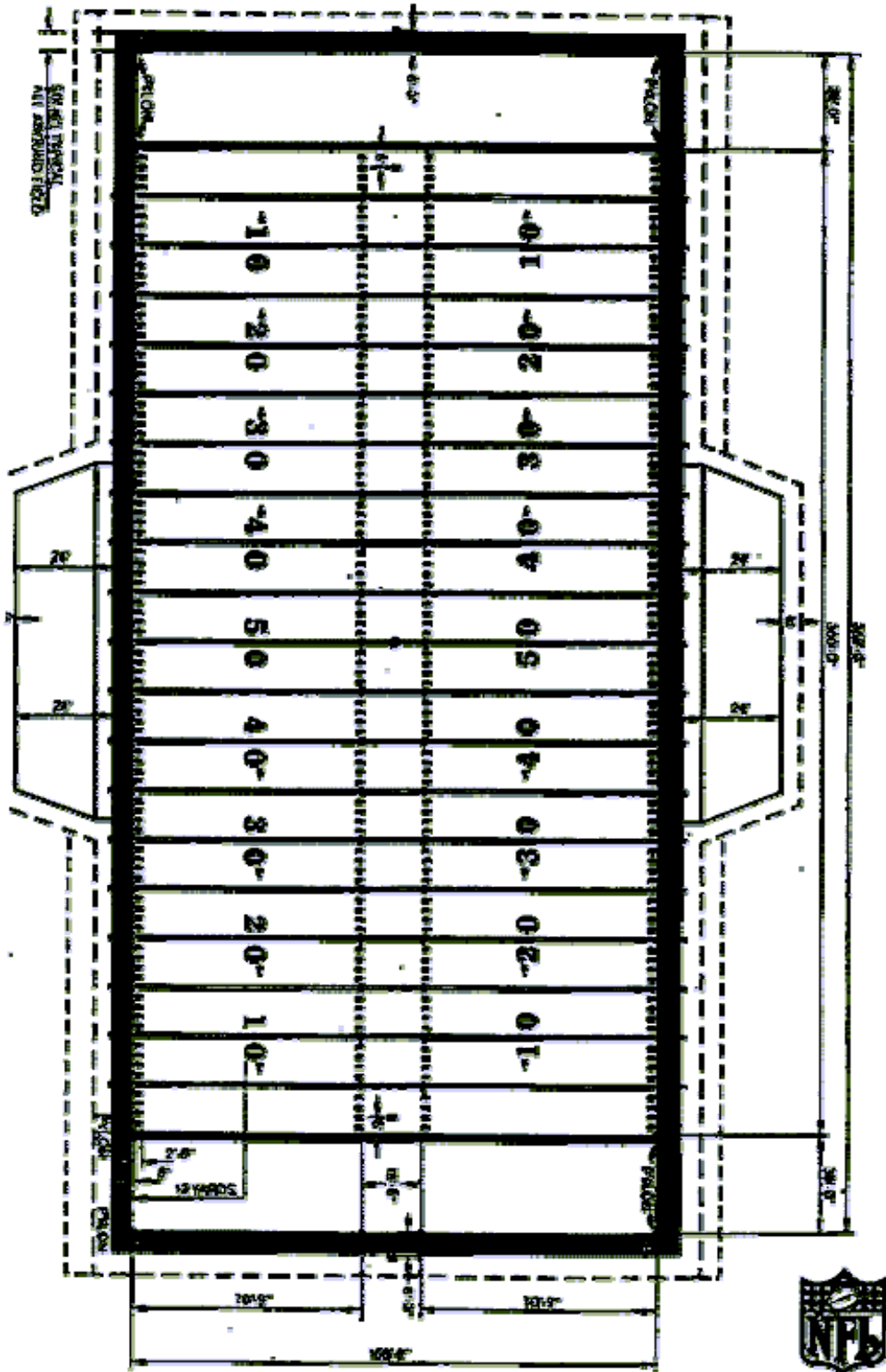
Cuando la palabra "ilegal" aparezca en este libro de Reglas, se refiere a un término institucional que corresponde estrictamente a acciones que violan las Reglas de juego de la NFL. No se debe interpretar con una connotación de ilegal bajo cualquier ley pública o reglamentos de otras organizaciones.

La palabra "flagrante" (Agandalle), cuando se utiliza aquí para describir una acción por un jugador, esto quiere indicar el grado de violación de las Reglas, comúnmente un foul personal o rudeza innecesaria que es extremadamente censurable y visible. En estas Reglas "flagrante" no necesariamente implica malicia por parte del jugador que faulea o una intención de lastimar a un oponente.

Roger Goodell, Commissioner

Regla 1 El Campo de juego.

Campo de juego.



REGLA 1 EL CAMPO.

SECCIÓN 1. DIMENSIONES.

LÍNEAS DE JUEGO.

El juego deberá ser jugado en un campo rectangular, de 360 pies de longitud y 160 pies de ancho. Las líneas a cada extremo del campo se conocen como Líneas Finales. Las líneas a cada lado se llaman Líneas Laterales. Las Líneas de Anotación se encuentran paralelamente a 10 yardas de las líneas finales. El área comprendida entre las líneas de Anotación y las Líneas Laterales es conocida como el campo de juego. Las áreas limitadas por las Líneas de Anotación, las Líneas Finales, y Líneas Laterales se conocen como Zonas de Anotación.

ÁREA DEL CAMPO.

Las áreas limitadas por las Líneas de Anotación y por las líneas paralelas a 70 pies 9 pulgadas de las Líneas Laterales son conocidas como Zonas Laterales. Las líneas paralelas a las Líneas Laterales son conocidas como Líneas Inbound

(N. Del T. inbound no tiene traducción, podían decirse líneas dentro del campo). Las Líneas Finales y las Líneas Laterales son conocidas también como las Líneas Límite del Campo.

El campo de juego será marcado con un borde continuo blanco de un mínimo de 6 pies ancho a lo largo de las líneas finales y de las líneas laterales. Una línea adicional punteada a 6 pies por afuera del límite del campo de juego se usa para enmarcar el campo de juego en las zonas donde no hay banca, y se continuará tal línea punteada a un ángulo en cada línea de la yarda 32 y pasará detrás de las áreas de la banca (todas las bancas deberán estar a un mínimo un 30 pies atrás de las líneas laterales). Adicionalmente, dentro de cada área de banca, una línea amarilla a 6 pies detrás del borde continuo blanco delinearán un área especial para los couches, detrás de la cual todos los jugadores, excepto uno que lleve apuntes del juego, deben permanecer. Si el borde continuo blanco de un club es de un mínimo de 12 pies de ancho, no es necesario que la línea punteada también se agregue en las áreas donde no está la banca. Sin embargo, las líneas amarillas descritas anteriormente deben estar claramente marcadas dentro de las áreas de la banca.

En circunstancias especiales (por ejemplo, en una superficie artificial en un estadio multi-usos) y sujeta previamente a la aprobación de la Oficialía de la Liga, un club puede omitir la línea continua blanca de 6 pies durante la pretemporada o incluso después mientras el fútbol se traslapa con otro deporte, y se puede sustituir con una sola línea blanca de 4 pulgadas a lo que normalmente sería el límite exterior de la línea sólida (6 pies de las líneas laterales).

La superficie de todo el campo de juego deberá ser una grama aprobada por la Liga y de color verde.

SECCIÓN 2. MARCAS EN EL CAMPO.

MARCADORES DE LÍNEA.

A intervalos de 5 yardas, se marcarán en el campo de juego líneas paralelas a las líneas de anotación, recibiendo el nombre de líneas de yardas (ver 3-41-2). Estas líneas deberán de detenerse 8 pulgadas antes de la línea continua blanca de 6 pies. Las líneas deberán tener 4 pulgadas de ancho y deberán extenderse 4 pulgadas más allá del borde blanco de 6 pies a lo largo de las líneas laterales. Cada una de estas líneas se interceptarán en ángulos rectos por líneas cortas 70 pies, 9 pulgadas de largo (23 yardas, 1 pie, 9 pulgadas) hacia adentro de cada lado para indicar las líneas de los inbounds.

LAS LÍNEAS DE LOS INBOUNDS.

Alineadas con los inbounds habrá marcas a intervalos de 1 yarda entre cada distancia de 5 yardas sobre toda la longitud del campo así como en las líneas laterales. Estas últimas deberán iniciar a 8 pulgadas del la línea sólida de 6 pies y medir 2 pies de largo.

Regla 1 El Campo de juego.

Deben colocarse números que indican las yardas en múltiplos de 10, localizándose a 12 yardas de cada línea lateral. Éstos deberán ser de 1 yardas de longitud.

A dos yardas de la parte media de cada una de las líneas de anotación y paralelas a ellas, se marcarán en el campo de juego líneas de una yarda de longitud por 4 pulgadas de ancho.

Todas las líneas del límite del campo, líneas de anotación, y las líneas de marcas deberán ser líneas continuas. Éstas, y cualquier otra marca especificada, deberán ser en color blanco, y no habrá ninguna excepción sin la autorización del Comisionado. Los números en el campo también deben ser blancos.

Deberá tenerse especial cuidado con cualquier marcado o decoración de las zonas de anotación o con la identificación del club en la línea de la yarda 50 de manera que dicha marca o decoración (dibujo, logo) de ninguna manera puedan causar una confusión con respecto a la delineación de las líneas de anotación, líneas laterales o líneas finales. Tales señales o decoraciones deben ser aprobadas por el Comisionado.

Las cuatro intersecciones de líneas de anotación deberán estar marcadas, en las esquinas interiores, por pilones montados en postes flexibles. Adicionalmente, dos pilones más deberán colocarse en cada línea final (cuatro en total).

NOTAS SUPLEMENTARIAS:

LÍNEA DE GOL.

Todas las medidas deberán ser hechas desde los bordes interiores de las líneas que marcan el límite del campo. Cada marca de línea de gol debe estar dentro de su zona de anotación de manera que el borde de la línea hacia el campo de juego (la línea de anotación) se encuentre a 30 pies del borde interior de la línea final. Cada línea de gol debe ser de ocho pulgadas de ancho.

Todas las líneas serán marcadas con un material que no sea dañino para los ojos o la piel. Es deseable que las marcas de la línea de anotación (pilones) sean flexibles para prevenir alguna lesión. Ninguna banca o mobiliario rígido debe estar a menos de 10 yardas de las líneas laterales.

REGLAS BÁSICAS

En parques de la liga dónde Reglas especiales de terreno son necesarias, debido a condiciones especiales que no pueden cambiarse, éstas deberán ser hechas por el Comisionado. De otra manera deberán ser establecidas por el mutuo acuerdo de los dos coches. Si ellos no pudiesen llegar a un acuerdo, el Árbitro es la última autoridad después de consultar a su planilla.

SECCIÓN 3. POSTES DE ANOTACIÓN.

TRAVESAÑO DE GOL.

En el plano de cada línea final, y centrado a ésta, debe de haber un travesaño horizontal de 18 pies 6 pulgadas de ancho, la cara superior de esta barra se debe encontrarse a 10 pies del suelo. El Gol es el plano vertical que se extiende indefinidamente hacia arriba sobre la barra y entre las líneas indicadas por los bordes interiores de los postes de gol.

POSTES

Todos los postes de gol serán de tipo estandarizado, colocados por fuera de la línea final y pintada de color oro brillante. Los postes laterales se extenderán a 30 pies sobre la barra y serán de no menos de 3 pulgadas y no más de 4 pulgadas de diámetro. Una cinta anaranjada de 4 pulgadas de ancho por 42 pulgadas de largo será atada a la punta de cada poste.

Nota: Los postes de gol deberán forrarse de la manera prescrita por la liga.

SECCIÓN 4. LA BANCA DE LOS JUGADORES.

BANCA DE LOS JUGADORES

A elección del equipo de casa, las bancas de ambos equipos pueden localizarse en un mismo lado del campo. En tal caso, el extremo de cada una de las bancas empezará en la línea de la yarda 45 y continuará hacia la línea de la meta más cercana.

Nota: Cuando ambas bancas se localizan de esta manera, las cadenas y el juez de línea operarán durante todo el juego en el lado opuesto a las bancas. Ver 15-4-1.

SECCIÓN 5. CADENEROS Y BALONEROS HOMBRES/MUJERES.

Regla 1 El Campo de juego.

CADENEROS Y BALONEROS HOMBRES/MUJERES.

Los miembros que manejan la cadena y los portadores de balones deberán estar uniformemente identificables como lo especifique el Comisionado. Los miembros que manejan las cadenas deben vestir camisas blancas.

SECCIÓN 6. MARCAS DE LÍNEAS LATERALES.

MARCAS DE LÍNEAS LATERALES

El equipo de casa deberá proporcionar y usar el juego estándar de marcadores de líneas laterales que hayan sido aprobados por el Comisionado.

REGLA 2 EL BALÓN.

Sección 1. DIMENSIONES DEL BALÓN.

DIMENSIONES DEL BALÓN.

El balón debe ser de marca "Wilson" seleccionado a mano, y deberá llevar la firma del Comisionado de la Liga, Roger Goodell.

La bola será conformada por una cámara de hule inflada a (12½ a 13½ libras) encerrada en una cubierta de cuero tipo granular (de color natural de la piel) sin arrugas de cualquier tipo. Tendrá una forma de esferoidal y el tamaño y peso será: en el eje largo, 11 a 11¼ pulgadas, la circunferencia larga (medida de punta a punta), 28 a 28½ pulgadas, la circunferencia corta (medida al centro del balón) de 21 a 21¼ pulgadas, con un peso de 14 a 15 onzas.

El Réferi será el único juez que certificará si los balones presentados para el juego cumplen con estas especificaciones. Una bomba neumática será proporcionada por el equipo de casa, y los balones de juego permanecerán con, y serán regresados, al encargado de cuidarlas antes del inicio del partido por el Réferi.

SECCIÓN 2. PROVEDOR DEL BALÓN.

PROVEDOR DEL BALÓN.

Cada equipo tendrá disponibles 12 balones para su revisión, dos hora y quince minutos antes de la hora del inicio del partido para cubrir los requisitos de la liga. El equipo local también tendrá 12 balones disponibles para la prueba en todos los estadios. Además, el equipo visitante, a su discreción, podrá presentar 12 balones para ser evaluado por el Réferi para partidos realizados en estadios al aire libre.

Para los juegos en los estadios al aire libre, 8 nuevos balones, sellados en una caja especial y enviados por el fabricante, al Réferi, y se abrirá en el vestidor de los oficiales dos horas y 15 minutos antes de la hora de arranque del juego. Estos balones serán marcados especialmente por el Réferi y se usaran exclusivamente para el juego donde se realice una patada. Para los juegos en los estadios cerrados, se enviarán solo seis nuevos balones.

En el caso de que una bola del equipo local no se encuentre dentro de las especificaciones, o se terminan las disponibles, el Réferi podrá escoger una bola del equipo visitante y, si esto falla, aprobará para su uso la mejor bola disponible. Si sucede cualquiera de estas circunstancias deberá informarse al Comisionado.

En caso de lluvia, o en un campo mojado, enlodado, o resbaladizo, se proporcionará un balón en buenas condiciones cuando así lo requiera el centro del equipo ofensivo. El Reloj de juego no se detendrá para tal acción (a menos que un retraso inesperado ocurra).

Nota: Es responsabilidad del equipo de casa el de proporcionar, en todo momento, balones en buenas condiciones a los respectivos encargados en ambos lados del campo.

REGLA 3 DEFINICIONES.

SECCIÓN 1 DECISIONES ACEPTADAS. A.R.

DECISIONES ACEPTADAS.

Una Decisión Aceptada (A. R. Approved Ruling) es una decisión Oficial sobre una situación determinada y sirve para ilustrar el espíritu, aplicación o ampliación de una Regla. Las notas suplementarias son también usadas a menudo para el mismo propósito (3-33).

REGLA OFICIAL.

Una Regla Oficial (O R) es una Regla que fue hecha por el Comité de Interpretaciones en el lapso entre la Junta Anual de Reglas y cuando se hace oficial solamente durante la temporada actual.

TÉRMINOS TÉCNICOS.

Los términos técnicos son aquellos términos que tienen un significado fijo y exacto a lo largo de las Reglas. Debido a su orden alfabético en la Regla 3, algunos se usan antes de ser definidos. En tales casos ellos son recalcados sólo en la primera vez que se usan.

SECCIÓN 2 BOLA EN JUEGO, BOLA MUERTA.

BOLA EN JUEGO.

Artículo.- 1 La Bola está en juego (o Bola Viva) cuando es:

- (a) Legalmente pateada de salida (ver 6-1-1), o
- (b) Legalmente centrada (ver 7-3-1).

Y continúa en juego hasta que el down termina (ver 3-7-1; 7-4-1).

BOLA MUERTA.

Artículo.- 2 Una Bola Muerta es una bola que no está en juego. Es el lapso de tiempo durante el cual la bola está muerta entre downs. Esto incluye el intervalo durante todos el tiempo fuera (incluyendo el intermedio) y el tiempo desde que la bola es declarada muerta hasta que legalmente se pone en juego.

BOLA SUELTA.

Artículo.- 3 Una Bola Suelta es una bola viva que no está en la posesión del jugador, es decir, en cualquier jugada de patada, pase, o fumble. Una bola suelta que todavía no ha golpeado el suelo se dice que "está en vuelo". Una bola suelta (ya sea durante o después del vuelo) es considerada en posesión del equipo (la ofensiva) que dio la patada, pasó, o fumbleó. Termina cuando un jugador asegura la posesión o cuando el down termina, si eso sucede antes de dicha posesión. (Para la excepción, ver 9-5-1 Excepción 3).

FOMBLE.

Artículo.- 4 Un fumble es cualquier acto, que no sea un pase o una patada legal, el cual resulta en la pérdida de la posesión de la bola por parte de un jugador. El término Fumble siempre implica la posesión. (Ver 8-7-3).

Nota: Si un jugador pretende fumblear y causa que la bola salga hacia adelante es un pase adelantado y puede ser ilegal (ver 8-1-2- Penalización. a y c).

A.R. 3.1 Si el portador de la bola A1 tiene la posesión, y un jugador defensivo B1 se la arrebató o se la quita.
Regla: Fumble.

A.R. 3.2 Si el portador de la bola A1 tiene la posesión, y un jugador defensivo B1 batea o patea la bola fuera para que la pierda.
Regla: Faul durante el fumble, batear o patear la bola en posesión de un jugador es un faul (ver 12-1-9).

Regla 3 Definiciones.

MOFAR.

Artículo.- 5 Un Mof es el toque de una bola suelta por un jugador en un esfuerzo fallido por obtener la **posesión** de una bola.

Nota 1: Una bola mofada no cambia el estado de la bola.

Nota 2: Cualquier bola intencionalmente **mofada** hacia adelante es un bateo y puede ser un **faul** (ver 3-2-5-g; 12-1-8).

Tocando la Bola se refiere a cualquier contacto. Comúnmente no existe ninguna distinción entre un jugador que toca la bola con sus manos o que cualquier parte de su cuerpo sea tocada por ella, excepto como lo marca la Regla en (ver 3-15-3-Nota 1 y 9-2-4).

Nota 1: El mof no cambia el estado de la bola suelta.

Nota 2: Cualquier pelota intencionalmente mofada hacia adelante es considerado como un bateo y puede ser una falta. (Ver 3-2-5-g, 12-1-8).

TOCAR EL BALÓN

Tocar el balón se refiere a cualquier contacto con la bola. Normalmente no hay ninguna distinción entre que un jugador toca el balón con sus manos o con cualquier parte de su cuerpo al ser tocado, excepto con lo específicamente previsto en la Regla (3-15-3-Nota 1 y 9-2-4).

Nota: El resultado de la tocar a veces es influenciado por la intención o la ubicación.

TOCANDO UNA PATADA LIBRE.

(a) Vea en 6-1-4-c y 6-2-4 lo referente a tocar una patada libre.

LA INTENCIÓN O UBICACIÓN DE TOCAR.

(b) Vea en 6-4-1; lo referente a tocar una patada libre antes de que salga **fuera del campo** entre las líneas de anotación.

JUGADOR INELEGIBLE TOCA UN PASE.

(c) Vea en 8-1-8 lo referente al jugador ofensivo inelegible que toca un pase adelantado en, **detrás, o más allá** de la línea.

EMPUJANDO EN CONTRA DEL PATEADOR.

(d) Vea en 9-2 lo referente a tocar una patada de scrimmage en o detrás de la línea, y también 9-2-4 para cuando se es empujado por un contrario en contra del pateador.

TOCANDO UNA BOLA PATEADA EN UN INTENTO DE GOL DE CAMPO.

(e) Vea en 11-4-2 en lo referente a tocar una patada durante el intento de un **gol de campo**.

TOQUE SIMULTÁNEO.

(f) El toque simultáneo por dos jugadores oponentes en un fumble, pase, o en una patada se tratará en sus respectivas secciones.

BATEO O GOLPE.

(g) Un Bateo o Golpe es el toque intencional de la bola con la mano, puño, codo, o antebrazo. Vea 12-1-8.

JUGADOR DENTRO DEL CAMPO.

Artículo.- 6

Un jugador (ver 5-2-2) se encuentra dentro del campo de juego cuando él toca primero con ambos pies o cualquier otra parte de su cuerpo, que no sean sus manos, el terreno de juego dentro de las líneas límite del campo (1-1). (Ver 3-21-1) para un jugador fuera del campo.

Nota: A menos que se declare lo contrario en otra parte de las Reglas, se considera que un jugador se encuentra dentro del terreno de juego.

JUGADOR EN POSESIÓN.

Artículo.- 7

Regla 3 Definiciones.

Un jugador está en posesión del balón cuando él tiene firmemente sujeta y controlada la bola dentro del terreno de juego (Vea 3-2-3).

Para ganar la posesión de una bola suelta (ver 3-2-3) que ha sido cachada, interceptada, o recuperada, un jugador debe tener control completo de la bola y debe tener ambos pies completamente en el terreno de juego dentro del campo o cualquier otra parte de su cuerpo, que no sean sus manos, en el terreno de juego dentro del campo. Y mantener el control del balón lo suficiente como para realizar cualquier acto común de la jugada. Si el jugador pierde la bola simultáneamente mientras ambos pies, o cualquier otra parte de su cuerpo, tocan el terreno de juego o si hay cualquiera duda de que estos actos son simultáneos, no hay posesión. Esta regla se aplica de igual forma ya sea en el terreno de juego y en la zona final.

Los términos cachar, interceptar, recuperar, avanzar, y fomblear implican la posesión del balón por un jugador (y es distinto de tocar o mofar).

Nota 1: *Un jugador que va a la tierra en el proceso de intentar afianzar la posesión de una bola suelta (con o sin el contacto de un oponente) debe mantener control de la bola durante todo el proceso después de que él toca la tierra, ya sea en el campo de juego o en la zona final. Si él pierde control de la bola, y la bola toca el suelo antes de que él recupere el control, no hay ninguna posesión. Si él recobra el control antes de que la bola toque el suelo, es una cachada, interceptación, o recuperación.*

Nota 2: *Si un jugador va fuera de los límites del campo (con o sin el contacto por un oponente) en el proceso de intentar afianzar posesión de una bola suelta dentro del campo en la línea lateral, él deberá mantener el control completo y continuo de la bola a lo largo del acto de caerse al suelo y después de pegar en el, o no hay ninguna posesión.*

Nota 3: *Si un jugador tiene control de la bola, un movimiento ligero de la bola no será considerado pérdida de posesión. Él debe perder control de la bola para poder declarar eso como que ha habido una pérdida de la posesión de la bola.*

CACHADA.

Una cachada es efectuada cuando el jugador dentro del campo de juego asegura la posesión de un pase, patada, o fumble en vuelo. Ver 8-1-3.

Nota 1: *Es una cachada si en el proceso de cachar la bola, el jugador asegura el control y la posesión antes de que la bola toque el suelo y el control de ella se mantenga después que la bola ha tocado el suelo.*

Nota 2: *En el campo de juego, si una captura de un pase adelantado se ha completado, y hay contacto por un defensor que causa que la bola se convierta en bola suelta antes de que el corredor sea declarado down por el contacto, es un fumble, y la bola permanece viva. En la zona de anotación, la misma acción es un Touchdown, desde que el receptor completó la cachada más allá de la línea de gol y pierde la posesión, ya que la bola está muerta cuando la cachada se completa.*

INTERCEPCIÓN.

Una interceptación es hecha cuando un pase (adelantado o atrasado) es cachado por un contrario del equipo pasador.

RECUPERAR.

El término recuperar implica asegurar la posesión de una bola suelta por la ofensiva o la defensiva después de que la bola ha tocado el suelo.

Nota 1: *Si existe cualquier duda por el Oficial que cubre la jugada sobre si un pase adelantado es completo, incompleto o interceptado, siempre se marcará como pase incompleto.*

Nota 2: *Recuperar, no implica el avance, a menos que así sea especificado.*

Nota 3: *Si un jugador tiene una cachada, intercepta o recupera dentro del campo la bola, pero es forzado a salir fuera del campo, la posesión de la bola se considera como ganada. (Ver 8-1-3-idea 6)*

SECCIÓN 3 BLOQUEAR.

BLOQUEO LEGAL.

Bloqueares el acto de obstruir o impedir a un adversario mediante un contacto con él con una parte del cuerpo del bloqueador.

Regla 3 Definiciones.

Un bloqueo en la parte posterior (por la espalda) es un bloqueo que es deliberado desde la parte de atrás a un adversario arriba de su cintura. No es un bloqueo por la espalda si:

- (a) El adversario da deliberadamente la espalda al bloqueador, o
- (b) Si ambas manos del bloqueador están siempre en contacto con el cuerpo del adversario.

Un bloqueo debajo de la cintura es cuando el contacto inicial es debajo de la cintura con cualquier parte del cuerpo del bloqueador en contra de un adversario, otro que no sea el corredor, que tiene uno o ambos pies en el suelo. Un bloqueador que hace el contacto por arriba de la cintura y luego se desliza debajo de la cintura se considera que no ha bloqueado debajo de la cintura.

Nota: Si un adversario que usa sus manos previniendo un bloqueo (lo manda hacia abajo), y el bloqueador hace contacto con el adversario debajo de la cintura, no está cometiendo un bloqueo debajo de la cintura a menos que el bloqueador está intentando obviamente un bloque por debajo de la cintura.

SECCIÓN 4 CHEQUEO.

CHEQUEO.

El chequeo es una forma de cubrir a un receptor elegible que está adelante de un defensor, contactándolo con una extensión rápida de brazo o brazos seguidos por el retorno del brazo(s) a una posición relajada, o a través de mantener el contacto continuo e in-interrumpido dentro de las primeras cinco yardas de la línea de scrimmage, y puede durar mientras el receptor no se haya movido más allá del punto en que esté al parejo del defensor. Vea 8-4-artículos 1 y 4.

SECCIÓN 5 CLIPPING.

CLIPPEAR.

El Clippear es aventar el cuerpo por la parte de atrás de la pierna de un receptor elegible o la acción de recargar o caerse en la parte de atrás de un oponente debajo de la cintura, considerando que el oponente no sea el corredor o que no se encuentre cerca de la línea.

Nota: Vea las Notas suplementarias bajo la Regla 12-2-9 para interpretaciones adicionales o restricciones del clip ping acerca de la línea.

A.R.3.3 El corredor A1 avanza 10 yardas y es golpeado por la parte de atrás por el defensivo B1, que lanza su cuerpo por la parte de atrás en las piernas de A1.

Regla: Legal no es un clipping, debido a que A1 es el portador de la bola, si A1 no fuera el portador de la bola entonces si es un clipping.

SECCIÓN 6 JUGADOR EXPULSADO

JUGADOR EXPULSADO.

Un Jugador Expulsado es aquél que es descalificado de la participación futura en el juego, y debe regresar a su vestidor dentro de un periodo de tiempo razonable, por cualquiera de las acciones siguientes:

- (a) Dar un golpe, rodillazo, o patada, descaradamente a un contrario (ver 12-2-1);
- (b) Una rudeza flagrante a un pateador, pasador, o cualquier otro oponente (ver 12-2-6 y 12-2-13);
- (c) Un acto evidentemente injusto (agandalle) (ver 12-3-3);
- (d) Una conducta antideportiva flagrante por jugadores o no jugadores (Regla 13); o
- (e) Repetidas violaciones de un jugador suspendido (Regla 5-3-penalización c).

Nota: El jugador expulsado no puede retornar con el uniforme de su equipo ni regresar a cualquier área distinta a la que los espectadores tengan acceso.

SECCIÓN 7 DOWN

DOWN:

Artículo.- 1

Un down es un periodo de acción que comienza cuando la bola se pone en juego (ver 3-2-1) y termina en cuanto la bola es declarada muerta (ver 7-2-1).

UN DOWN DE SCRIMMAGE.

Un down que comienza con un centro es conocido como una jugada (o down) de scrimmage (ver 3-29).

ATRAPADA LIBRE.

Un down que comienza con una patada de atrapada libre es conocido como una jugada (o down) de patada de atrapada libre (ver 10-2-4; 11-4-3).

DOWN DE PATADA LIBRE.

Un down comienza con un patada libre es conocido como una jugada (o down) de Patada Libre (6-1-1).

SERIE DE DOWNS.

Artículo.- 2

Una Serie de Downs son los cuatro downs consecutivos de scrimmage asignados al equipo ofensivo durante el cual se debe avanzar la bola a la línea de la yarda conocida como línea por ganar, de manera que se pueda retener la posesión (ver 7-1-1).

LÍNEA POR GANAR

La Línea por Ganar se encuentra siempre 10 yardas adelante del punto del centro (donde comienza la serie) excepto cuando una línea de gol se encuentra a menos de 10 yardas de este punto. En ese caso la línea por ganar es la línea de anotación.

EL DOWN SE CUENTA.

Cuando el equipo ofensivo ha estado constantemente con la posesión de la bola durante una jugada de scrimmage, el down se cuenta como uno de la serie con excepción de lo que se determine por un foul (ver 14-8), lo cual es conocido como un Down Completo.

PRIMER DOWN.

La jugada inicial en cada serie es conocida como el Primer Down, y si es completo un down, los subsecuentes downs completos se numeran consecutivamente hasta que una nueva serie se declare para cualquier equipo (ver 7-1-1).

SECCIÓN 8 PATADA DE BOTE-PRONTO

PATADA DE BOTE-PRONTO.

Una Patada de bote-pronto es aquella hecha por un pateador quien suelta la bola y la patea inmediatamente después que, o cuando ésta, toca el suelo.

SECCIÓN 9 ATRAPADA LIBRE

ATRAPADA LIBRE.

La Atrapada Libre es una cachada de la bola sin obstrucciones por cualquier jugador del equipo receptor de un patada libre, o de una patada de scrimmage exceptuando aquella que no ha cruzado la línea de scrimmage (ver 3-18-3), siempre y cuando el jugador haya hecho legalmente su señal con la intención de intentar dicha atrapada (ver 10-2-2 art. 1).

PUNTO DE LA CACHADA.

Artículo.- 1 El punto de la Cachada es el punto:

- (a) Donde la bola es cachada por un receptor después de una señal válida o inválida de atrapada libre (ver 10-2-2); o

Regla 3 Definiciones.

- (b) El punto donde se deja la bola después de una penalización por interferencia en la atrapada libre (ver 10-1-1 castigo b) o después de un castigo por golpear al jugador que realizó la señal de atrapada libre (ver 10-2-3-c).

Nota: Para patadas de atrapada libre ver 10-2-4-a y 11-4-3.

SECCIÓN 10 GOL DE CAMPO.

GOL DE CAMPO.

El Gol de Campo se realiza pateando la bola desde el campo de juego a través del plano de los postes de gol del equipo contrario por medio de una patada de bote-pronto o una patada de lugar ya sea:

- (a) Desde atrás de la línea en una jugada de scrimmage; o
- (b) Durante un patada de atrapada libre. Ver 11-5-3, 3-9, y 10-2-4-a.

SECCIÓN 11 FAUL (FALTA) Y PUNTOS DE APLICACIÓN.

FAUL.

Artículo.- 1 Una falta es cualquier infracción de una regla de juego. El punto de aplicación (o Punto Básico) es el punto en donde un castigo será aplicado. Normalmente se usan cuatro puntos (Ver 14-1). Ellos son:

PUNTOS DE APLICACIÓN.

- (a) Punto del foul - El punto dónde una falta es cometida o es considerada así por la regla (14-1-1).
- (b) Punto Anterior - El punto exacto dónde la bola se puso en juego la última vez.
- (c) Punto del Centro, pase atrasado, o punto del fumble - Es el punto dónde la falta ocurrió o el punto dónde el castigo será aplicado.
- (d) Punto Siguiente - El punto dónde la bola se pondría en el juego si ninguna distancia por un castigo fuera aplicada.

Nota: Después de un castigo aplicado, la bola será puesta en juego en el inbound más cercano donde la aplicación del castigo deja la bola fuera de la línea del inbound.

APLICACIÓN DESPUÉS DE UNA ANOTACION.

Excepción: Si una falta ocurre después de una anotación y antes de que la bola sea declarada lista para jugarse en el intento de anotación extra, el punto siguiente es el punto de la próxima patada de salida.

Nota: Un castigo nunca será aplicado desde el punto de la patada legal de scrimmage (9-5-1).

Una aplicación incluye una declinación (ver 14-6). Vea 14-1-5 para la definición de punto básico y la regla de 3 en 1.

FAUL EN BOLA MUERTA.

Artículo.- 2 Tipos de Faules.

- (a) Un foul en bola muerta (o un foul subsiguiente) consistente en un foul personal (12-2) o un foul por conducta antideportiva (ver 12-3) que ocurre después que un down termina y antes que el próximo centro o patada libre (ver 14-5). Vea 14-1-7 a la 10.

Nota: La acción subsiguiente a un foul puede ocurrir con el reloj corriendo o detenido, y siempre será aplicado en el punto siguiente.

FAUL MÚLTIPLE.

- (b) Un foul múltiple son dos o más faules cometidos por el mismo equipo durante el mismo down, a menos que ellos sean parte de un foul doble (ver 14-4).

FAUL DOBLE.

Regla 3 Definiciones.

- (c) Un foul doble es una foul cometido por cada equipo durante el mismo down e incluye cualquier foul múltiple por cualquiera de los equipos, incluso los faules de acción continua (ver 14-3).

A.R.3.4 Primero y 10 para A en A30. El portador de la bola sale fuera del campo en la yarda A45, después el ofensivo A2 clippea en la A30

Regla: Primero y 10 para A en A30. Foul en bola muerta. Ver 14-1-7. Esto sucede después que el down termina y es un foul personal. Ver A.R.14.56.

A.R.3.5 El defensivo B1 agarra a un jugador ofensivo en la línea de scrimmage. Jugador defensivo B2 está en fuera de lugar.

Regla: Foul múltiple ya que se cometieron dos faules del mismo equipo durante el mismo down. Ver 14-4

A.R.3.6 El equipo ofensivo se encuentra en fuera de lugar. El equipo defensivo interfiere con un jugador elegible dentro del campo. El pase es incompleto.

Regla: Doble foul ya que cada equipo comete un foul durante el mismo down. Ver 14-3.

A.R.3.7 El equipo ofensivo clippea después de que el portador de la bola anota

Regla: Un foul entre downs debido a que el foul termina cuando la anotación es declarada. Penalice en la siguiente Patada de salida. Ver 14-1-7 y 14-5.

SECCIÓN 12 PATADA DE SALIDA (PATADA LIBRE)

PATADA LIBRE.

Artículo.- 1 Una Patada Libre es aquélla que pone la bola en juego para comenzar un down de patada libre (ver 3-2-1, 6-1-1) e incluye:

- (a) Una patada de salida;
- (b) Una patada después de un Safety; ver 6-1-1-b.

LÍNEA DE RESTRICCIÓN.

Artículo.- 2 La línea de restricción en una patada de salida para el equipo que pateo es la línea de la yarda a través del punto más adelantado de la bola desde el cual será realizada la patada (ver 6-1-2-a).

La Línea de restricción para el equipo receptor en una patada de salida es 10 yardas delante de la línea de restricción del equipo que pateo (ver 6-1-2-b).

SECCIÓN 13 MANEJANDO LA BOLA.

MANEJAR LA BOLA.

Artículo 1 Manejar la bola es transfiriéndole la posesión de la bola de un compañero de equipo a otro sin que sea una acción de pasar o de patear.

- (a) Excepto dónde es permitido por la regla, dar la bola hacia adelante a un compañero de equipo es ilegal.
- (b) La pérdida de la posesión de la bola por la ejecución infructuosa de intentar dar la bola es un fumble que se le carga al jugador que en último lugar tenía la posesión. Una entrega mofada (legal o ilegal) es un fumble y la bola sigue estando viva.
- (c) Un manejo de bola adelantado ocurre cuando la bola se da (sin tener en cuenta la dirección del movimiento de la bola) a un jugador que es de antemano un compañero de equipo quien la da él, la toma o la recibe.

SECCIÓN 14 REUNIÓN.

REUNIÓN (HUDDLE).

Una reunión es la acción de dos o más jugadores del equipo ofensivo que, en lugar de asumir sus posiciones normales para el centro, forman un grupo para obtener las señales para la próxima jugada o para cualquier otra razón

SECCIÓN 15 EN CONTACTO E ÍMPETU.

EN CONTACTO.

Artículo.- 1 Una Bola está en contacto cuando:

- (a) Después de que viene del campo de juego, toca la línea de anotación (el plano) mientras está en posesión del jugador; o
- (b) mientras está suelta, y toca algo en o detrás de la línea de anotación.

Nota (1): Si un jugador, mientras está de pie en o detrás de la línea de anotación, toca una bola que ha venido del campo de juego y el Oficial tiene duda acerca de si la bola realmente ha tocado la línea de anotación (el plano), el Oficial deberá marcar que la bola estuvo en contacto.

Nota (2): Una bola en la zona de anotación que es llevada hacia el campo de juego está todavía dentro de. Es un safety o touchback si cualquier parte de la bola esta, por encima, o detrás de la línea de gol (del plano) cuando es declarada bola muerta. En tal caso, la bola deberá estar completamente en el terreno de juego, no podrá estar en contacto con la línea imaginaria de anotación.

BOLA MUERTA EN CONTACTO.

Artículo.- 2 Una Bola Muerta en contacto es una bola muerta en o detrás de la línea de anotación y debe ser ya sea una anotación, safety, touchback, gol del campo, o la terminación de un intento de anotación extra (ver 11-3), o una pérdida de down desde el punto del foul (ver 8-1-5).

Nota 1: A veces un Safety, un Touchdown, o un intento de anotación extra (fallido) se otorga debido a una foul.

En estos casos los faules son castigos. También ver las excepciones en 8-4-2-Excepción 3, y 8-4-2-S.N.

Nota 2: El Momentum es una excepción que mata el toque. Ver 11-5-1- Excepción-2.

ÍMPETU.

Artículo.- 3 Ímpetu es la acción de un jugador que da un nuevo impulso (o momento) a la bola y que la pone en contacto.

El ímpetu se atribuye a la ofensiva excepto cuando la bola se envía en contacto a través de un nuevo impulso cuando la defensiva la mofa o la batea en:

- (a) Una patada o un fumble;
- (b) En un pase atrasado después de que ha tocado en el suelo; o
- (c) Cuando la defensiva patea una bola ilegalmente (ver 12-1-9).

Nota1: Si un jugador pasivo es empujado o bloqueado hacia cualquier patada o fumble o hacia un pase atrasado después de que la bola ha tocado el suelo, y si dicho empujón o bloqueo es el factor primario que envía la bola suelta en contacto, el ímpetu será atribuido al que empuja o al que bloquea, y el jugador que ha sido empujado (o bloqueado) no será considerado como que ha tocado la bola. Ver 9-2-4.

Nota 2: La regla de Momentum no es aplicable (ver 11-5-1 Excepción-2).

SECCIÓN 16. PATEADOR.

PATEADOR.

Un pateador es el jugador del equipo ofensivo quien legalmente patea la bola de despeje, de lugar, o de bote pronto. El equipo ofensivo se conoce como el equipo pateador durante la patada.

Un receptor es cualquier jugador del equipo defensivo durante una patada. El equipo defensivo se conoce como el equipo receptor durante la patada.

SECCIÓN 17. PATADA DE SALIDA (KICKOFF)

PATADA DE SALIDA.

Una patada de salida es una patada libre que pone la bola en juego:

- (a) Al inicio del primer y tercer periodo;

Regla 3 Definiciones.

- (b) Después de un intento de anotación extra;
- (c) Después de un gol de campo exitoso (ver 6-1-1-a); y
- (d) Al inicio de un tiempo extra.

PATADA CORTA.

Si un pateador intenta de manera obvia patear corto y la bola nunca va a más allá de 20 yardas, se define como un patada corta (esto también aplica a una patada después de un safety).

SECCIÓN 18. LÍNEA DE SCRIMMAGE.

LÍNEA DE SCRIMMAGE.

Artículo.- 1 La Línea de scrimmage para cada equipo es la línea (plano) que pasa por el punto más adelantado después que la bola se ha colocado lista para jugarse. El término de línea de scrimmage, o línea, implica una jugada de scrimmage.

JUGADOR EN LA LÍNEA.

Artículo.- 2 Un Jugador del equipo A está en su línea cuando:

- (a) Sus hombros están de frente a la línea de gol del Equipo B, y
- (b) Si él es el centrador, ninguna parte de su cuerpo está más allá de línea del equipo B al momento del centro,
- (c) *Si él no es el centrador, su casco debe romper el plano vertical que atraviesa la línea de la cintura del centro.*

Nota: Entrelazar las piernas está permitido.

A.R.3.8. El jugador ofensivo A1 asume su posición de tres puntos cuyas hombreras están viendo a la línea de gol de B. El casco de A1 se encuentra apenas rebasando la línea del cinturón del centrador.

Regla: A1 se encuentra legalmente en su línea.

LA BOLA HA CRUZADO.

Artículo.- 3 La bola ha cruzado la línea de la scrimmage (cruza la línea) cuando, durante una jugada de scrimmage, ha sido corrida, fumbleada, pasada, o legalmente pateada por un jugador del equipo A, a través del plano de su línea y ha tocado el suelo o cualquier cosa toca el suelo más allá de la línea

SECCIÓN 19. ZONA NEUTRAL, DONDE COMIENZA LA ZONA NEUTRAL, Y LA INVASIÓN.

ZONA NEUTRAL.

La zona neutral es el espacio entre el punto más adelantado y el punto más atrasado cuando la bola esta colocada y se convierte en "Planos". Comienza cuando la bola se declara lista para jugarse. (Vea la infracción a la zona neutral, ver 7-4-4.)

INVADIENDO.

Un jugador está invadiendo (7-4-3) la zona neutral cuando cualquier parte de su cuerpo está sobre ella y este contacto ocurre antes del centro. El Oficial deberá silbar inmediatamente.

Nota: *El Juez del Campo es responsable de la cuenta de los 40/25-segundos a partir de que comienza la zona neutral (ver 4-6-1 y 4-7-2).*

SECCIÓN 20. FUERA DE LUGAR.

FUERA DE LUGAR.

Un jugador se encuentra fuera de lugar cuando cualquier parte de su cuerpo o su persona está más allá de su zona neutral, línea de la patada libre, o en la línea de patada de atrapada libre, cuando la bola se pone en el juego.

Excepciones: El centro puede estar más allá de su línea siempre y cuando no esté más allá de la línea defensiva (ver 3-18-2).

Regla 3 Definiciones.

El sostenedor de una patada de lugar para un patada libre puede estar más allá de su línea de patada (6-1-3-b-1).

El cachador de una patada de atrapada libre deberá estar más allá de su línea de cachada libre (ver 11-4-3). El pateador puede estar más allá de la línea, pero su pie con el que da la patada no (6-1-3-b-2).

SECCIÓN 21. FUERA DEL CAMPO Y PUNTO DEL INBOUND.

FUERA DEL CAMPO.

Artículo.- 1 Un jugador o un Oficial están fuera del campo cuando toca:

- (a) Cualquier línea que limita el campo; o
- (b) Cualquier cosa que no sea un jugador, un oficial, o el pilón fuera de una línea de límite del campo.

BOLA FUERA DEL CAMPO.

Artículo.- 2 La Bola está fuera del campo cuando:

- (a) El corredor está fuera del límite del campo;
- (b) En posesión de la bola, el jugador toca una línea de límite del campo o algo que no sea un jugador, o un oficial sobre o fuera de tal línea; o
- (c) Una bola suelta toque la una línea del límite del campo o algo sobre o fuera de tal línea.

PUNTO FUERA DEL CAMPO.

Artículo.- 3 El Punto llamado inbound es un punto a 70 pies 9 pulgadas de la línea lateral en la yarda de la línea que atraviesa el punto dónde la bola o un corredor salió del campo entre las líneas de gol.

Bajo ciertas condiciones, la bola está muerta en una zona lateral o se pone en ese punto como el resultado de un castigo. Ver 7-6-2.

Nota: Comúnmente el punto de fuera del campo es el punto dónde la bola cruzó una línea lateral. Sin embargo, si una bola, mientras todavía esta dentro del campo, se declara fuera del campo porque tocó algo que está fuera del campo, el punto de fuera del campo estará en la línea de la yarda en la cual se presentó dicho toque.

A.R.3.9. El jugador ofensivo A1, con sus pies dentro del campo, toca a un Oficial que se encuentra tocando la línea lateral.

Regla: A1 Esta fuera del campo.

R.3.10. El jugador ofensivo A1, con sus pies dentro del campo, toca a un jugador que se encuentra tocando la línea lateral.

Regla: A1 Esta fuera del campo.

R.3.11. El jugador ofensivo A1, fumblea la bola y esta toca a un jugador defensivo B1, que se encuentra tocando la línea lateral, y la bola regresa dentro del terreno de juego cuando B1 falla en recuperarla.

Regla: Bola muerta fuera del campo al momento que la bola suelta es tocada por el jugador en la línea lateral. Bola del equipo ofensivo en el punto fuera del campo. El reloj de juego arranca al centro.

R.3.12. El jugador ofensivo A1, toca el pilón del equipo defensivo con cualquier parte de su cuerpo.

Regla: A1 NO esta fuera del campo. El corredor no esta fuera del campo hasta que toque cualquier otra cosa ya sea un jugador, un Oficial o el pilón por la parte que da por afuera de la línea fuera del campo.

SECCIÓN 22. PASE Y PASADOR.

PASE Y PASADOR.

Artículo.- 1 Un Pase es el movimiento de la bola causado por el corredor, quien él lanza, avienta (pase aventado), o empuja (pase pala) la bola (ver 3-28-1).

Nota: El término también se usa para designar la acción de un jugador en que causa un pase como que, "Él pasa la bola".

Regla 3 Definiciones.

PASE ADELANTADO.

Artículo.- 2 Un Pase Adelantado si:

- (a) Inicialmente avanza (a un punto más cercano de la línea de anotación del equipo contrario) después de dejar las manos del pasador y antes de tocar a otro jugador; o
- (b) La bola primero pegua en el suelo, o un jugador, un oficial o cualquier cosa que se encuentre más cerca de la línea de gol del oponente y del un punto de donde la bola abandono la mano del pasador; o

Nota 1: Cuando un jugador del equipo A está sosteniendo la bola para realizar un pase adelantado, cualquier movimiento intencional hacia adelante de su mano el pase adelantado empieza. Si un jugador del equipo B hace contacto con el pasador o la bola después de que el movimiento hacia adelante empieza y la bola deja la mano del pasador, un pase adelantado es par regla, sin tener en cuenta dónde la bola golpea a la tierra o un jugador.

Nota 2: Cuando un jugador del equipo A está sosteniendo la bola para realizar un pase adelantado, cualquier movimiento intencional de su mano hacia adelante empieza el pase adelantado, aun cuando el jugador pierde la posesión de la bola cuando él está intentando envolverlo hacia atrás de su cuerpo. También, si el jugador ha envuelto la bola en su cuerpo y entonces pierde la posesión, es un fumble.

Nota 3: Si el jugador pierde posesión de la bola mientras intenta armar el movimiento de su brazo, es un fumble.

Nota 4: Un fumble o un mof hacia adelante no importando su dirección, a menos que el acto de lanzar sea intencional. En cuyo caso, el fumble es un pase adelantado (ver 8-1-1) y el mof es un bateo (ver 12-1-8)

A.R.3.13. Un manejo de bola de mano a mano hacia delante a un jugador elegible es seguido por un pase en vuelo hacia delante cerca de la línea.

Regla: Pase legal, debido a que el primer manejo de balón no es considerado un pase adelantado (vea la excepción arriba).

A.R.3.14. Un manejo de bola de mano a mano hacia delante a un jugador elegible que mofa la bola y esta es recuperada por un jugador del equipo defensivo.

Regla: El manejo de la bola de mano a mano, no es considerado un pase incompleto, es un fumble que le permite al equipo defensivo ganar la posesión de la bola.

PASADOR, EQUIPO PASADOR.

Artículo.- 3 Un jugador que lanza o tira un pase legal adelantado es conocido como el Pasador hasta que finalice el pase. Los compañeros del jugador que lanza un pase adelantado (legal o ilegal) son conocidos en conjunto como el equipo pasador o pasadores.

PASE ATRASADO.

Artículo.- 4 Un Pase atrasado (ver 8-7-1) es cualquier pase que no es un pase adelantado.

ADELANTE; ADELANTADO; MÁS ALLÁ.

Notas Suplementarias.

- (1).- Adelantado, más allá de, o hacia adelante de, son términos que designan un punto más cercano de la línea de gol de la defensiva a menos que la defensiva sea nombrada específicamente. Los términos contrarios son Atrasado o Detrás.
- (2).- Un pase paralelo a determinada línea o a un jugador que se mueve paralelo a él al momento del centro se considera como atrasado.
- (3).- Si un pase es bateado, mofado, golpeado o pateado en cualquier dirección, dicho acto no cambia el destino original. Sin embargo, dicho acto puede cambiar el ímpetu (ver 3-15-3) si se envía en contacto o puede ser un foul (ver 12-1-8, 9).

A.R.3.15. A1 Un jugador ofensivo lleva en sus manos la bola en un movimiento hacia atrás, la bola es poseída por un jugador A2 que se encuentra adelante de A1.

Regla: Es un pase ilegal adelantado, a menos que A2 se encuentre detrás de su línea y sea elegible para recibir un pase adelantado.

A.R.3.16. A1 Un jugador ofensivo lleva en sus manos la bola en un movimiento hacia atrás, la bola es poseída por un jugador A2 que se encuentra detrás de A1.

Regla 3 Definiciones.

Regla: Es un pase atrasado.

SECCIÓN 23. PATADA DE LUGAR.

PATADA DE LUGAR.

Una Patada de lugar es la realizada por un pateador mientras la bola se encuentra en una posición fija en el suelo, a excepción de lo provisto en patadas de salida donde se permite un tee reglamentado (ver 6-1-5-nota). La bola puede ser sostenida en la posición por un compañero. Ver 11-4-4.

SECCIÓN 24. ÁREA DE BOLSA DE PROTECCIÓN.

BOLSA DE PROTECCIÓN.

El área de la bolsa de protección se define desde la posición normal del tackle a cada lado del centrador, y se extiende hacia atrás hasta la propia línea final del equipo ofensivo.

SECCIÓN 25. FAUL DESPUÉS DE LA POSESIÓN.

FAUL DESPUÉS DE LA POSESIÓN.

Es un foul cometido por el equipo que recibe el cual ocurre después de que la bola es legalmente pateada y antes de que cambie la posesión. La bola debe cruzar la línea de scrimmage y el equipo que recibe debe retener la posesión de la bola pateada. Ver 9-5-1-Excepción 3.

SECCIÓN 26. UNA PATADA.

PATADA.

Una patada es hecha por un pateador quien deja caer la bola y la patea mientras está en el aire (9-1-1).

SECCIÓN 27. CORREDOR Y JUGADA DE CARRERA

CORREDOR.

Artículo.- 1 El corredor es el jugador ofensivo que se encuentra en posesión de una bola viva (3-2-1), i.e., posee el balón o lo acarrea en cualquier dirección.

JUGADA DE CARRERA.

Artículo.- 2 Una jugada de carrera es una jugada durante la cual existe un corredor y no es seguida por una patada o un pase adelantado hecho detrás de la línea de scrimmage. Puede haber más de una jugada de carrera durante el mismo down (ver 14-1-12).

Notas Suplementarias:

- (1).- La excepción a una jugada de carrera es significativa solamente cuando el foul ocurre mientras existe un corredor antes de una patada o un pase detrás de la línea (ver 8-6-1, 9-5-1, y 14-1-12).
- (2).- La afirmación: "el jugador puede avanzar", significa que él puede convertirse en corredor, realizar una patada legal (ver 9-1-1), realizar un pase atrasado (ver 8-7-1), o durante una jugada de scrimmage, un jugador ofensivo podrá lanzar un pase adelantado (ver 8-1-1) detrás de su línea de scrimmage, siempre y cuando sea el primer pase durante el down y la bola no se haya encontrado delante de dicha línea de scrimmage previamente.

A.R.3.17. B1 un jugador del equipo receptor cacha una patada de salida, la avanza, y luego la fumblea. Un jugador del equipo pateador A2 la recupera y la avanza.

Regla: Desde que B1 y A2 tienen la posesión de la bola se convierten en corredores, entonces hay dos jugadas de carrera durante el mismo down.

SECCIÓN 28. SAFETY.

SAFETY.

Un safety es la situación en la cual la bola se declara muerta en o detrás de la propia línea de gol del equipo siempre que:

- (a)- El ímpetu (ver 3-15-3) venga de un jugador del mismo equipo;
- (b)- No sea una anotación (ver 11-2); o

MOMENTO.

Nota: No es un safety si jugador defensivo en el campo de juego intercepta un pase; catcha o recupera un fumble, pase atrasado, patada de salida, patada de despeje, o atrapada libre y su velocidad original adquirida lo lleva en su propia zona de anotación, donde la bola es declarada muerta en posesión de su equipo. Por lo tanto la bola pertenece al equipo defensivo en el punto donde la bola fue interceptada, catchada, o recuperada. (Ver 11-5-1 Excepción-2)

SECCIÓN 29. SCRIMMAGE, JUGADA DE SCRIMMAGE.

DOWN DE SCRIMMAGE.

Un down de scrimmage es aquel que comienza con un centro (3-32). El término "de scrimmage" se refiere a cualquier acción desde el inicio del centro hasta que el down termina o hasta que el equipo A pierde posesión y el equipo B la gana. Cualquier acción subsiguiente durante el down, después de un cambio de posesión, no se considera como "de scrimmage".

LÍNEA DE SCRIMMAGE.

Nota: El término "línea de scrimmage" o "línea" implica una jugada de A "de scrimmage". "Línea" es usado comúnmente para abreviar y no debe ser confundido con línea de la yarda, línea lateral o línea final. "Línea" también es usado para la línea de patada libre o para la línea de una patada de atrapada libre. Por lo anterior, la acción durante un down de patada libre (6-1) o en un down de patada de atrapada libre, es referida a veces como una jugada que no es de scrimmage.

SECCIÓN 30. MOVIMIENTO (SHIFT).

MOVIMIENTO.

Un movimiento es la acción de dos o más jugadores ofensivos quienes (antes de un centro), después de haber asumido una posición fija, simultáneamente cambian de posición sus pies moviéndose en su lugar (pivotan) o asumen una nueva posición fija con cualquiera de sus pies o de ambos pies (ver 7-4-8).

SECCIÓN 31. CENTRO Y CENTRADO.

CENTRO Y CENTRADO.

El centro es un pase hacia atrás que pone la bola en el juego para comenzar un down de scrimmage. El centrador es el jugador ofensivo que intenta el centro. Ver 7-3-3, para las condiciones respectivas a un centro legal.

SECCIÓN 32. NOTAS SUPLEMENTARIAS (N. S)

NOTAS SUPLEMENTARIAS.

Las Notas Suplementarias (N.S.) son párrafos descriptivos que amplían una determinada regla, que sería de otra manera muy confusa o complicada de entender por su redacción.

Una Decisión Aceptada (A.R.), se usa a menudo para el mismo propósito (ver 3-1). También se encuentran Decisiones Aceptadas adicionales en el libro Oficial de casos de la NFL (A.R.).

Una Nota o Notas son comúnmente más específicas y se aplican a una situación en particular. También se emplean usualmente para indicar referencias pertinentes a otras Reglas.

SECCIÓN 33. JUGADOR SUSPENDIDO

JUGADOR SUSPENDIDO.

Un Jugador Suspendido es aquél que debe ser retirado, por lo menos un down, para la corrección de equipo ilegal (ver 5-4).

SECCIÓN 34. TACKLEO

TACKLEO.

El tackleo es el uso de manos, brazos o hombro por un jugador defensivo en su intento de detener a un corredor o llevarlo al suelo (ver 12-1-6).

SECCIÓN 35. EQUIPO A Y B, OFENSIVA Y DEFENSIVA

OFENSIVO, DEFENSIVO.

Artículo.- 1 Siempre que un equipo esté en posesión (ver 3-2-7), tiene la Ofensiva y, así mismo, el equipo oponente es la Defensiva.

EDQUIPO A, EQUIPO B.

Artículo.- 2 El equipo que pone la bola en el juego es el Equipo A, y su contrario es el Equipo B. Para abreviar, un jugador del Equipo A es referido A1, y sus compañeros como A2, A3, etc. Los Contrarios son B1, B2, etc.

Nota: *Un equipo se vuelve el Equipo A cuando se ha designado para poner la bola en el juego, y sigue siendo el Equipo A hasta que un down termina, aunque podría haber uno o más cambios de posesión de la bola durante el down. Esto contrasta con los términos de la Ofensiva y Defensiva. El equipo A siempre será la Ofensiva cuando se inicia un down, pero se vuelve la Defensiva siempre que B toma la posesión de la bola durante ese down, y viceversa para cada cambio de posesión.*

CAMBIO DE POSESIÓN.

Artículo 3 Un cambio de posesión ocurre cuando un jugador del equipo defensivo asegura la posesión de una bola que se ha sido pateada, pasada, o fumbleada por un jugador del equipo ofensivo, o cuando la pelota sea otorgada al equipo ofensivo, o cuando la pelota se concede al equipo contrario por Regla. Un cambio de posesión incluye pero no se limita a:

- (a) Por una interceptación de un pase adelantado; o
- (b) Por una cachada o la recuperación de un fumble o un pase atrasado: o
- (c) Por una cachada o recuperación de una patada de despeje, patada libre, o patada de atrapada libre.
- (d) Cuando el equipo ofensivo no alcanza la línea para ganar en cuarto down.
- (e) Cuando el equipo ofensivo falla en anotar un intento de gol de campo.

SECCIÓN 36. TIEMPO FUERA O TIEMPO DENTRO

TIEMPO FUERA.

Artículo.- 1 Un Tiempo Fuera es un intervalo durante el cual el Reloj de Juego está detenido (4-4) y incluye los intermedios (ver 4-1-1 y 4-1-3).

Nota: *El término Tiempo Fuera (general) no debe ser confundido con un tiempo fuera pedido por el equipo, que es específico en (ver 4-5-1).*

TIEMPO DENTRO.

Artículo.- 2 Tiempo dentro es el significado (ver 4-3) que se utiliza para indicar que el operador del reloj lo echo andar.

SECCIÓN 37. TOUCHBACK.

TOUCHBACK.

Un Touchback es la situación en que una bola se declara muerta en o detrás de la propia línea de gol de un equipo, siempre que el ímpetu venga de un contrario y siempre que no sea una anotación (ver 11-6).

SECCIÓN 38. TOUCHDOWN.

TOUCHDOWN.

Una Anotación (Touchdown) es la situación en que cualquier parte de la bola, legalmente en posesión de un jugador dentro del campo, se encuentra en, sobre, o detrás del línea de gol del equipo contrario (el plano), siempre que no sea un touchback (ver 11-2).

SECCIÓN 39. ZANCADILLA.

ZANCADILLA.

Zancadilla es el uso de la pierna o del pie para obstruir a un contrario (incluso al corredor) debajo de la rodilla (ver 12-1-5-c).

SECCIÓN 40. INTENTO DE ANOTACIÓN EXTRA.

INTENTO DE ANOTACIÓN EXTRA.

Intento de anotación extra es una oportunidad dada al equipo que ha realizado una anotación para sumar uno o dos puntos adicionales mediante un down scrimmage (ver 11-3).

SECCIÓN 41. LÍNEA DE LA YARDA, ZONA DE ANOTACIÓN.

PROPIA ZONA DE ANOTACIÓN.

Artículo.- 1 La Propia zona de anotación de un equipo durante cualquier periodo es la que está defendiendo. La línea de anotación adyacente es conocida como su (propia) línea de anotación.

LÍNEA DE LA YARDA.

Artículo.- 2 Una Línea de la Yarda es cualquier línea y su plano vertical paralelo a la línea final. Las Líneas de Yards (marcadas o no marcadas) en el campo de juego se nombran por el número en yardas a partir de la línea de gol de un equipo hacia el centro del campo.

Nota: La línea de la yarda que está a 19 yardas de la línea de anotación del equipo A se llama línea de la yarda 19 de A. La línea de la yarda que está a 51 yardas de la línea de anotación del equipo A se le llama línea de la yarda 49 de B. (Para abreviar, éstas son llamadas la 19 de A y 49 de B).

REGLA 4 EL RELOJ DE JUEGO.

SECCIÓN 1 DURACIÓN DEL JUEGO

DURACIÓN DEL JUEGO.

Artículo.- 1 La duración del juego es de 60 minutos, divididos en cuatro periodos de 15 minutos cada uno. Si el encuentro al final del cuarto periodo se encuentra empatado, el juego se extenderá para un periodo extra (s), tal como se describe en la Regla 16.

INTERVALOS.

Artículo.- 2 Con intervalos de 2 minutos entre el primero y segundo periodo (primer medio) y entre el tercero y cuarto periodo (segundo medio). Durante estos intervalos, todas las Reglas continúan en aplicación y ningún representante de cualquier equipo podrá entrar al campo de juego a menos que sea un jugador sustituto, o el equipo de atención médica o entrenador o para asistir a cualquier jugador.

Castigo: Por entrar al campo ilegalmente: Pérdida de 15 yardas desde el punto siguiente (13-1-6, Penalización).

El Juez Baqueador (Back Judge) es el encargado de cronometrar los intervalos de 2 minutos y sonará su silbato (o hará una señal visible) cuando hayan transcurrido 1 minuto y 50 segundos. El Réferi sonará su silbato inmediatamente después de esto para que comience la jugada; e indicar al operador del reloj de jugada que inicie el conteo descendente de los 25 segundos. Ver 4-6-2.

MEDIO TIEMPO.

Artículo.- 3 Entre el segundo y tercer periodos, habrá un intermedio de 12 minutos. Y los equipos pueden abandonar el campo para ir a sus vestidores. Durante este intermedio, el juego se suspende, Esto será cronometrado por el juez de línea. Ver 13-1-1, para las faules por los no jugadores cometidas entre los medios.

TIEMPO OFICIAL.

Artículo.- 4 El reloj electrónico del estadio deberá considerarse como el tiempo oficial. El operador del reloj arrancará y detendrá el reloj a la señal de cualquiera de los oficiales de acuerdo con las Reglas. El juez de línea (ver 15-5-2) será el responsable de la vigilancia del reloj de juego y en caso de que el reloj del estadio se descomponga, o por cualquier razón no esté siendo operado correctamente, tomará como su responsabilidad el llevar el tiempo oficial en el campo.

Nota: *El reloj de juego puede ser corregido solamente antes de que la próxima jugada sea efectuada, incluyendo en un down donde no corra el reloj o en un intento de anotación extra.*

SECCIÓN 2 INICIO DE CADA PERIODO O MEDIO.

PRINCIPIO DE CADA MITAD.

Artículo.- 1 Ambos equipos deben estar sobre el campo para la patada de inicio programada para el principio de cada mitad. Antes del inicio del partido, ambos equipos son exigidos aparecer en el campo al menos 15 minutos antes de la hora programada para la patada inicial, para asegurar el tiempo suficiente para el precalentamiento. Los miembros designados de la planilla arbitral deben notificar personalmente a ambos entrenadores en jefe sobre la hora programada para la patada inicial antes del inicio de cada mitad.

Castigos:

- (a) **Por retrasar el inicio del medio tiempo: pérdida de 15 yardas del punto de la patada inicial determinado en 6-1-2-a.**
- (b) **Por fallar en aparecer en el campo al menos 10 minutos antes de la patada inicial programada: la pérdida de la primera opción en el volado, tanto para los empates como el tiempo suplementario, y la pérdida de 15 yardas del punto de la patada inicial.**

VOLADO.

Regla 4 El reloj de juego.

Artículo.- 2 No más de tres minutos antes de la patada de salida, el Réferi, en la presencia de los capitanes de ambos equipos (con un límite de seis por el equipo, todos uniformados y miembros de la lista de jugador activo) echará al aire una moneda en el centro del campo. La elección del volado la tendrá el capitán del equipo visitante o el capitán designado por el Réferi si no hay equipo que sea local. El ganador del volado debe escoger una de las dos opciones y el perdedor la opción restante. Las dos opciones son:

- (a) Qué equipo es el que recibe; o el que patea.
- (b) La línea de gol que defenderá su equipo.

Castigo: Por incumplir con el volado: Pérdida de la opción del volado para ambos medios, incluyendo el tiempo extra, y 15 yardas de castigo del punto de la patada de salida sólo para el primero medio.

Para el segundo medio, el capitán que perdió el volado tendrá la primera elección de las dos opciones listadas anteriormente en (a) o (b) a menos que uno de los equipos haya perdido su opción de la primera y segunda mitad de acuerdo a las opciones en la regla 4-2-1, o al menos que el ganador del volado difiera su opción al segundo medio, en cuyo caso podrá escoger nuevamente la opción (a) o (b) arriba mencionada. Inmediatamente antes de comenzar el segundo medio, los capitanes de ambos equipos deben informar al Réferi sus respectivas opciones.

La primera opción expresada por capitán por cualquier alternativa dada no podrá ser cambiada.

CAMBIO DE LÍNEAS DE GOL.

Artículo.- 3 Al final del primer y tercer periodos, los equipos deben cambiar de línea de anotación. El equipo en posesión, el número de down, y la posición relativa de la bola en el campo de juego y de la línea por ganar permanece sin cambio.

SECCIÓN 3 ECHANDO ANDAR EL RELOJ DE JUEGO.

DOWN DE PATADA LIBRE.

Artículo.- 1 El operador del reloj de juego echará a andar su reloj de juego (tiempo dentro) cuando la bola pateada sea tocada legalmente dentro del terreno de juego.

Nota: No se echara andar el reloj de juego sí:

- (a) Si el equipo receptor recupera la bola dentro de su propia zona final y no hace un intento de salir al campo de juego (incluyendo correr lateralmente dentro de su zona final);
- (b) El equipo receptor recupera la bola en el campo de juego o
- (c) El equipo receptor hace una señal de cachada libre.

A.R. 4.1 a) Con tres segundos para terminar en el segundo cuarto. A1 intenta una patada dentro de la yarda de A30. La patada es cachada o recuperada legalmente en la yarda de A41: a) por A2, b) por B1 que hace una señal de atrapada libre, c) por B1 en sus pies y él va inmediatamente al suelo, o d) por B1 en el suelo y él no hace ningún esfuerzo o movimiento para levantarse y avanzarla.

Reglas:

- a) Bola del equipo A, primero-y-10 en la yarda de A41. Tres segundos en el reloj. (No corre el reloj).
- b) Bola del equipo B, primero-y-10 en la yarda de A41. Tres segundos en el reloj. (No corre el reloj).
- c) Bola del equipo B, primero-y-10 en la yarda de A41. Dos segundos en el reloj. (Un segundo se escapa del reloj).
- d) Bola del equipo B. Primero-y-10 en la yarda de A41. Dos segundos en el reloj. (Un segundo se escapa del reloj).

A.R. 4.1 b) durante los últimos dos minutos del juego una patada después de un Safety es hecha desde la línea de la yarda 20 de A.

Regla: El reloj de juego se echa andar cuando la bola es tocada por cualquier jugador en el terreno de juego.

Nota: ninguna extensión de los tiempos fuera automáticos en esta sección será admitida a menos que cualquier jugador pide un tiempo fuera cargado a su equipo, o el Réferi pide un tiempo fuera pedido por un equipo o suspende la jugada él mismo.

Regla 4 El reloj de juego.

DOWN DE SCRIMMAGE.

Artículo.- 2 Seguido de cualquier tiempo fuera (3-36), el reloj del partido serán empezado al inicio de la jugada de scrimmage o cuando la bola es centrada, exceptuando en las siguientes en situaciones:

- (a) Siempre que un corredor salga fuera del campo en una jugada de scrimmage, el reloj del juego es puesto en marcha cuando un Oficial coloca la bola en un punto dentro de los inbounds, y el Réferi da la señal de poner en marcha el reloj del juego, excepto que el reloj comenzara al momento del centro:
 - (1) Después de un cambio de la posesión;
 - (2) Después del aviso de los últimos dos minutos de primera mitad; o
 - (3) Dentro de los últimos cinco minutos de la segunda mitad.

A.R. 4.2 Faltando tres minutos para finalizar el primer cuarto, el Back A2 toma la bola de mano a mano y la lleva fuera del campo a la línea de la yarda 27 de su propio campo.

Regla: El reloj de juego se para. Arrancara a la señal del Réferi.

A.R. 4.3 El jugador B7 intercepta un pase legal adelantado y corre fuera del campo en la línea de la yarda 14 de A.

Regla: Se para el reloj de juego. El reloj de juego arranca al centro.

- (b) Si el jugador que originalmente toma el centro es tacleado detrás de la línea de scrimmage antes del aviso de los últimos dos minutos, el reloj de juego empieza cuando el Réferi indica que la bola está lista para la jugada. (El reloj de la jugada empieza a 40 segundos inmediatamente después del tackleo.)
- (c) Si hay un tiempo fuera por lesión antes del aviso de los últimos dos minutos, el reloj del juego es puesto en marcha como si el tiempo fuera por la lesión no hubiese ocurrido.
- (d) Si hay un tiempo fuera de un equipo excesivo después de la advertencia de los dos minutos, el reloj del juego es puesto en marcha como si el tiempo muerto excesivo no había ocurrido.
- (e) Si hay el tiempo fuera del Réferi, el reloj del juego es puesto en marcha como si el tiempo fuera del Réferi no hubiese ocurrido.
- (f) Si el reloj del juego es parado después de un down en el que hubo un foul por cualquier equipo, luego de ejecución o declinación de la falta, el reloj del juego empezará como si el foul no había ocurrido, excepto que el reloj empezará al momento del centro:
 - (1) Si el foul ocurre después del aviso de los últimos dos minutos de la primera mitad;
 - (2) Si el foul ocurre dentro los últimos cinco minutos de segundo tiempo; o
 - (3) Si una regla específica otra cosa.

A.R. 4.4 Segundo y 10 en la yarda de A30. El corredor A1 lleva la bola hasta la línea de la yarda 40 de A donde es tacleado. Durante la carrera de A1 A2 clipea en la yarda 35 de A.

Regla: Bola de A segundo y 10 en la yarda 30 de A. El reloj de juego camina a la señal del Réferi de bola lista, después que el castigo es aplicado, exceptuando dentro de los dos minutos finales de la primera mitad o de los 5 minutos finales del segundo medio.

A.R. 4.5 Segunda y 10 en la yarda de A30. El corredor A1 lleva la bola hasta la línea de la yarda 40 de A donde sale del campo. Durante la carrera de A1 A2 clipea en la yarda 35 de A.

Regla: Bola de A segundo y 20 en la yarda 20 de A. El reloj de juego camina a la señal del Réferi de bola lista, después que el reloj de juego se paro porque el jugador salio fuera del campo, exceptuando dentro de los dos minutos finales de la primera mitad o de los 5 minutos finales del segundo medio.

- (g) Si un fumble o un pase atrasado, por cualquier jugador se va fuera del campo, el reloj de juego se echa andar cuando un oficial pone la bola dentro de en la línea de los inbounds, y el Réferi indica que la bola está lista para la jugada.
- (h) Cuando hay un ajuste en el reloj de juego de 10 segundos, el reloj del partido empieza cuando el Réferi indica que la bola está lista para jugarse.
- (j) Durante un intento de anotación extra, o cuando existe un down que no hay reloj de juego.
- (k) Cuando una Regla en especifico, prescribe otra cosa.

DOWN DE PATADA LIBRE.

Regla 4 El reloj de juego.

Artículo.- 3 El operador de reloj del partido pondrá en marcha el reloj del juego en un down de atrapada libre, cuando la bola sea pateada.

SECCIÓN 4. PARANDO EL RELOJ DE JUEGO.

PARANDO EL RELOJ DE JUEGO.

El operador del reloj detendrá el reloj de juego (tiempo fuera) cuando de acuerdo con su propio conocimiento o al momento de una señal de cualquier oficial:

- (a) Al final del down en donde hubo una patada libre o una señal de atrapada libre.
- (b) Cuando el equipo pateador recupera una patada que ha sido tocada por el equipo receptor más allá de la zona neutral;
- (c) Cuando la bola sale del campo;
- (d) Cuando la bola es declarada muerta en o atrás de la línea de gol;
- (e) Al final del down donde ocurre un foul;
- (f) Cuando un pase adelantado es incompleto;
- (g) Cuando el jugador original que recibe el centro es tacleado atrás de la línea de scrimmage;

A.R. 4.6 El QB A1 se hace para atrás para lanzar un pase y es tacleado detrás de su línea de scrimmage.

Regla: El reloj de juego se para hasta que la bola sea colocada para el siguiente punto. (El reloj de los 40 segundos camina cuando la señal de bola muerta es dada).

- (h) En el momento de un foul y la bola permanece muerta o es declarada muerta inmediatamente;
- (i) Cuando el Réferi hace la señal de los dos minutos;
- (j) Cuando el down termina o después si hay un cambio de posesión de la bola; o
- (k) Cuando un oficial hace una señal de tiempo fuera por cualquier razón.

SECCIÓN 5 TIEMPO FUERA.

CARGANDO UN TIEMPO FUERA.

Artículo 1 El Réferi suspenderá la jugada cuando la bola esté muerta y declarará un tiempo fuera al equipo que haya pedido el tiempo fuera ya sea que fuera requerido por el entrenador jefe o cualquier jugador a cualquier Oficial.

- Idea 1: **Se permitían tres tiempos fuera.** Un equipo le es permitido tres tiempos fuera a su equipo durante cada mitad.
- Idea 2: **La duración de tiempo fuera.** Los tiempo fuera pedidos por los equipos serán de dos minutos de duración, a menos que el tiempo fuerano sea usado por la televisión para una pausa de comerciales. Los tiempos fuera serán de 30 segundos de duración, cuando el número designado de comerciales de televisión se haya agotado en un cuarto, si es un segundo tiempo fuera de equipo pedido en el mismo período de bola muerta, o cuándo el Réferi así lo requiera.
- Idea 3: **Tiempos fuera de equipo consecutivos.** A cada equipo se le puede conceder un tiempo fuera durante el mismo período de bola muerta, pero un segundo tiempo fuera adjunto a un tiempo fuera otorgado a un equipo, por cualquier equipo durante el mismo período donde la bola sea declarada muerta esta prohibido. Tales tiempos fuera de un equipo podrían seguir al tiempo fuera del Réferi o cualquier tiempo fuera automático mencionados en la sección 4 anterior.
- Idea 4: **Conducta antideportiva.** Un intento declarar un tiempo fuera de equipo excesivo o declarar un segundo tiempo fuera en el mismo periodo de bola muerta del equipo B en un intento de "Enfriar" a un pateador, será considerado como una conducta antideportiva y será sujeto a un castigo por conducta antideportiva de 15 yardas (ver 12-3). Este aplicará también en intentos de gol de campo o intentos de anotación extra.

Nota: Si un intento es hecho para declarar un tiempo fuera en tales situaciones, los Oficiales no concederán el tiempo fuera; en vez, la jugada continuará, y una falta será declarada, con la ejecución acostumbrada. Si un tiempo fuera es concedido sin así quererlo, la falta también será hecha cumplir. Ver 12-3-1-v.

TIEMPO FUERA POR LESIÓN.

Artículo 2 si un Oficial decide que un jugador está lastimado, o si los encargados de asistirlo aparecen en el campo para ayudar a un jugador lastimado, un tiempo fuera por lesión será declarado por el Réferi.

Regla 4 El reloj de juego.

A.R. 4.7 El corredor A1 y aparenta estar lesionado ya que no se mueve.

Regla: El oficial deberá de llamar un tiempo fuera por jugador lesionado. El oficial no podrá determinar si el jugador esta o no esta lesionado. El tiempo fuera no será cargado si alguna condicionante no es violada.

TIEMPO FUERA POR LESIÓN ANTES DE LA ADVERTENCIA DE LOS DOS MINUTOS.

Artículo 3 Cuando un tiempo fuera de lesión es declarado, el jugador lastimado deberá dejar el juego para lo menos un down. El jugador le será permitido quedarse en el juego si:

- (a) Si a cualquier equipo le es cargado un tiempo fuera;
- (b) Si la lesión es el resultado de un foul por un adversario; o
- (c) El periodo termina o el aviso de los últimos dos minutos ocurre antes del próximo centro.

En la conclusión de un tiempo fuera de lesión, el reloj del juego empezará como si el tiempo fuera de lesión no había ocurrido. Si a cualquier equipo le es otorgado un tiempo fuera, el reloj empezará al centro.

TIEMPO FUERA POR LESIÓN DESPUES DE LA ADVERTENCIA DE LOS DOS MINUTOS.

Artículo 4 Después del aviso de los últimos dos minutos de cualquier mitad, lo siguiente se aplicara:

- (a) Si un equipo no ha usado sus tres tiempos fuera, el equipo del jugador lastimado le será cargado un tiempo fuera, a menos que:
 - (i) La lesión es el resultado de un foul por un adversario;
 - (ii) La lesión ocurre durante un down en el que hay un cambio de la posesión, un gol de campo exitoso, un intento de anotación extra, o;
 - (iii) El adversario pide un tiempo fuera.
- (b) Si un equipo ha usado sus tres tiempo fuera, y un tiempo fuera es pedido en exceso por el equipo, el tiempo fuera será declarado el Réferi, a menos que:
 - (i) La lesión es el resultado de un foul por un adversario;
 - (ii) La lesión ocurre durante un down en el que hay un cambio de la posesión, un gol de campo exitoso, un intento de anotación extra, o;
 - (iii) El adversario pide un tiempo fuera.

Castigo: Para el segundo y siguiente tiempo fuera de equipo excesivo después del aviso de los últimos dos minutos: Pérdida de cinco yardas desde el punto siguiente y se declara como retraso de juego.

- c) El jugador debe dejar el juego para la realización de un down, a menos que:
 - (i) La lesión es el resultado de una foul de un oponente;
O
 - (ii) Cualquier equipo toma un tiempo fuera concedido.
- d) Ningún castigo de yardaje será aplicado por la primera interrupción de un equipo en exceso, pero 10 segundos serán quitados al reloj de juego si puede ser consiguiente aplicable ver (f) abajo mencionado. A la conclusión de una interrupción en exceso tomada mientras el tiempo esta corriendo, el reloj de juego empezará andar a la señal de bolas lista para ser jugada. Para cualquier interrupción en exceso cargada a la defensiva, el reloj de jugada se restablecerá a 40 segundos.
- e) Si el Réferi ya ha llamado un tiempo fuera en exceso para un equipo en esa mitad al equipo, cualquier tiempo fuera subsecuente en exceso para el equipo resulta con un castigo de cinco yardas. (Dicho castigo será considerado que se comete entre downs y no se compensará por un foul cometido por la defensiva o que sea tomado como parte de una falta múltiple por la ofensiva).
- f) Si un tiempo fuera en exceso es cargado a un equipo que tiene la posesión de la bola, y el tiempo de juego se encuentra corriendo, la bola no se pondrá declarada lista hasta que el tiempo en el reloj sea reducido en 10 segundos, siempre que la defensiva así lo escoja.

Regla 4 El reloj de juego.

A.R. 4.8 El equipo Ofensivo A, en los últimos dos minutos de la mitad y el reloj de juego se encuentra caminando:

a) Pide su cuarto tiempo fuera debido a que hay un jugador lastimado.

Regla: Concedido. Ningún castigo de cinco yardas. El jugador tiene que ser removido. Diez segundos serán quitados al reloj de juego. La bola no se pondrá en juego hasta que el Réferi suene su silbato y hace la señal de reloj caminando.

b) Pide su quinto tiempo fuera debido a un jugador lastimado.

Regla: Concedido. Castigo de cinco yardas. El jugador tiene que ser removido. Diez segundos serán quitados al reloj de juego. La bola no se pondrá en juego hasta que el Réferi suene su silbato y hace la señal de reloj caminando.

Notas suplementarias:

- (1) Si cualquier mitad termina como resultado de la aplicación de los 10 segundos mencionada (f) más arriba.
- (2) Si un tiempo fuera por lesión es llamado para atender a jugadores de ambos equipos durante o después de un down los tiempo fuera de equipo pedidos y/o tiempo fuera de un equipo en exceso, serán cargados apropiadamente, pero ninguna medida en yardas o falta de la aplicación de los 10 segundos será impuestas.
- (3) Si un foul por cualquier equipo ocurre durante un down en el que también hay una lesión, tal foul no afecta para cargar de un tiempo fuera en exceso, pero previene la aplicación de los 10 segundos que puede resultar del tiempo fuera excesivo, porque el foul paró el reloj de juego.
- (4) El comité de COMPETICIÓN critica fuertemente fingir lesiones, con el objetivo siguiente, para obtener un tiempo fuera sin un castigo. Los entrenadores son instados a que cooperar en no fomentar esta práctica.
- (5) Nunca puede haber aplicación de la regla de los 10 segundos contra el equipo defensivo.
- (6) Ver Regla 16 (procedimientos de muerte súbita), Sección 1, artículos 3, 5, y 6 para la aplicación en tiempo extra.

TIEMPO FUERA DE RÉFERI.

Artículo 5 Siempre que se declare un tiempo fuera y no esta en conflicto con otra regla, el Réferi puede suspender la jugada y parar el reloj (el tiempo fuera de Réferi) en cualquier momento sin castigo para ningún equipo cuando el reloj de juego es detenido debido a una demora involuntaria. Tales situaciones incluyen pero no son limitadas a lo siguiente:

- (a) Cuando hay la posibilidad de una medición para un primer down, o si el Réferi está consultando con un capitán sobre la aplicación de uno;
- (b) Cuando hay un excesivo amontonamiento arriba de un corredor, o mientras se determina la posesión de la bola después de un fumble en la que el tiempo estaba corriendo;
- (c) Cuando hay una excesiva demora de los Oficiales en colocar la bola para el próximo centro;
- (d) Si el centro es realizado antes de que los Oficiales puedan asumir sus puestos. Ver 4-6-5-b si es un acto repetido;
- (e) Cuando hay una lesión de un Oficial o miembro del equipo que maneja la cadena;
- (f) Durante una conferencia de los Oficiales (Ver 15-1-6); o
- (g) Mientras se repara o se reemplaza equipo del juego, exceptuando el equipo de los jugadores.

Después del tiempo fuera declarado por el Réferi, el reloj del juego empezará de conformidad con la Regla 4, sección 3, como si el tiempo fuera del Réferi no había ocurrido.

SECCIÓN 6. RETRASO DE JUEGO.

RELOJ DE LOS 40 SEGUNDOS.

Artículo 1 Es un retraso de juego si la bola no es puesta en juego por un centro después de transcurridos 40 segundos del inicio del reloj de juego. El operador de reloj de juego medirá la duración del intervalo entre jugadas sobre las señales de los Oficiales del juego. El intervalo de los 40 segundos empieza cuando una jugada termina, a menos que el Artículo 2 siguiente sea aplicable.

Regla 4 El reloj de juego.

RELOJ DE LOS 25 SEGUNDOS.

Artículo 2 En caso de los ciertos paros administrativos o cualquier otra demora, un equipo tendrá 25 segundos, empezando con el silbato del Réferi, para poner la bola en juego ya sea, mediante un centro o una patada. Tales paros incluyen, pero no son limitados a, lo siguiente:

- (a) Un cambio de la posesión;
- (b) Un equipo ha solicitado el tiempo fuera;
- (c) El aviso de los últimos dos minutos;
- (d) La expiración de un período;
- (e) La ejecución de una falta;
- (f) Un intento de anotación extra; o
- (g) Una patada libre.

Un intervalo de 25 segundos será usado en estas situaciones, incluso si el reloj de los 40 segundos ya está caminando.

INTERRUPCIÓN DEL RELOJ DE JUEGO.

Artículo 3 Si el reloj de juego esta parado antes del centro por cualquier razón, después de que la interrupción haya concluido, el tiempo restante del el reloj de juego será el mismo como cuando se paró a menos que:

- (a) El paro del reloj de juego, ha sido usado por un equipo por un tiempo fuera otorgado, el aviso de los dos minutos, la terminación de un periodo, la aplicación de un castigo, o un desafío antes del aviso de los últimos dos minutos, y en tal caso el reloj de juego será vuelto a poner a 25 segundos;
- (b) El paro ha sido para una evaluación de una repetición instantánea después del aviso de los últimos dos minutos que resulta el revertir la jugada, y en tal caso el reloj de juego será vuelto a poner a 25 segundos; o
- (c) El paro ha sido por un tiempo fuera en exceso donde el tiempo fuera se ha cargado al equipo defensivo, en tal caso será vuelto a poner a 40 segundos; o
- (d) A menos de que queden 10 segundos en el reloj de juego y en tal caso será vuelto a poner a 10 segundos.

LA BOLA PERMANECE MUERTA.

Artículo 4 Si la bola no es puesta en juego dentro del período aplicable, el Oficial trasero (BJ) sonara su silbato por un foul y la bola se declara bola muerta. Vea 14-6-Excepción-4.

OTROS FAULES DE RETRAZO DE JUEGO.

Artículo 5 Otros ejemplos de la acción o la inactividad que son interpretados como la demora del juego incluye, pero no son limitados a, lo siguiente:

- (a) Un jugador se queda innecesariamente sobre una bola muerta o sobre un corredor que ha sido derribado;
- (b) El centrador repetidamente mueve la bola después de que la zona neutral es declarada y antes de que el Réferi pueda asumir su posición (vea 7-6-3-c);
- (c) La excesiva demora por cualquier equipo en reunirse después de un tiempo fuera;
- (d) Un jugador defensivo alineado en un puesto estacionario dentro de una yarda de la línea de la scrimmage hace acciones rápidas y repentinas que no son una parte del movimiento normal de un jugador defensivo y son efectuadas en un intento obvio de causar que un jugador ofensivo (s) cometa una falta (inicio en falso). (El Réferi sonará su silbato inmediatamente);
- (e) Clavar o lanzar la bola en el campo de juego después de que un down ha terminado, exceptuando después de una anotación;

Castigo: por el retraso de juego: la pérdida de cinco yardas:

- (a) Desde el punto siguiente si este foul ocurre entre downs. La bola permanece muerta; o**
- (b) Del punto previo si la bola esta en juego.**

SECCIÓN 7. LAS ACCIONES PARA CONSERVAR TIEMPO.

ACTOS ILEGALES.

Regla 4 El reloj de juego.

Artículo 1 A un equipo no le es permitido conservar, dentro de un minuto para terminar una mitad comprometiendo ningunos de los siguientes actos:

- (a) Una falta por algún equipo que impida un centro (i.e., falso arranque, invasión, etc.);
- (b) Lanzar intencionalmente al suelo la bola;
- (c) Un pase ilegal adelantado, lanzado delante de la línea de scrimmage;
- (d) Lanzar un pase atrasado fuera del campo;
- (e) Azotar o lanzar intencionalmente en el terreno de juego antes de que finalice la jugada, exceptuando después de una anotación; o
- (f) Cualquier otro foul intencional que cause que el reloj se pare.

Castigo: Por conservar tiempo ilegalmente: pérdida de cinco yardas, a menos que una falta de distancia más grande es aplicable.

Quando las acciones arriba mencionadas sean cometidas por un equipo ofensivo, cuando el reloj de juego se encuentra caminando, los Oficiales correrán 10 segundos el reloj del juego antes de permitir la bola sea colocada para la siguiente jugada y antes de realizar la señal de bola lista². El reloj del juego arrancara a la señal de bola lista. Si el equipo ofensivo le queda tiempos fuera, tendrá la alternativa de usar un tiempo fuera en lugar de un ajuste en el reloj de juego de 10 segundos y en tal caso el reloj del juego empezará al momento del centro, después del tiempo fuera. La defensa siempre tiene la opción de tiene declinar el ajuste del reloj de los 10 segundos y aplicar el castigo de yardaje, pero si el castigo de yardaje es declinado, el ajuste del reloj de juego de los 10 segundos también es declinado.

Si la acción es del equipo a la defensiva, el reloj de juego de los 40 segundos será vuelto a poner, y el reloj del juego empezará con la señal de bola lista, a menos que la ofensiva decida tener el inicio de reloj al momento del centro. Si al equipo defensivo tiene tiempos fuera, tendrá la alternativa de usar un tiempo fuera en lugar de que el reloj del juego sea puesto en marcha.

A.R. 4.9 Con ocho segundos para terminar la primera mitad, A1 lanza un pase atrasado fuera del campo obviamente para detener el reloj de juego.

Regla: La primera mitad termina, ya que se tendrían que quitar 10 segundos al reloj de juego por intentar conservar el tiempo.

A.R. 4.10 Con siete segundos para terminar la primera mitad, el guardia A1 comente un falso arranque con el propósito de detener el reloj de juego.

Regla: La primera mitad termina, ya que se tendrían que quitar 10 segundos al reloj de juego por intentar conservar el tiempo.

Nota 1: más que dos castigos sucesivos durante lo mismo down, después de una advertencia, es conducta antideportiva (ver 12-3-1-n).

Nota 2: ciertos actos en retrasar el juego pueden suponer parar el reloj del juego inmediatamente. Infracciones repetidas de la regla de sustitución para conservar tiempo es declarada una conducta antideportiva (ver 12-3-1-m y 5-2-2).

VIOLACIÓN A LA REGLA DE SUSTITUCIÓN.

Artículo 2 Dentro del último minuto de cualquier mitad, si hay una infracción de la regla de sustitución mientras la bola está muerta y el tiempo esta corriendo, además de la falta en yardas aplicable a la sustitución ilegal, habrá una corrección en el reloj de juego de 10 segundos de conformidad con Artículo 1 anterior.

Castigo: para la sustitución ilegal: la pérdida de cinco yardas (a menos que una falta de distancia más grande es aplicable) y un ajuste al reloj de juego de 10 segundos.

FAULES DEFENSIVOS DURANTE LOS 40 SEGUNDOS.

Artículo 3 En los últimos 40 segundos de cualquier mitad, si hay un foul defensivo antes del centro y el reloj de juego está corriendo, la mitad terminará, a menos que el equipo defensivo tenga tiempos fuera, o el equipo a la ofensiva decide echar andar el reloj del juego al momento del centro.

Artículo 4 Si hay una revisión de jugada dentro de un minuto para finalizar cualquier mitad y la llamada en el campo de juego es revertida y la decisión correcta no habría parado el reloj de juego los oficiales dejaran

Regla 4 El reloj de juego.

correr el reloj de juego 10 segundos antes de permitir que la bola que se ponga en juego a la señal de bola lista. Se aplicarán todas las reglas normales con respecto a los 10 segundos.

SECCIÓN 8 EXTENSIÓN DE UN PERIODO O DE UNA MITAD.

BOLA EN JUEGO.

Artículo 1

Si el tiempo expira al final de cualquier periodo mientras la bola esta en juego, el periodo continúa hasta que el down termina.

EXTENSIÓN DE PERIODO.

Artículo 2

En elección del adversario, un periodo puede ser extendido para un down sin que el reloj de juego camine, si alguno de los siguientes casos ocurre, durante un down durante el tiempo en el que el periodo expira:

- (a) Si hay un foul por el equipo defensivo, si es aceptado por el equipo ofensivo puede elegir extender el periodo para efectuar un down donde el reloj de juego no camine, después de la aplicación del castigo. El primero y tercero periodo no es extendido, si un castigo es aceptado al finalizar dichos periodos, será aplicado en el siguiente punto del inicio del siguiente periodo.
- (b) Si hay un foul personal a la ofensiva, no habrá extensión del periodo. Si el foul ocurre sobre la última jugada de la mitad, la anotación de la ofensiva no cuenta. Sin embargo, el periodo puede ser extendido para efectuar un down sin que el reloj camine, previo requerimiento del equipo defensivo, si el foul del equipo ofensivo es por:

- (1) Un toque ilegal de una patada;

Nota: El periodo de juego deberá ser extendido por una violación de toque ilegal.

- (2) Una interferencia de cachada en una atrapada libre;

- (3) Un obvio acto antideportivo;

- (4) Un foul personal o falta de conducta antideportiva cometida antes de una interceptación de un pase adelantado o la recuperación de un pase atrasado o fumble; o

- (5) Un foul por el equipo que pateo antes de un jugador del equipo receptor tenga la posesión de la bola durante un down en el que hay una patada de safety, una patada de despeje, o una patada libre.

- (c) Si un doble foul ocurre durante el último down de cualquier mitad, el punto será extendido para realizar un down sin que el reloj de juego camine.

Excepciones: la mitad no es extendida si:

- (1) Ambos faules son en bola muerta;

- (2) Hay un doble foul menor ("5 versus 15"), y el foul mayor es del equipo ofensivo, o el foul mayor ocurre en bola muerta por el equipo defensivo (vea 14-3-1-Exc.); o

Nota1: Faltas personales en bola muerta por cada equipo al final de una mitad se aplican en la siguiente patada de salida (14-1-7).

Nota 2: Faltas de actitud antideportiva o burlarse en bola muerta de cualquier equipo al final de una mitad se pasan por alto.

- (3) Hay un doble foul y hay un cambio de la posesión (la regla de "Manos limpias" aplica, ver 14-3-2) que no este involucrada una repetición de la jugada.

(Si un doble foul ocurre en la última jugada del primer o tercer periodo, el periodo no es extendido.)

- (d) Si una anotación es hecha en la última jugada de un periodo, el intento de anotación extra será hecho (exceptuando durante un periodo de muerte súbita).

Regla 4 El reloj de juego.

- (e) Si ninguna señal de atrapada libre es dada y los pateadores se entrometen en la oportunidad del receptor de cachar una patada, el equipo receptor puede extender el periodo para un down de scrimmage.
- (f) Si una señal de atrapada libre es hecha, los receptores pueden decidir extender el periodo para un down de patada de atrapada libre (10-1-6). Si el primer o tercer periodo no es extendido, el equipo receptor puede empezar el siguiente periodo con un centro o una patada (ver 11-4-3).
- (g) Si una señal de atrapada libre es realizada, y el equipo pateador interfiere con la oportunidad de recibir la patada, el equipo receptor puede extender el periodo por un down de scrimmage o una patada (ver 10-2-4).
- (h) Si un safety resulta de un foul durante la última jugada de la mitad de, los puntos cuentan. Una patada de safety es hecha si así lo pide el equipo receptor.

Si el primer o tercer periodo es extendido para cualquier razón, o si una anotación ocurre durante la última jugada del periodo, cualquier jugada adicional, incluyendo un intento de anotación extra, deberá ser completada antes de que los equipos cambien de líneas de gol.

Si cualquier periodo es extendido por cualquier razón, continuará hasta la terminación de un down libre de cualquier foul, especificado en (a) hasta (h) de arriba.

A.R. 4.11 Cuarto down y 10 en la yarda 40 de B. En la ultima jugada del primer cuarto, el equipo ofensivo falla un gol de campo, el equipo defensivo está en fuera de lugar. Con un fuerte viento a su espalda.

Regla: El equipo ofensivo tiene la opción de extender el cuarto para tener una jugada extra sin reloj de juego. Y poner la bola en juego desde la yarda 35 de B y podrá intentar el gol de campo o una jugada. Si el cuarto no es extendido repetirá cuarto down y ahora la bola del otro lado del campo en la yarda 35 de B. Comenzando el segundo cuarto.

A.R. 4.12 Tercer down y 10 en la yarda 45 de B. El equipo ofensivo se encuentra en fuera de lugar. El QB A1 lanza un pase legal adelantado que es completo por A2 que corre para una aparente anotación. El tiempo en el segundo medio expira durante la jugada.

Regla: No hay anotación el juego termina ya que es un foul ofensivo en la ultima jugada. (Obviamente el equipo defensivo declina el foul).

A.R. 4.13 Cuarto down y 10 en la yarda 40 de B. Una patada es tocada ilegalmente por un jugador A1 en la yarda 45 de A. Durante la jugada termina el tiempo de de la segunda mitad.

Regla: Se permite otro down sin reloj de juego, si así lo deciden los receptores y será aplicado desde la yarda 45 de A (donde fue el toque). Ya que el toque ilegal permite un down sin reloj de juego.

A.R. 4.14 B1 intercepta un pase en medio del campo en la ultima jugada de cualquier medio. Durante la carrera, B2 clipea en la yarda 40 de A. A1 se apila sobre el corredor B1 que fue tacleado en la yarda 30 de A.

Regla: Se extiende el periodo por un down sin reloj de juego desde la yarda 40 de A. Bola del equipo B. Ver 14-3-3.

A.R. 4.15 El equipo ofensivo realiza una patada donde el tiempo del medio termina. El jugador defensivo B1 hace una señal valida de atrapada libre y cacha la bola en la yarda 35 de A.

Regla: El equipo receptor podrá extender el periodo por una atrapada libre de patada (ver 10-2-4, 11-4-3).

REGLA 5 JUGADORES, SUBSTITUTOS, EQUIPO, REGLAS GENERALES.

SECCIÓN 1 JUGADORES.

NÚMERO DE JUGADORES.

Artículo.- 1 El juego será efectuado por dos equipos de 11 jugadores cada uno. Si un centro o una patada libre es efectuada mientras un equipo tiene al menos de 11 jugadores en el campo de juego, la bola sigue en juego y no existe penalización; Si el equipo tiene más de 11 jugadores en el campo juego o en la zona de anotación, cuando hay un centro, patada libre, patada de despeje es realizada, la bola sigue en juego, y es un foul.; o

Castigo: Por más de 11 jugadores en el terreno de juego o en la zona de anotación, cuando la bola esta en juego: Perdida de 5 yardas del punto previo.

NÚMERO DE JUGADORES POR POSICIÓN.

Artículo.- 2 Todos los jugadores deben llevar los números en sus camisetas de acuerdo con Regla 5, Sección 3 (c), y tales números deben estar colocados de acuerdo a la posición que jueguen:

- (a). Los QB y pateadores, y sostenedores del 1 al 19;
- (b). Corredores y back defensivos, del 20 al 49;
- (c). Los centros, del 50 al 59;
- (d). Los guardias ofensivos y tackles, del 60 al 79;
- (e). Los receptores abiertos 10 al 19 y 80 al 89;
- (f). Las alas cerradas, del 80 al 89,

Si un jugador cambia su posición durante su carrera en la NFL y ese cambio se le mueve desde una posición como un receptor de pase y no reúnen las condiciones de un receptor de pase elegible, o desde una posición como un receptor elegible pase a la de un receptor de pase y no reúnen las condiciones, deberá expedirse un número adecuado del nuevo jersey. Un cambio en la numeración de jersey no es necesario si el cambio es desde una posición inelegible a otra posición inelegible o desde una posición elegible a otra posición elegible, siempre que el jugador haya participado al menos en una temporada en su posición anterior al cambio. Cualquier solicitud para llevar un número para una posición especial no especificada anteriormente (por ejemplo, H-back) debe hacerse al Comisionado.

Durante los periodos de pretemporada cuando las listas de los jugadores son más grandes, la Liga permitirá duplicación de números y otras desviaciones temporales sobre el esquema de numeración especificado, pero la regla debe aplicarse para todos los jugadores durante la temporada regular y la post-temporada. Los clubes deben tener disponibles los números de acuerdo a la regla, aun cuando esto requiera volver a poner en circulación un número que ha sido retirado o se ha reservado por otras razones. Ver 5-3-1 para informar sobre un cambio de posición.

SECCIÓN 2 SUSTITUTOS Y JUGADORES PASIVOS.

NÚMERO DE JUGADORES EN LA REUNION.

Artículo 1 nunca puede haber más de 11 jugadores en el equipo ofensivo mientras el reloj de juego está corriendo. Si hay una falta, el silbato deberá ser sonado inmediatamente, y la bola ser declara bola muerta.

SUSTITUTO QUE SE HACE UN JUGADOR.

Artículo 2 un sustituto se hace un jugador cuándo:

- (a) Participa en al menos una juego (incluyendo una juego anulada antes del centro o durante la juego); o
- (b) Está en el campo de la juego o en la zona de anotación cuando una patada es realizada y, o la patada libre es realizada, o cuando una patada se hace, o una patada libre es inminente.

Un jugador se hace un sustituto cuando se hace pasivo y no participar en al menos una juego. Una juego anulada por un castigo antes del centro o durante la juego cuenta como una juego extraviada.

Regla 5 Jugadores, sustitutos, equipo, Reglas generales.

SUSTITUCIÓN LEGAL.

Artículo 3 Cualquier número de sustitutos puede entrar en el campo de la juego o la zona de final mientras la bola está muerta.

SUSTITUCIÓN ILEGAL.

Artículo 4 Si un sustituto entra en el campo de juego o la zona de final mientras la bola esta en juego, es una sustitución ilegal. Si un Sustituto ilegal interfiere en la juego, podría ser un acto obvio injusto (ver 12-3-3).

SUSTITUCIONES OFENSIVAS.

Artículo 5 lo siguiente puede ser aplicable a cualquier sustituto ofensivo que está participando en el juego:

- (a) Deberá de moverse de lugar en el campo de juego o en la zona de final hasta el interior de los números que marcan el campo antes del centro para ser considerado como una sustitución legal. Si no lo hace, y está sobre lo campo de la juego o en la zona de final al momento del centro legal, es considerado un sustituto ilegal.
- (b) Si se acerca al huddle o reunión y se comunica con un compañero de equipo (s), es exigido participar en al menos una jugada antes de ser se retractado. Las infracciones a esta regla pueden ser penalizadas como una conducta antideportiva.

Nota: *el propósito de la regla es impedir a los equipos que usen las sustituciones simuladas para confundir a un adversario mientras todavía permitir que un jugador (s) que entren y salgan sin participar en una jugada en ciertas situación, como un cambio en una decisión de un couch sobre todo en cuarto down, aunque se haya acercado al huddle y se ha comunicado con un compañero de equipo. De forma semejante, si un jugador que participo en la jugada previa deja el campo de juego por error, y regresa al campo de juego antes del centro, no es exigido llegar al interior de los números de campo, siempre que la defensa tenga la oportunidad de concordar con él. Sin embargo, un sustituto (i.e., alguien que se hizo no participante en la jugada previa) es exigido de llegar al interior de los números de campo.*

REEMPLAZO DE JUGADORES.

Artículo 6 un jugador o jugadores que han sido reemplazados deben dejar el campo de juego o la zona de final de su equipo entre las líneas finales antes del próximo centro, patada libre, o patada de atrapada libre.

JUGADORES EXPULZADOS Y SUSPENDIDOS.

Artículo 7 un jugador debe ser sacado y sustituido cuando es descalificado (ver 12-2, 12-3) o suspendido (ver 5-4). Un jugador suspendido puede volver a entrar después de por lo menos un centro legal, siempre que la razón para su suspensión ha sido corregida. Un jugador descalificado debe dejar el área del campo de juego e ir al vestidor de su equipo dentro de un tiempo razonable.

CASTIGOS POR SUSTITUCIONES ILEGALES O REMPLASOS.

Artículo 8 Castigos para las sustituciones ilegales o en la retirada (salir a la banca) son:

- (a) **Para 12 o más jugadores en el huddle ofensivo (silbar inmediatamente y la bola permanece muerta): Pérdida de cinco yardas del punto siguiente.**
- (b) **Para un sustituto que entrar al campo durante una bola viva: Pérdida de cinco yardas.**
- (c) **Para la interferencia con el juego por un sustituto que ingresa el campo durante una bola viva: acto obvio antideportivo (ver 12-3-3).**
- (d) **Para un sustituto ofensivo que no se mueve en el campo dentro del interior de los números del campo: Pérdida de cinco yardas del punto previo. Para un sustituto ofensivo que se mueve en el campo dentro de los números de campo y parte sin participar en una jugada: Es una conducta antideportiva.**
- (f) **Por un jugador que no se retira a tiempo del terreno de juego al centro, patada libre, o patada atrapada libre: Pérdida de cinco yardas del punto previo.**
- (g) **Para un jugador que se retira del campo por el lado del equipo del adversario o por la zona de la ultima línea final: Pérdida de cinco yardas del punto previo.**
- (h) **Por el regreso ilegal de un jugador suspendido: Pérdida de cinco yardas del punto previo, si el descubrimiento es hecho mientras la bola esta en juego, cinco yardas del punto siguiente si se descubre entre los downs, y en tal caso la bola se declara bola muerta.**
- (i) **Por el regreso de un jugador descalificado: Pérdida de 15 yardas del punto previo si el descubrimiento es hecho mientras la bola es en juego, o 15 yardas del punto siguiente si se**

Regla 5 Jugadores, substitutes, equipo, Reglas generales.

descubre entre downs, en tal caso la bola se declara bola muerta, y, en cualquier caso, la exclusión del campo de juego.

NOTAS SUPLEMENTARIAS:

Si el regreso ilegal de un jugador no es descubierto hasta el final de un down, pero antes del inicio del próximo down, la aplicación es del punto previo cuando se conoció definitivamente. Por lo demás, la ejecución es del punto siguiente como un foul entre los downs (ver 14-5).

PROCEDIMIENTO SEGUIDO A UN TIEMPO FUERA O EN CAMBIO DE POSESIÓN.

Artículo 9 Seguido de un tiempo fuera o de un cambio de posesión de la bola, esta no será declarada lista para la siguiente jugada hasta que la ofensiva tenga a sus 11 jugadores en su huddle dentro de las líneas de inbounds (hashmarks). Si el equipo ofensivo se niega a dejar la línea de banda antes de la bola ha sido declarada lista para la siguiente jugada, será advertido una vez. De allí en adelante, la ofensiva será castigada 15 yardas para una conducta antideportiva.

Castigo: Conducta antideportiva, después de una advertencia: Pérdida de 15 yardas del punto siguiente.

Si hay una sustitución ofensiva que ocurra después de que el equipo ofensivo ha roto su huddle, el reloj de la juego será parado, y la defensiva le será permitida una oportunidad para hacer su reunión.

CAMBIOS DE LA DEFENSIVA SEGUIDA DE SUSTITUCIONES.

Artículo 10 si una sustitución es hecha por la ofensiva, la ofensiva no le será permitido centrar la bola hasta que la defensiva le ha sido permitido responder con sus sustituciones. Mientras se encuentra en el proceso de una sustitución (o una sustitución simulada), la ofensiva le es prohibido de precipitar rápidamente a la línea de scrimmage y centrar la bola, en un intento obvio de causar un foul defensivo (i.e., demasiados hombres sobre el campo). Si, en el criterio de los Oficiales, esto ocurre, el siguiente procedimiento se aplicará:

- (a) El Umpire se colocara arriba sobre la bola hasta que el Réferi considera que la defensiva ha tenido una razonable oportunidad de terminar sus sustituciones.
- (b) Si una jugada se realiza y un foul defensivo por demasiados jugadores sobre el campo es el resultado, ninguna castigo será hecho cumplir, exceptuando los faules personales y conducta antideportiva, y el down será vuelto a jugar. En este momento, el Réferi notificará al entrenador en jefe que cualquier uso adicional de esta táctica resultará en un castigo por conducta antideportiva.

Nota: la regla de centro rápido no es aplicable después de la advertencia de los dos minutos de cualquier mitad, o si no hay una sustitución por la ofensiva.

- (c) En cuarto down en situación de patada de despeje, el Umpire y el Réferi no permitirán que un centro rápido se efectúe para impedir que la defensiva tenga una razonable oportunidad de terminar sus sustituciones. Esto es aplicable durante todo el juego.

CONDUCTAS ANTIDEPORATIVAS.

Artículo 11 usar substitutes de jugadores entrando legalmente y regresados, sustituyéndolos sobre líneas de banda, o emplear jugadores substituidos para confundir a los adversarios, o si se retrasan y simulan los jugadores que dejan el campo cuando aparentemente son reemplazado por un sustituto, es una conducta antideportiva. (Ver 12-3-1-k). La ofensiva es impedida de enviar sustituciones simuladas en el campo hacia su huddle y devolverlos a la línea de banda sin terminar la sustitución en un intento de confundir a la defensiva.

Castigo: Por conducta antideportiva después de la advertencia: 15 yardas de castigo del punto siguiente.

SECCIÓN 3 CAMBIOS EN POSICIÓN:

REPORTE DE UN CAMBIO DE POSICIÓN.

Artículo 1 un jugador ofensivo que tiene un número de un receptor inelegible para pase (50-79 y 90-99) le es permitido alinearse en la posición de un jugador con numeración de receptor elegible (1-49 y 80-89), y un jugador ofensivo que tiene puesto el número de un receptor de pase inelegible le es permitido formar

Regla 5 Jugadores, sustitutos, equipo, Reglas generales.

parte en la formación como un receptor de pase elegible, siempre que informa sobre el cambio en su status de elegibilidad al Réferi, que a su vez informará el equipo defensivo inmediatamente.

Debe participar en tal puesto elegible o inelegible en esa posición mientras se está realizando la jugada, pero antes del inicio de cada jugada debe informar sobre su estatus al Réferi, que informará el equipo defensivo otra vez. El reloj del juego no será parado, y la bola no será puesta en la jugada hasta que el Réferi obtiene su puesto normal.

REGRESAR A LA POSICIÓN ORIGINAL.

Artículo 2 Un jugador que ha reportado al Réferi su cambio en su elegibilidad o status, el Réferi le permitirá regresar a su posición para su status de su número si el cambio en la elegibilidad es seguido:

- (a) A un tiempo fuera de un equipo;
- (b) Al final de un cuarto;
- (c) Al aviso de los últimos dos minutos;
- (d) A un foul;
- (e) A un desafío de repetición de la jugada;
- (f) A una anotación;
- (g) Al termino de una patada de scrimmage;
- (h) A un cambio de la posesión; o
- (i) Si el jugador ha sido sacado para un centro legal. Un jugador sacado para un centro legal puede volver a entrar en una nueva posición demostrado por la elegibilidad o status de su número, a menos que informe otra vez al Réferi que está asumiendo una posición diferente a la designada por la elegibilidad o status de su número.

A.R. 5.1 El tackle Ofensivo A1 legalmente se desplaza al backfield y, a continuación, se retira. Regresa antes el siguiente ajuste a una posición de tackle.

Regla: ilegal. Deberá permanecer fuera por una jugada, o tendrá que solicitar su equipo un tiempo fuera. Ver 5-3-2, 7-2-4 –Excepción.

RECEPTOR DE AUDIO EN EL CASCO.

Artículo 3 Al equipo ofensivo y defensivo se le permite tener no más de un jugador a la vez en el campo de juego con un receptor en su casco.

A Cada equipo se le permite tener un máximo de tres receptores de radio activo para ser utilizado en ofensiva por sus QB y un máximo de dos receptores de radio activo para ser utilizado en defensiva por jugadores que han sido designados como usuario principal y de reserva.

Clubes que tienen un jugador cuya posición principal es como un no-QB (por ejemplo, ala abierta corredor de poder) y que también se utiliza como un QB de vez en cuando debe tener dos cascos para que el jugador: uno con y uno sin componentes de radio.

Cuando el QB entra en el juego la primera vez, o después vuela a entrar en el juego si él ha estado previamente en el juego y fue substituido, él deberá volver a informarlo al Réferi.

Siempre que el usuario defensivo auxiliar entre y salga en el juego que lleva un casco con un receptor, él debe informar al Umpire. Si el usuario defensivo primario re-entra en el juego que lleva un casco con un receptor como consecuencia, él deberá informarlo al Umpire. Si se han quitado los jugadores principales y de reserva del juego, ningún otro jugador puede llevar el receptor de radio en su casco. Los Equipos deben utilizar otros métodos para comunicar las señales a sus jugadores.

No es necesario que el jugador ofensivo con el receptor de audio en su casco reciba el centro.

Para jugadores de los equipos especiales, se le permitirá sólo un jugador por equipo con un receptor en el campo.

El sistema reproductor del entrenador vs. Jugador no está sujeto a la regla de equidad. En caso de que un club experimenta un fallo de sistema de radio del jugador o la falla completa, el otro club no tiene que apagar su sistema y puede seguir utilizándolo. Sin embargo, si el sistema de intercomunicación de los entrenadores han sido completamente apagados en ambos lados, la regla de equidad aplica, deben quitarse los auriculares los entrenadores y las comunicaciones por radio desde el margen al campo deben llevarse a cabo sólo por walkie-talkie.

Todos los jugadores que tienen componentes de radio en su casco deben tener una calcomanía, suministrada por la Liga, deberán aparecer en la línea media de la parte trasera del casco. Los jugadores que disponen de receptores en sus cascos deberán identificarse en el reporte de sistema de comunicación del juego el día del juego, en el informe que se presenta al réferi o un miembro de su planilla no más tarde de una hora y 30 minutos antes del inicio de la patada.

Regla 5 Jugadores, sustitutos, equipo, Reglas generales.

Para necesidades adicionales y las políticas relacionadas con el sistema, incluidos los reglamentos para el almacenamiento de una copia de seguridad casco para un no-QB que se utiliza como QB, o para el jugador defensivo copia de seguridad casco, consulte el Manual de normas para las operaciones de los clubes u operación del juego

Castigo: Si un jugador deja de notificar al Réferi sobre un cambio en su estado (cuando lo requiere). Pérdida de cinco yardas por la sustitución ilegal.

SECCIÓN 4 EQUIPO, UNIFORMES, APARIENCIA DEL JUGADOR.

POLITICA GENERAL.

Artículo.- 1 Durante el transcurso del evento, mientras estén a la vista en el estadio y a la audiencia de la televisión, incluyendo el calentamiento antes del juego, todos los jugadores deben vestir de una manera profesional sus uniformes bajo las normas estándares especificadas en esta Sección 4. Los jugadores deben portar el equipo que les ofrezca a si mismos una protección razonable así como también les permita razonablemente evitar un riesgo de lesión a otros jugadores. Y todos en general deben presentar una apariencia que sea apropiada para representar a sus clubes y a la NFL. El término uniforme, como es usado en esta sección, aplica a cualquier pieza de equipo portado por el jugador, incluyendo el casco, los protectores de los hombros, las musleras, las protecciones de la rodilla, y cualquier otro Artículo.- de protección, así como para todos los artículos visibles en la vestimenta, incluyendo de manera enunciativa mas no limitativa, los pantalones (fundas), camisetas (jerseys), muñequeras, guantes, medias (calcetas), zapatos, prendas interiores visibles, y accesorios como pañoletas llevadas bajo los cascos y toallas de mano. Todos los artículos visibles llevados en el juego por los jugadores deberán ser proporcionados por el club o la Liga, o, si provienen de fuentes externas, deberán tener la previa aprobación de la Liga.

COLOR DEL EQUIPO.

Artículo.- 2 Con lo que respecta a los colores oficiales establecidos para cada club en la Constitución y Estatutos de la NFL, a los jugadores de los equipos se les permite llevar sólo los colores o una combinación de los mismos para los cascos, camisetas, pantalones, y medias; considerando que el color blanco también es un color disponible para las camisetas y es el color obligatorio para la parte más baja de las medias [ver 5-3-3-(i), "Medias"]. Cada jugador en un determinado equipo debe llevar los mismos colores en su uniforme que todos los demás jugadores de su equipo en el mismo juego. Antes del primero de Julio de cada año, se les requiere a los clubes informar a la oficina de la Liga su opción del color de camiseta (ya sea blanco o del color oficial del equipo) para jugar en su casa la temporada venidera (incluso para la post-temporada, en caso de que el club deba ser el anfitrión de tal juego), y los clubes visitantes deben llevar el color contrastante. Para los juegos de PRE-temporada o la post-temporada, los dos equipos contendientes pueden llevar las camisetas en sus colores oficiales (no blancos), siempre que el Comisionado determine que tales colores son lo suficientemente contrastantes.

EQUIPO OBLIGATORIO, VESTUARIO.

Artículo.- 3 Todos los jugadores deben llevar el equipo y vestimenta listados abajo, los cuales deben ser de una naturaleza adecuadamente proteccionista, deben producirse por un fabricante profesional, y no deben cortarse, reducirse en tamaño, o en su defecto alterarse a menos que sea por razones médicas aprobadas de antemano por el Comisionado; sin embargo, durante el calentamiento previo al juego, los jugadores pueden omitir algunos equipos de protección si lo consideran apropiado, salvo el casco. Los casos en que existen Reglas adicionales aplicables a categorías específicas de equipo obligatorio o vestimenta, o donde el equipo relacionado es opcional, se enuncian más abajo.

CASCOS Y PROTECTORES DE CARA (MASCARAS).

(a) Casco con barbiquejo con correas ajustadas (solo blancas) y una careta protectora sujeta. Las caretas no deben de ser de más de 5/8 de pulgada en el diámetro y deben estar hechas de material redondeado; se prohíben los materiales transparentes.

Los protectores plásticos "**solo transparentes**" para protección de los ojos son opcionales, siempre que se proporcione de antemano a la oficina de la Liga la apropiada documentación médica indicando que tal protección es necesaria. La oficina correspondiente de la liga dará la aprobación final, mediante la revisión de la documentación medica necesaria que el protector es necesario.

No se permite ninguna identificación visible en el exterior del casco o en cualquier aditamento del mismo del nombre del fabricante o el logotipo a menos que exista un arreglo comercial entre la Liga y el fabricante; en ningún caso la identificación del fabricante del casco será permitido en la superficie visible del protector

Regla 5 Jugadores, sustitutos, equipo, Reglas generales.

cervical trasero. Todos los cascos deben llevar el escudo de la NFL en la parte exterior trasera, abajo a la izquierda, y una etiqueta aprobada de advertencia. Ambas etiquetas serán proporcionadas por la oficina de la Liga.

JERSEY.

(b) La camiseta (jersey) que cubra todos los protectores y cualquier otro equipo de protección llevado en el torso y en la parte superior de los brazos, y que se encuentre apropiadamente entallada y larga para permanecer fajada dentro de los pantalones durante el transcurso del juego. Las camisetas rasgadas o recortadas están prohibidas. Las camisetas hechas de malla con la malla muy abierta (normalmente llamado "agujero de bala" o "malla de pescar") también están prohibidas. Los apellidos de los jugadores en letras de un mínimo de 2½ pulgadas de altura deben fijarse al exterior de las camisetas en la parte trasera superior por arriba de los números; se prohíben los apodos; y en los casos de apellidos duplicados, la primera inicial del nombre de pila deberá usarse. Todas las camisetas deben llevar un pequeño escudo de la NFL en medio de la unión frontal del cuello, Todos los fabricantes tendrán que tener la aprobación de la oficina de la liga antes de iniciar su producción.

NÚMEROS.

(c) Números en la parte trasera y frontal de las camisetas de acuerdo con la Regla 5, Sección 1, Artículo.-4. Dichos números deben ser de un mínimo de 8 pulgadas alto y 4 pulgadas ancho, y sus colores deben ser de claro contraste de acuerdo con el color de la camiseta. Deben llevarse unos números más pequeños en la parte alta de los hombros o brazos de la camiseta. Números pequeños en la parte trasera del casco o en los pantalones son optativos.

PANTALONES.

(d) Pantalones que estén cubriendo toda el área de la rodilla; los pantalones acortados o enrollados para colocarse las medias sobre la rodilla están prohibidos. Ninguna parte de los pantalones puede retirarse a menos que un parche apropiado u otro dispositivo sean utilizados para reemplazar el material removido. Todos los pantalones deben llevar un escudo pequeño de la NFL en el área frontal de la ingle izquierda del pantalón, a medio camino entre la bragueta y la costura lateral, y ½ pulgada por debajo del cinturón. El logotipo se proporcionará por la Liga.

HOMBRERAS. (SHOULDER PADS).

(e) Protectores de hombros (shoulder pads) que deben estar cubiertos completamente por la camiseta del uniforme.

MEDIAS.

(f) Medias que cubran completamente el área desde el zapato a la parte baja de los pantalones, y deberán introducirse en los pantalones por debajo de la rodilla. Se le permiten a los jugadores, de acuerdo a su preferencia, llevar varias medias y cinta en la parte más baja de la pierna, siempre que el exterior sea una media de una pieza que incluya color blanco de la parte alta del zapato al punto medio de la parte baja de la pierna, y el color o colores (no blanco) aprobados del equipo de dicho punto a la parte superior de la media. Las medias del uniforme no pueden alterarse (por ejemplo, sobre-ajustadas, o cortadas en los dedos de los pies, o cosidas más cortas) a manera de que la línea entre el blanco y los colores del equipo quede más abajo o más arriba que el punto medio de la parte baja de la pierna. Ninguna otra media y/o cinta opaca pueden llevarse encima de la media del uniforme. Los pateadores descalzos pueden omitir la media del pie con que dan la patada a prepararse, o durante una jugada de patada.

ZAPATOS.

(g) Zapatos diseñados para el fútbol americano, o incluso zapatos tipo baloncesto, o los zapatos de entrenamiento a campo abierto, etc. Los zapatos aprobados por la liga se aceptan en 3 colores: negro, blanco, y un color base del equipo. Cada equipo debe seleccionar un color dominante para sus zapatos, ya sea negro o blanco (con su apropiada selección del color de las agujetas, todas negras o todas blancas). La selección del color dominante debe informarse por cada equipo a la Oficina de la Liga a más tardar el primero de Julio de cada año. Cada jugador puede seleccionar entre los estilos del zapato previamente aprobados por la Oficina de la Liga y Propiedades NFL. Todos los jugadores en el mismo equipo deben llevar los zapatos con el mismo color dominante. Los estilos de zapatos aprobados contendrán un color del equipo que debe ser el mismo para todos los jugadores del mismo. Un jugador puede llevar un estilo de zapato no aprobado siempre que el jugador cubra con cinta todo el zapato para igualar el color dominante seleccionado por su equipo. No se permiten que

Regla 5 Jugadores, sustitutos, equipo, Reglas generales.

estén visibles los logos, nombres, u otra identificación comercial de los fabricantes en los zapatos a menos que tengan de antemano la aprobación que concede la Oficina de la Liga (ver Artículo.- 7). El Tamaño y localización de los logotipos y nombres en los zapatos deben ser aprobados por Propiedades NFL. Cuando en el zapato, un logotipo o nombre aprobado por la Oficina de la Liga y Propiedades NFL deba ser cubierto con el uso apropiado de una cinta (ver Artículo.- 4(f)), a los jugadores se les permite recortar la cinta para cubrir solamente el logotipo o nombre original, con tal de que el corte sea limpio y del tamaño exacto del logotipo o nombre. El logotipo o nombre del fabricante del zapato no debe reaplicarse al exterior de un zapato recubierto con cinta a menos que se conceda la aprobación de antemano por la Oficina de la Liga. Los zapatos de los pateadores no deben modificarse (incluyendo el utilizar la agujeta de modo que envuelva alrededor de los dedos de los pies y/o la suela del zapato), y cualquier zapato que sea usado por un jugador con un miembro artificial en su pierna que da la patada debe tener una superficie de pateo que sea conforme a la de un zapato normal de patada. Los pateadores de despeje y pateadores de lugar pueden omitir el zapato del pie con que dan la patada al prepararse para, y durante, las jugadas de patada. Los pateadores de despeje y pateadores de lugar pueden llevar cualquier combinación de zapatos tricolores con tal de que los colores sean consistentes con aquellos seleccionados por el equipo y con la política listada anteriormente.

OTROS EQUIPOS PROHIBIDOS, PRENDAS DE VESTIR

Artículo.- 4 Además de los artículos de equipo y ropa especificada en el Artículo.- 4 que están prohibidos, los siguientes también se prohíben:

OBJETOS PROTECTORES.

- (a) Metal u otros objetos duros que se proyecten de la persona o uniforme de un jugador, incluyendo de sus zapatos.

PROTECTORES DUROS Y SUSTANCIAS.

- (b) Objetos duros y sustancias, incluyendo de manera enunciativa más no limitativa a los yesos, guardas o prótesis para la mano, la muñeca, antebrazo, el codo, la cadera, el muslo, la rodilla, la espinilla, a menos que dichos artículos se cubran apropiadamente en todos los bordes y superficies por hule espuma de un mínimo de 3/8 pulgada o un material suave similar. Cualquiera de dichos artículos llevados para proteger una lesión deben ser reportados por el couch asignado al Umpire previo al inicio juego, y debe proporcionarse una descripción de la lesión. Si el Umpire determina que el Artículo.- en cuestión, incluso una cinta o vendas en manos o antebrazos, puede presentar riesgo indebido a otros jugadores, él puede prevenir su uso antes o durante un juego hasta que el Artículo.- se haya retirado o corregido apropiadamente.

PUNTA PARA ZAPATO.

- (c) Punta para zapato de pateo removible.

ELEMENTOS QUE SE DESGARREN.

- (d) Cualquier equipo dañado o que ajuste inadecuadamente y que por consiguiente se convierta en un riesgo de lesión a otros jugadores, por ejemplo, las superficies duras de las hombreras expuestas por una camiseta dañada.

TACOS DE LOS ZAPATOS.

- (e) Tacos de los Zapatos hechos de aluminio u otro material que pueda astillarse, fracturarse o convertirse en un borde cortante. También están prohibidos los tacos cónicos con lados cóncavos o puntos que midan menos de 3/8 de pulgada en el diámetro en las puntas, o tacos con extremos oblongos que miden menos de 1/4 por 1/4 de pulgada en las puntas. Se permiten los tacos de nylon con puntas de acero planas.

CINTAS ILEGALES.

- (f) Cinta opaca y de color contrastante que cubran cualquier parte del casco, camiseta, pantalones, medias, o zapatos; se permite la cinta transparente o cinta del mismo color que el material del fondo para el uso en estos artículos de ropa. Los jugadores pueden usar cinta blanca opaca en las manos y brazos, con tal de que cumplan con lo especificado antes en 5-3-4(b) ("Objetos duros no cubiertos y Sustancias ") y posteriormente en 5-3-4(h) ("Colores aprobados para los guantes de los hombres de línea"). Se permite cinta opaca en los zapatos, con tal de que sea del mismo color del zapato, y que no llegue al área de la media.

Regla 5 Jugadores, sustitutos, equipo, Reglas generales.

ELEMENTOS DE COLOR QUE SE CONFUNDAN CON LA BOLA.

- (g) Bandas o cintas para la cabeza, o cualquier otro equipo o prendas de vestir que, en opinión del árbitro, pueden confundir a un oponente debido a su similitud en color del balón de fútbol. Si se llevan esos colores, debe ser rotos por otros patrones que contrasten bruscamente con el color o colores o rayas.

GUANTES APROBADOS Y EL COLOR.

- (h) Guantes, envolturas, almohadillas para codo, y otros artículos llevados en los brazos debajo o encima de las mangas de la camiseta por los hombres interiores de línea en la ofensiva (excluyendo a las alas cerradas) que son de un color diferente a lo obligatoriamente reportado por el club a la Oficina de la Liga antes del primero de Julio de cada año. Dicho color reportado debe ser blanco u otro color oficial del equipo en cuestión, y, una vez informado, no debe cambiarse a lo largo de esa misma temporada. Los jugadores de otras posiciones (que no sean hombres interiores de línea) también pueden portar guantes con tal de que sean artículos aprobados para su uso en el campo por la Oficina de la Liga y con licencia de Propiedades NFL, y además de que sean de color blanco o de un color que sea un color oficial del club. No se requiere que los clubes indiquen a la Oficina de la Liga antes del primero de Julio el color de los guantes que llevarán los jugadores que no son hombres interiores de línea.

ADHESIVOS O SUBSTANCIAS RESBALADIZAS.

- (i) Adhesivos o sustancias resbaladizas en el cuerpo, equipo, o uniforme de cualquier jugador; sin embargo, los jugadores puedan llevar los guantes con una superficie tratada si la sustancia aplicada no se adhiere al balón de fútbol o en caso contrario cause problemas de manejo a los demás jugadores.

OBJETOS DE BAJO DE LOS JERSEYS.

- (j) A los QB se le permitirá llevar bajo la camiseta una playera, camisa de cuello de tortuga, o sudadera de color (consistente con el color de ropa interior del equipo) con las mangas cortadas a cualquier largo, con tal de que se arreglen ambas mangas uniformemente y los bordes se cosan y se dobladillen. Todos los demás jugadores sólo pueden llevar vestuario bajo las camisetas si las mangas de la prenda interior (a) no se extiendan o sobresalgan debajo de las mangas de la camiseta; o (b) se extiendan completamente hasta la muñeca.

Ninguna otra longitud de mangas para ropa usada bajo las camisetas será permitida a jugadores que no sean el QB. Cualquier ropa bajo las camisetas que estén expuestas en el cuello o área de la manga y que lleve un logotipo expuesto o nombre comercial deben tener licencia de Propiedades NFL y debe aprobarse por la Oficina de la Liga para su uso en el campo (ver Artículo.- 7).

Todos los miembros del mismo equipo que usen prendas interiores aprobadas con cuellos o mangas expuestas deben llevar el mismo color en el mismo día, y el color debe ser blanco o un color sólido que sea un color oficial del equipo (sólido significa que las mangas no deben llevar rayas, diseños, o el nombre del equipo).

ARTEFACTOS PROHIBIDOS.

- (k) Durante el calentamiento, juego o periodo posterior, no se les permite a los jugadores portar en el campo de juego bandas, pañoletas, o cualquier otro Artículo.- para la cabeza no aprobado, inclusive aún si dichos artículos son utilizados bajo el casco.

EQUIPO RECOMENDADO.

Artículo.- 5 Se recomienda que todos los jugadores porten protectores de cadera, protectores de muslo, y protectores de la rodilla que razonablemente eviten el riesgo de una lesión. A menos que la política individual de cada equipo determine lo contrario, es responsabilidad y decisión de cada jugador el seguir esta recomendación y utilizar dichos protectores. Si se portan, cualquiera de los tres tipos de protectores listados anteriormente deberá estar cubierto por el uniforme externo. Se permiten los protectores de rodilla de tipo baloncesto pero también deben estar cubiertos por el uniforme exterior.

EQUIPO OPCIONAL.

Artículo.- 6 Entre los tipos de equipo opcional que se les permite llevar a los jugadores se encuentran los siguientes:

PROTECTORES.

Regla 5 Jugadores, sustitutos, equipo, Reglas generales.

(a) Los protectores de las costillas (chaleco o costillera) bajo la camiseta.

MUÑEQUERAS.

(b) Muñequeras, con tal de que ellas sean sólo de color blanco o negro.

TOALLAS.

(c) Toallas, con tal de que sean blancas, con licencia de Propiedades NFL y aprobadas para su uso en el campo de juego por la Oficina de la Liga. Se les prohíbe a los jugadores agregar a estas toallas mensajes personales, logotipos, nombres, símbolos, o ilustraciones. Las toallas también deben pegarse o introducirse a la altura de la cintura por delante de los pantalones, y no deben ser más grandes que 6 x 8 pulgadas (un tamaño ligeramente más grande puede permitirse al QB, o puede doblarse a modo de ajustar a estos límites para usarse en los juegos). Un jugador no puede llevar más de una toalla. Se prohíbe a los jugadores desechar o soltar en el campo de juego cualquier toalla o material utilizado para limpiar las manos o el balón. Cintas o cordones de cualquier longitud, que cuelguen de cualquier parte del uniforme, incluso del casco, están prohibidas.

ADITAMENTOS.

(d) Aditamentos para la cabeza portados bajo el casco, por ejemplo, vendas para el sudor y bandas, son permitidas y pueden estar visibles en el área de la banca, con tal de que sean de un color sólido (el color oficial del equipo) y emitidas por el club, además de que ninguna parte de ellas debe colgar o ser visible fuera del casco durante el juego.

LOGOTIPO U OTRA IDENTIFICACIÓN COMERCIAL.

Artículo.- 7 A lo largo del día del juego en el que un jugador se deja ver tanto en el estadio como a la audiencia de la televisión (incluyendo en los calentamientos anteriores al juego, en el área de la banca, y durante las entrevistas después del juego en el vestidor o en el campo), se les prohíbe a los jugadores portar, desplegar, o promover oralmente equipo, ropa, u otros artículos que contengan nombres comerciales o los logotipos de las compañías, a menos que tal identificación comercial haya sido de antemano aceptada por la Oficina de la Liga. El tamaño de cualquier logotipo u otra identificación comercial aprobada involucrada en un acuerdo entre un fabricante y la Liga debe ser modesto y discreto, y no se puede asegurar que será visible al público de la televisión. Sujeto a cualquier futuro arreglo con un fabricante y sujeto a cualquier decisión por el Comisionado para suspender temporalmente la aplicación de esta provisión relativa a los zapatos, se prohíben en los zapatos los nombres y logotipos visibles, incluyendo en la suela del zapato que puede ser vista de vez en cuando durante el juego.

MENSAJES PERSONALES.

Artículo.- 8 A lo largo del día del juego en el que un jugador se deja ver tanto en el estadio como a la audiencia de la televisión (incluyendo en los calentamientos anteriores al juego, en el área de la banca, y durante las entrevistas después del juego en el vestidor o en el campo), los jugadores tienen prohibido portar, desplegar, o de cualquier forma transmitir mensajes personales de forma escrita o ilustrada, a menos que el mensaje haya sido de antemano aceptado por la Oficina de la Liga. Los artículos como bandas de brazo y parches en la camiseta portados para celebrar aniversarios, promover caridades, reconocer causas o campañas, o para honrar o conmemorar personajes también se prohíben a menos que sean aprobadas de antemano por la Oficina de la Liga. Además, las bandas de brazo y los parches en la camiseta deben ser de tamaño modesto, de buen gusto, no comerciales, y no polémicos; no debe portarse por más de una temporada de fútbol; y si son aprobados para el uso de un equipo en particular, no debe portarse por jugadores de otros equipos en la Liga.

APARIENCIA O COMPORTAMIENTO.

Artículo.- 9 En consistencia con las Reglas de equipo y uniforme de esta Sección 4, los jugadores deben de cualquier forma presentar una apariencia profesional y apropiada mientras estén ante el público el día del juego. Entre los tipos de actividad que se prohíbe se encuentran el uso de productos derivados del tabaco (incluso aquellos que no producen humo) mientras se encuentren en el área de la banca y uso de maquillaje. El Réferi está autorizado para usar su juicio en determinar si cualquier otra apariencia o comportamiento inusual está violando este Artículo.- 9.

Castigos:

Regla 5 Jugadores, sustitutos, equipo, Reglas generales.

- (a) Para la violación a esta Sección 4 descubierta durante los calentamientos o en cualquier otro momento antes del inicio del juego, al jugador se le aconsejará hacer la corrección apropiada; Si la violación no es corregida, al jugador no se le permitirá participar en el juego.
- (b) Para la violación a esta Sección 4 descubierta mientras el jugador está en el juego, al jugador se le aconsejará hacer la corrección apropiada en el próximo cambio de posesión; si la violación no se corrige, al jugador no se le permitirá regresar al juego. Sin embargo, si la violación involucra los aspectos competitivos del juego (por ejemplo, un zapato con punta ilegal para dar una patada, un adhesivo o sustancia resbaladiza) al jugador se le suspenderá inmediatamente (del juego durante una jugada) al momento de ser descubierto.
- (c) Por repetidas violaciones: la descalificación del juego.
- (d) Por la entrada ilegal o el retorno de un jugador suspendido bajo esta Sección 4: pérdida de 5 yardas desde el punto siguiente y remoción del juego hasta que se encuentre propiamente equipado después de una jugada.
- (e) Por la violación a esta Sección 4 descubierta en el área de la banca: Se pedirá al jugador y al head couch quitar el Artículo.- inaceptable, equipar apropiadamente al jugador, o de cualquier forma corregir la violación. Al jugador o jugadores involucrados en esta falta se le descalificará del juego si la corrección no se hace rápidamente.

Notas suplementarias.

Nota 1: Además de las penalizaciones especificadas arriba aplicadas el día del juego, el Comisionado puede subsecuentemente imponer acción disciplinaria independiente al jugador involucrado, que puede incluso consistir en la suspensión del jugador en el siguiente juego de pretemporada, temporada regular, o posttemporada, según aplique.

Nota 2: Si un jugador es suspendido (del juego durante una jugada) por tener adhesivo o sustancias resbaladizas en su cuerpo, equipo, o uniforme, él debe permanecer fuera del juego por una jugada, independientemente si hay un tiempo fuera del equipo, la advertencia de los dos minutos, o el final de un cuarto.

Nota 3. Si un jugador (pateador) es suspendido (del juego durante una jugada) por portar o usar un zapato de pateo ilegal, deberá permanecer fuera del juego por una jugada, a menos de que su equipo pida un tiempo fuera, o se llame la advertencia de dos minutos o se termine el periodo.

REGLA 6 PATADA LIBRE.

SECCIÓN 1 PROCEDIMIENTO PARA UN PATADA LIBRE.

PATADA LIBRE.

Artículo 1 Una patada libre es una patada de salida o patada de Safety que ponen la bola en juego al empezar un down de patada libre. Puede hacerse desde un punto de patada (ofensiva) entre las líneas dentro del campo.

- (a) Una patada de inicio pone la bola en juego a la salida de cada mitad, y después de un intento de anotación extra, o después de un gol de campo exitoso. Para el inicio, pueden emplearse una patada de bote pronto o una patada de lugar.

Nota: Durante una patada de lugar de salida el equipo que pateo podrá emplear un tee manufacturado de no más de una pulgada en la altura y aprobado por la liga. Una vez la bola se ha puesto en el tee para patear, el tee con que se realiza la patada no podrá moverse de lugar. Si la bola se cae del tee, o el tee se mueve, los oficiales que cubre la patada deben detener el juego y reiniciar nuevamente el proceso de la patada sin castigo al equipo que pateo. Si la bola se cae fuera del tee por segunda vez durante la misma jugada de patada libre, el equipo que pateo, tendrá que emplear a un jugador para sostener la bola o podrá dar la patada con la bola colocada en contacto con el suelo. Pero el tee tendrá que estar colocado en su posición normal.

- (b) En una patada después de un Safety se puede poner la bola en juego ya sea con una patada de bote, o con una patada de lugar. Un tee no puede usarse para una patada después de un Safety.

Castigo: Por una patada ilegal en un down de patada libre: Pérdida de cinco yardas.

LÍNEAS RESTRICCIÓN.

Artículo 2 Las líneas restricción para una patada libre serán como sigue, a menos que ella sea modificada debido a la aplicación de un castigo de distancia:

- (a) La línea restricción para el equipo que da la patada de salida será su línea de la yarda 30 y su línea de la yarda 20 para una patada después de un Safety.
- (b) La línea restricción para el equipo receptor será de antemano a 10 yardas de la línea de restricción del equipo que realiza la patada.

FORMACIÓN DE PATADA.

Artículo 3 Cuando la bola es pateada en un down de patada libre:

- a) Después de que el balón se ha preparado para jugar, todos los jugadores del equipo que realiza la patada (A) los jugadores exceptuando al que va a realizar la patada se deberán alinear a no más de cinco yardas detrás de su línea de restricción; y
- b) El equipo que pateo (Equipo A) los jugadores deberán estar dentro del campo y detrás de la bola cuando se da la patada, excepto:
 - (1) El sostenedor de una patada de lugar (3-23) puede estar más allá de la línea de restricción, y
 - (2) El pateador puede estar más allá de la línea, con tal de que su pie que da la patada no está más allá de la línea de restricción;
- (c) Por lo menos cuatro jugadores del equipo que pateo deben estar a cada lado del pateador cuando la bola sea pateada. Por lo menos tres jugadores deben alinearse por fuera de cada una de las líneas de los inbounds, y el cuarto deberá estar fuera de la línea donde se encuentra pintado el número.

Nota: El sostenedor en la patada libre cuenta como uno de los requeridos cuatro jugadores, dependiendo del lado donde él se encuentre colocado.

Regla 6 Patada libre.

- (d) Todo el equipo receptor (Equipo B) los jugadores deben estar dentro del campo y atrás de su línea de restricción hasta que la bola sea pateada.

Castigo: Para un jugador que está más allá de la línea de restricción cuando la bola es pateada (fuera de lugar) un jugador está fuera de los límites cuando la pelota es pateada, o un jugador que no sea el pateador estando a más de cinco yardas detrás de su línea de restricción: Pérdida de cinco yardas.

Castigo: Para un jugador que está fuera de límites del campo cuando la bola es pateada: Pérdida de cinco yardas.

- (e) Después de que la pelota sea pateada, no más de dos jugadores del equipo receptor pueden formar intencionalmente una cuña con la intención de bloquear para el corredor. Una cuña ilegal se define como tres o más jugadores alineados hombro con hombro dentro de un área de dos yardas.

Nota: Esto no aplica cuando el equipo que patea se alinea en una formación de patada corta.

Castigo: Por jugadores que realizan intencionalmente una formación ilegal de cuña. Pérdida de 15 yardas.

CACHADA O RECUPERACIÓN DE UNA PATADA LIBRE:

Artículo 4 Lo siguiente aplica a la cachada o recuperación de una patada libre:

- (a) Si un jugador del equipo receptor cacha o recupera la bola, él puede correrla.
(b) Si la bola se declara muerta mientras existe una posesión simultánea de dos jugadores contrarios, la bola se otorga al equipo receptor.
(c) Un jugador del equipo pateador puede tocar, cachar, o recuperar legalmente la bola si ocurre lo siguiente:
- (1) Si la bola toca primero a un jugador del equipo receptor; o
 - (2) Si la bola alcanza o cruza la línea de restricción del equipo receptor.
- (d) La bola está muerta si es cachada o recuperada por un jugador del equipo pateador. Si la cachada o la recuperación son legales, la bola pertenece al equipo pateador en el punto donde es bola muerta.
(e) Si la bola descansa dentro del campo después de alcanzar la línea de restricción del equipo pateador y ningún jugador intenta poseerla, la bola se declara bola muerta y pertenece al equipo receptor en el punto de bola muerta.

Nota: Para una cachada o recuperación ilegal, vea Sección 2. Artículo 4.

PATADA LIBRE QUE CRUSA LA LÍNEA DE GOL.

Artículo 5 es un touchback si una patada libre:

- (a) Sale de los límites del campo detrás de la línea de gol de equipo receptor;
(b) Si golpea los postes de gol, la barra; o el soporte.
(c) Es hecha down en la zona final por el equipo receptor,

PATADA LIBRE QUE TERMINA.

Artículo 6 Una patada libre termina cuando cualquier equipo posee la bola, o cuando la bola es declarada bola muerta, si eso precede a la posesión. Una jugada de carrera empieza cuando el equipo receptor establece la posesión de la bola.

SECCIÓN 2 OTRAS FALTAS EN PATADA LIBRES.

BLOQUEO.

El artículo 1

Idea 1: El Equipo que patea. Después de que la bola es tocada por un jugador del equipo receptor, o ha alcanzado o cruzado la línea de restricción del Equipo receptor, un jugador del equipo pateador puede bloquear legalmente a un jugador contrario y él puede usar sus manos y brazos para empujar o desplazar a un contrario en un esfuerzo personal por recuperar la bola.

Regla 6 Patada libre.

Antes de que la bola sea tocada o toque a un jugador del equipo receptor o está haya alcanzando la línea de restricción del equipo receptor, él no puede bloquea o usa sus manos o brazos en contra de un contrario entre las líneas restricción, exceptuando empujar o tirar a un jugador del Equipo receptor que está intentando obstruir su esfuerzo por intentar penetrar dentro del campo.

Sin tener en cuenta la situación de la bola, él puede legalmente; bloquee a un contrario en o más allá de la línea de restricción del equipo receptor.

Idea 2: El Equipo Receptor. Después de que la bola ha sido pateada, los jugadores del equipo receptor pueden bloquear legalmente (vea Regla 12, Sección 1), y ellos pueden usar su manos o brazos legalmente para empujar o desplazar a un contrario en un esfuerzo personal por recuperar la bola.

Castigo: Por bloqueo o uso de manos ilegal por cualquier equipo: Pérdida de 10 yardas. Vea 12-2-13 para castigo en un bloqueo bajo.

CHOCAR EN CONTRA DEL PATEADOR.

Artículo 2 No se les permite a jugadores del equipo receptor chocar con el pateador antes de que él recupere su equilibrio. También vea 12-2-8-(f) por faltas personales en contra del pateador.

Castigo: Por chocar con el pateador. Pérdida de cinco yardas.

PATADA LIBRE FUERA DEL CAMPO.

Artículo 3 El equipo pateador no puede patear la bola fuera de límites del campo o ser el último en tocar la bola antes de que salga de los límites del campo entre las líneas de gol. Si el equipo receptor es el último en tocar la bola antes de que salga de límites del campo, el equipo receptor pone la bola en juego en un punto dentro del campo (Vea Sección 3 abajo mencionado, para las reglas especiales en patadas cortas).

Castigo: Para por una patada libre que sale fuera de los límites del campo: El equipo receptor puede elegir, tomar posesión de la bola 25 yardas adelante del punto donde se pateo o el punto donde la bola sale fuera de los límites del campo.

Castigo: Para una patada de SAFETY que sale fuera de los límites del campo: el equipo receptor puede elegir tomar posesión de la bola de 30 yardas desde el punto de donde se efectuó la patada o en el lugar donde la bola abandona el campo fuera de los límites.

PATADA LIBRE TOCADA ILEGALMENTE.

Artículo 4

Idea 1: El Jugador del equipo pateador no puede tocar, cazar, o recuperar la bola antes de que haya alcanzado la línea de restricción del equipo receptor, a menos que está haya sido tocada primero por un jugador del equipo receptor (Vea Sección 3 abajo mencionado para las reglas especiales para las patadas cortas).

Castigo: Por toque ilegal en una patada libre por el equipo pateador: Pérdida de cinco yardas, o el equipo receptor toma posesión de la bola en el punto del toque ilegal.

Idea 2: Si un jugador del equipo pateador sale de los límites del campo durante la patada, él no puede tocar o puede recuperar la bola más allá de la línea de restricción del equipo receptor, a menos que él ha sido tocado (empujado) por un jugador del equipo receptor. Si un jugador del equipo pateador toca el balón antes de recuperar su legibilidad para tocar la bola, es una patada libre fuera de los límites del campo.

Castigo: Por tocar ilegalmente una patada libre por un jugador del equipo pateador: Pérdida de cinco yardas.

PATADA LIBRE CORTA.

Artículo 5 Si la bola no ha sido tocada por cualquier equipo después de la patada y la bola se declara bola muerta dentro del campo de juego antes de alcanzar la línea de restricción del equipo receptor, es una falta

Castigo: Por un patada libre corta: Pérdida de cinco yardas.

SECCIÓN 3 PUNTOS DE APLICACIÓN DE FALTAS.

Regla 6 Patada libre.

APLICACIÓN DESDE EL PUNTO ANTERIOR.

Artículo 1 Si hay una falta aceptada durante una patada libre, el punto de aplicación normal es desde el punto anterior, y la patada libre es de nuevo hecha, a menos que una falta por el equipo pateador ocurre antes de finalizar la patada. En cuyo caso, el equipo receptor tendrá la opción de aplicar el castigo ya sea desde el punto anterior y repetir el down o aplicar el castigo de yardaje desde el punto de bola muerta.

Excepciones:

- (a) Una falta personal (bloqueando) después de que una señal de atrapada libre fue realizada, se aplica desde el punto de la falta.
- (b) Una falta por interferencia se aplica desde el punto de la falta.
- (c) Una falta por la realización de una señal inválida, se aplica desde el punto donde la señal fue hecha.
- (d) Para una patada libre fuera de límites del campo, vea Sección 2, Artículo 3.
- (e) Para una patada libre ilegalmente tocada, vea Sección 2 Artículo 4.
- (f) Para las faltas dobles según las reglas normales. Vea Regla 14.
- (g) El punto de bola muerta para las patadas libres que como resultado es un Touchback es la línea de la yarda 20.

REGLA 7 BOLA EN JUEGO, BOLA MUERTA Y SCRIMMAGE.

SECCIÓN 1 BOLA EN JUEGO.

BOLA EN JUEGO.

Artículo 1: Bola viva. Después de que se declaró bola lista para jugar, se convierte en una bola viva cuando legalmente se centra o es pateada legalmente (patada libre o patada de fair catch). La bola se declara bola muerta si se centra o se pateada antes de que se haga la señal de bola lista para jugar.

SECCIÓN 2 BOLA MUERTA.

BOLA MUERTA.

Artículo 1: Declarando bola muerta. Un Oficial declarará la bola muerta y el down termina cuando:

- (a) Un corredor es contactado por un jugador defensivo y toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo distinto de sus manos o pies. La bola es declarada bola muerta en el instante en que el corredor toca el suelo. Si un corredor toca el suelo con sus manos o los pies o cae arriba de un oponente puede seguir avanzando; o
- (b) Un corredor es detenido o restringido por un contrario y termina su avance; o
- (c) Un QB inmediatamente coloca su rodilla (o simula colocar su rodilla) en el suelo detrás de la línea de scrimmage; o
- (d) Un corredor se desliza hace down resbalando colocando primero por delante los pies sobre el terreno de juego. La bola se declara bola muerta en el instante en que el corredor toca el suelo con algo distinto de sus manos o los pies; o

Nota: Los defensivos están obligados a tratar a un corredor que se ha deslizado como cuando el jugador es hecho down por un contacto.

- (1) Un defensivo deberá detener su trayectoria cuando un corredor comienza a resbalar con sus pies por enfrente. Esto no significa que todo contacto hecho por un defensivo sea ilegal. Si un defensivo ya se ha comprometido en la trayectoria, y el contacto es inevitable, no dará como resultado una falta a menos que el defensivo cometa otro acto, tales como un contacto de casco a casco o por conducir su antebrazo o el hombro al área de la cabeza o el cuello del jugador.
 - (2) Si un jugador desea aprovechar esta protección es él el único responsable de iniciar su deslizamiento antes de ser contactado por un jugador defensivo cuando es inminente; Si no lo hace y espera hasta el último momento para comenzar su barrida, él mismo se pone en peligro de ser contactado.
- (e) Cuando un corredor está fuera de los límites del campo, o declara él mismo en una franca proyección al suelo, o se arrodilla y ya no hace ningún esfuerzo para avanzar; o
 - (f) Cuando un oponente toma una bola que está en posesión de un corredor que está sobre el terreno; o

Nota: Un oponente puede tomar o agarrar una bola (de mano a mano) en posesión de un jugador que esta sobre sus pies o en el aire.

- (g) Cuando un pase (legal o ilegal) es incompleto (véase 8-1-4); o
- (h) Cuando cualquier patada legal o ilegal toca el travesaño de la línea de gol de los oponentes, a menos que se marque un gol de campo (véase 9-4-2); o
- (i) Cuando una bola suelta llega a descansar en cualquier lugar del campo de juego, y ningún jugador intenta recuperarla; el oficial que cubre la jugada debe hacer una pausa momentánea antes de hacer la señalización que la bola está declarada muerta. Cualquier patada legal (o ilegal) es otorgada a los receptores, y cualquier otra bola es otorgada al equipo que tuvo último la posesión.

CUANDO SE OTORGA A UN EQUIPO DETRÁS DE UNA LÍNEA DE GOL, LA BOLA SE COLOCA EN LA YARDA UNO.

Regla 7 Bola en juego, bola muerta, scrimmage.

- (j) Cuando cualquier patada legal o ilegal es cachada o recuperada por el equipo pateador, excepto una patada de scrimmage que es pateada desde detrás de la línea y es recuperada detrás de la línea (no una patada de Intento de gol de campo). Ver 9-3-2-punto 3 de la excepción; o
- (k) Cuando la defensivo gana la posesión durante un intento de gol de campo, o es obvio que no se anotará una patada Intento de gol de campo; o
- (l) Cuando un touchdown, un touchback, Safety, gol de campo o Intento de gol de campo; o
- (m) Cuando cualquier receptor catcha o recupera la bola después de una señal de fair catch (válida o no válida), siempre que la bola no ha sido tocado por un oponente antes o después que golpea el suelo; o
- (n) Cuando un oficial suena su silbato mientras la bola está todavía en juego, la bola se declara bola muerta inmediatamente;
 - (i) Si la bola está en posesión del jugador, el equipo en posesión puede elegir para poner la bola en juego donde ha sido declarada bola muerta o volver a repetir el down.
 - (ii) Si la bola es un balón suelto resultante de un fumble, pase hacia atrás o pase ilegal, el equipo último en tener la posesión puede elegir poner la bola en juego en el terreno donde se perdió la posesión o volver a repetir el down.
 - (iii) Si la bola es un balón suelto resultante de un pase legal, una patada libre, una patada de fair catch o una patada de scrimmage, la bola se devuelve al punto anterior y el down es vuelto a repetir.

A.R. 7.1 Segundo y gol en la línea de la yarda 2 de B. El corredor A1 va a la línea de scrimmage donde es tacleado y suelta la bola. La bola rueda a la zona de anotación cuando el Referí inadvertidamente suena su silbato, cuando la bola está suelta en la zona de anotación. El equipo defensivo recupera la bola.

Regla: Bola del equipo A, segundo y gol y en la línea de la yarda 2 de B (silbatazo inadvertido).

A.R. 7.2 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A2 fumblea la bola cuando intenta entregarla de mano a mano del QB A1 en la línea de la yarda 25 de A. La bola está en la línea de la yarda 22 de A cuando el referí inadvertidamente suena su silbato.

Regla: Bola del equipo A segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A (repite el down).

A.R. 7.3 Segundo y cinco en la línea de la yarda 30 de A. Durante un pase, mientras la bola está en el aire, el juez de línea inadvertidamente suena su silbato. Antes de pitar el Guardia A1 agarra a B1 en la línea de la yarda 25 de A.

Regla: Repite el down segundo y 15 en la línea de la yarda 20 de A.

A.R. 7.4 El pase adelantado es intencionalmente tocado por el jugador inelegible A1 más allá de la línea de scrimmage. Mientras que el pase está aún en vuelo, suena un silbato inadvertido. El pase es incompleto.

Regla: Repetir el down. El toque ocurrió después del silbato inadvertido.

- (o) Cuando un fumble recuperado o atrapado por un compañero de equipo del jugador que fumbleo y el fumble se produce en una jugada que está sujeto a la regla de los "dos minutos" o de "cuarto down" ver las disposiciones de fumble. En la Regla 8-7-5 y 8-7-6; o
- (p) Cuando la bola está fuera de los límites del campo; o
- (q) Si una bola suelta en juego golpea un reproductor de video, alambre guía, o cualquier otro objeto que se encuentre dentro del campo, la bola será declarada muerta inmediatamente y el down será repetido desde el punto anterior.

Nota 1: Si no hay una seguridad de que la bola golpeó a un objeto, el oficial de repetición está facultado para iniciar una revisión en la cabina de la repetición del centro, incluso si el evento se produce antes de la advertencia de dos minutos. Si antes el aviso de dos minutos, ningún examen es iniciado por la reproducción oficial, el reto por parte del entrenador está permitido bajo las normas establecidas para tal desafío.

Nota 2: Si en el evento el down se repite, el reloj de juego se restablecerá en el tiempo que restaba cuando se produjo el centro. Todas las sanciones serán ignoradas, excepto en los faules personales o faules de conducta antideportiva, que serán administradas antes de la repetición del down.

- (r) Cuando a un corredor completamente se le sale el casco.

Nota: El reloj de juego no se detendrá por esta causa, y el reloj de jugada se restablecerá a 40 segundos. La aplicación de los castigos en la jugada será comúnmente como cuando los castigos se aplican durante una carrera o patada.

Regla 7 Bola en juego, bola muerta, scrimmage.

A.R. 7.5 El corredor del equipo A (con plena posesión de la bola) es contactado por un oponente mientras él está intentando ganar yardas. El contacto hace que el corredor golpee contra el suelo, momento en la que él suelta la bola.

Regla: La jugada se declara bola muerta cuando el impacto la bola en el suelo. No hay fumble, es un down por contacto.

A.R. 7.6 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El ala abierta A1 atrapa un pase legal sobre la línea de la yarda 40 de A donde es detenido por B1, pero A1 al intentar romper la tacleada lleva la bola a la línea de la yarda 38 de A donde es tacleado por B2.

Regla: La bola se pondrá en juego en la línea de la yarda 38 de A, tercero y dos. No se da el máximo avance como no fue detenido. Él se paró y regreso antes de que fuera derribado.

A.R. 7.7 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Ambos jugadores elegibles el ofensivo A1 y el defensivo B1 saltan en el aire para atrapar un pase y chocan durante un intento legal para atrapar la bola en la yarda 50. A1 controla el pase y cae al suelo.

Regla: La bola se declara muerta en el lugar. Bola del equipo A, primero y 10 en la yarda 50.

A.R. 7.8 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 desplazándose por la yarda 50 cuando se desliza y cae al suelo. B1 toma la bola de las manos del A1 cuando él se encuentra sobre el terreno de juego.

Regla: Suene su silbato para matar a jugar. No se puede llevar la bola a menos que el jugador este en sus pies. Bola del equipo A primero y 10 en la yarda 50.

A.R. 7.9 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Un pase hacia atrás del jugador A25 golpea el suelo en línea de la yarda 20 de A donde un jugador defensivo recupera la bola y la lleva para una anotación.

Regla: Es un Touchdown (ver Regla 8-7-1).

A.R. 7.10 Segundo y gol en la línea de la yarda 4 de B. El corredor A1 llega a la línea de gol y el balón toca o rebasa la línea imaginaria de gol cuando él es tacleado. Él suelta la bola y el defensivo B1 la recupera en la zona de anotación.

Regla: Es un Touchdown. La Bola es muerta tan pronto como la bola toca la línea de gol en posesión de jugador (regla 11-2-1-a).

EL BALÓN TOCA UN OFICIAL.

Artículo 3: El balón toca un oficial. La bola no está muerta porque toque a un Oficial que se encuentra dentro del campo, o a causa de una señal realizada por un Oficial, distinto al que silba.

SECCIÓN 3 NUEVA SERIE DE DOWNS.

NUEVA SERIE PARA A.

Artículo 1: Nueva serie de downs para el equipo A. Una nueva serie de cuatro downs de scrimmage se concede al equipo A, cuando se da alguna de las condiciones siguientes:

- (a) Durante una serie determinada, la bola se declara muerta en posesión del equipo A cuando la bola en posición se encuentra en o más allá de la línea por ganar; o
- (b) Por la aplicación de un castigo por el equipo B que da como resultado que la bola se coloque en o más allá de la línea por ganar, o si la aplicación de un castigo conlleva un primer down automático al equipo A; o
- (c) Si hay un cambio de posesión durante el down, y el equipo A tiene posesión al final cuando termina el down; o
- (d) El equipo pateador recupera una patada en cualquier parte del terreno de juego después de que la bola primero ha sido tocada más allá de la línea de scrimmage por algún jugador del equipo receptor. Ver Regla 9-3-2-artículo 1; o
- (e) El equipo pateador recupera una patada libre.

NUEVA SERIE PARA B.

Artículo 2: Nueva serie para el equipo B. Una nueva serie de cuatro downs de scrimmages es otorgada al equipo B cuando exista una de las condiciones siguientes:

Regla 7 Bola en juego, bola muerta, scrimmage.

- (a) El equipo A no puede avanzar con la bola a la línea por ganar durante su serie de 4 downs, o
- (b) Hay un cambio de posesión durante el down, y el equipo B tiene la posesión de la bola al final del down; o
- (c) Cuando la bola es declarada muerta en posesión del equipo receptor después de una patada libre, patada de scrimmage o patada de fair catch es realizada.

LA PARTE DE BOLA MÁS ADELANTADA

Artículo 3: La parte de bola más adelantada. La parte más adelantada de la bola en su posición cuando es declarada bola muerta en el terreno de juego será el punto determinante de cualquier medición de distancia ganada o perdida. Harán girar la bola para que su eje longitudinal este paralelo a las líneas laterales antes de medir, manteniendo el punto más adelantado.

Nota: Cuando un jugador en el aire de cualquier equipo completa, una cachada o intercepta dentro del campo después de que un contrincante le ha impulsado hacia atrás, la bola es declarada muerta y el máximo avance es otorgado en el lugar donde el jugador establecido firme posesión y control de la bola en el aire.

A.R. 7.11 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. El corredor A1 va a la línea de la yarda 25 de B donde él es tacleado, fumblea la bola, y un jugador defensivo B1 la recupera y la lleva a la línea de la yarda 28 de B donde la fumblea y A2 la recupera en la línea de la yarda 28 de B donde él es derribado.

Regla: Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 28 de B. La bola está muerta en posesión del equipo ofensivo después de haber estado en posesión del equipo defensivo durante el mismo down (cambio de posesión).

A.R. 7.12 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. El QB A1 lanza un pase incompleto. El tackle defensivo agarra al ala cerrada A2 en la línea de scrimmage.

Regla: Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 25 de B. El foul defensivo es un primer down automático para el equipo ofensivo, salvo disposición contraria previstas en la Regla 14-8-5.

A.R. 7.13 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Una bola de pateada es mofada por el receptor B1 en la línea de la yarda 35 de B. Un jugador de equipo pateador A1 la recupera en la línea de la yarda 30 de B.

Regla: Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 30 de B. El equipo pateador recupera la patada ya que la bola fue tocada primero por el receptor más allá de la línea. La bola está muerta cuando la bola es recuperada por A1 (Regla 9-3-2-tema 1).

A.R. 7.14 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 30 de A. La patada primero es tocada por el jugador A1 del equipo pateador en la línea de la yarda 35 de B y luego mofada por receptor B1. El jugador del equipo pateador A2 la recupera en la línea de la yarda 30 de B.

Regla: Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 35 de B. Toque ilegal. Primero fue tocado por el equipo pateador y no por el equipo receptor (Regla 9-3-2-tema 2).

A.R. 7.15 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Una patada bloqueada rueda más allá de la línea 35 de A donde el receptor B1 intenta recuperarla, pero la mofa y la bola regresa a la línea de la yarda 28 de A donde el jugador del equipo pateador A1 cae sobre ella y la posee.

Regla: Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 28 de A. El balón primero fue tocado más allá de la línea por el receptor (Regla 9-3-2-tema 1).

SECCIÓN 4 ACCIÓN EN O ANTES DEL CENTRO.

BOLA LISTA PARA JUGAR.

Artículo 1: Bola lista para jugar. Después de que se ha establecido la zona neutral (la bola se ha colocado en el suelo y se declarada lista para jugar), un jugador ofensivo no podrá hacer una salida en falso, un jugador defensivo no puede invadir (iniciar contacto con un jugador del equipo ofensivo) o cometer una infracción de la zona neutral, y ningún jugador de cualquier equipo puede cometer un fuera de lugar (offside) antes de que la bola se ponga en juego.

SALIDA EN FALSO.

Artículo 2: Salida en falso. Es una salida en falso si la bola ha sido colocada lista para jugar y, antes del centro, un jugador ofensivo que ha asumido su posición o se mueve en forma de simular el inicio de una jugada, o si un jugador ofensivo que se encuentra en movimiento hace un movimiento brusco hacia la línea de scrimmage.

Regla 7 Bola en juego, bola muerta, scrimmage.

Cualquier movimiento brusco rápido realizado por un jugador ofensivo, o por varios jugadores ofensivos al unísono, que simula el inicio del centro, es una salida en falso.

Excepciones:

(a) Esto no se aplica a un jugador ofensivo en el centro que gira su cabeza o los hombros, a menos que el movimiento es un intento obvio para que un oponente cometa un fuera de lugar (movimiento).

Nota: Consulte la Regla 4-6-5-d, para las acciones de un jugador defensivo que intenta provocar a que un jugador ofensivo cometa una salida en falso.

Idea 1: Los linieros Interiores. Es una salida en falso si un liniero interior (de tackle a tackle) toma o simula una postura en tres punto y luego cambia su posición, mueve o alza la mano que está cerca o sobre el terreno de juego.

Idea 2: Cambiar de postura. Un liniero interior que está en una postura de dos puntos se le permite restablecer en una postura de tres puntos o cambiar su posición, siempre que se reintegre antes del centro.

Idea 3: Receptor elegible. Si un receptor elegible que está en la línea cambia su postura, o se mueve a otra posición en la línea o en el backfield, él debe reintegrarse antes del centro.

Si un receptor elegible que se encuentra en el backfield cambia su postura, o se mueve a otra posición en el backfield que está más cercano a la línea de scrimmage o a una posición en la línea, él deberá restablecerse antes del centro. (Para las restricciones de un jugador en el backfield que avanza paralelo a o desde la línea de scrimmage, véase el artículo 7).

Idea 4: Jugador que recibe el centro. Es legal que un jugador que ha tomado una posición de bajo o detrás del centro ir en movimiento, no importando si ha colocado sus manos en el centro, en sus rodillas o dentro del cuerpo del centro.

Sin embargo, es una salida en falso si la acción es rápida y abrupta, o si el jugador no llega a una parada completa antes que la bola se centrada.

Idea 5: Formación de escopeta. Un jugador que está en posición para recibir el centro en formación escopeta le está permitido desplazar sus pies antes del centro, pero cualquier movimiento brusco y rápido que provoque una reacción de la defensiva es una salida en falso.

Idea 6: Intentar señalar un fuera de lugar. Cualquier intento obvio por el QB o de otro jugador en posición para recibir el centro para desconcertar a un oponente para que cometa un fuera de lugar es provocar una salida en falso.

Castigo: Por salida en falso: pérdida de cinco yardas de la línea de scrimmage. La falta se aplica antes del centro.

Nota: El Oficial deberá sonar inmediatamente su silbato. El castigo por una salida en falso se aplicará independientemente de si se realiza el centro o no se realiza el centro.

A.R. 7.16 Segundo y 10 en la línea de la yarda 40 de B. El QB de A1 Balancee su cabeza de manera exagerada antes del centro y un jugador defensivo rebasa la zona neutral.

Regla: Castigo cinco yardas por salida en falso. Sonar el silbato inmediatamente.

A.R. 7.17 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El liniero ofensivo interior A1 simula una postura de tres puntos después de la reunión. Luego se mueve a una posición regular de tres puntos. Un jugador defensivo carga y hace contacto con un jugador no directamente frente a él.

Regla: Salida en falso en contra de la ofensiva. Sonar el silbato inmediatamente para matar la jugada. La acción defensiva deberá ser ignorada. Segundo y 15 en la línea de la yarda 25 de A.

A.R. 7.18 segundos y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El equipo ofensivo rompe su reunión (huddle) y todos los linieros excepto el tackle A1 asumen una postura de tres puntos. El tackle A1 descansa sus codos sobre sus rodillas en una posición de agachado. Después de un segundo, A1 asume una postura de tres puntos. Cuando comenzó su traslado a una postura de tres puntos, el defensivo B1 en la línea carga hace contacto con el tackle A1.

Regla 7 Bola en juego, bola muerta, scrimmage.

Regla: Castigo del jugador B1 por invasión. El movimiento del A1 es legal. Sonar el silbato inmediatamente. Bola del equipo A segundo y cinco en la línea de la yarda 35 de A.

A.R. 7.19 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El liniero ofensivo interior mueve sus pies abruptamente después de adoptar una postura de tres puntos para hacerse más cómodo. Inmediatamente se centra la bola y el jugador defensivo B1 captura al QB A2 que fumblea la bola que es recuperada por B1 en la línea de la yarda 25 de A.

Regla: Salida en falso del equipo A. Sonar el silbato inmediatamente por el movimiento de salida en falso del liniero, foul en bola muerta.

A.R. 7.20 tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El QB de A1 coloca sus manos por fuera del lado del centro. La bola pasa por las piernas del QB A1 y va directo donde se encuentra el back A2 que completa un pase con el jugador en la línea de la yarda 40 de A.

Regla: Pase hacia atrás. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 40 de A.

A.R. 7.21 El equipo ofensivo sale de su reunión en una formación T. El QB A1 coloca sus manos en el centro, después el equipo ofensivo se desplaza en una nueva formación ofensiva, con A1 el QB suponiendo un halfback de bloqueo, el jugador back ofensivo A2 se coloca en una posición atrás del centro con sus manos extendidas para recibir el centro. Durante el cambio (shift) de la formación del equipo ofensivo, el jugador defensivo B1 comete un fuera de lugar (invasión).

Regla: Salida en falso en contra del equipo ofensivo. Sonar el silbato inmediatamente. Pérdida de cinco yardas. Si el equipo defensivo no hubiera cometido el fuera de lugar, sería una jugada legal.

INVASIÓN.

Artículo 3: Invasión. Es invasión si un jugador defensivo entra en la zona neutral y en contacto con un jugador ofensivo o la bola, antes que la bola sea centrada, o si él interfiere con la bola durante el centro. La jugada es muerta inmediatamente.

Castigo: Por la invasión: pérdida de cinco yardas de la línea de scrimmage. La falta se aplica antes a la del centro.

INFRACCIÓN EN LA ZONA NEUTRAL.

Artículo 4: Infracción en la zona Neutral: Es una infracción de zona Neutral cuando:

- (a) Un defensivo va más allá de la zona neutral antes del centro y esta paralelo en o más allá de un liniero ofensivo, con una trayectoria hacia el QB o el pateador, aunque no se realice un contacto por el bloqueador; los Oficiales deberán sonar sus silbatos inmediatamente; o
- (b) Un defensivo entra en la zona neutral antes del centro, causando que el jugador (es) ofensivo (s) en estrecha proximidad (incluyendo un QB que está en el centro) o reaccionan inmediatamente para protegerse a sí mismo en contra de un inminente contacto; los Oficiales deberán sonar sus silbatos inmediatamente. Si no hay ninguna reacción inmediata por el jugador ofensivo en las proximidades, y el jugador defensivo vuelve a su posición anterior antes de que se realice el centro sin haber hecho contacto con un oponente, no hay ninguna falta. Un receptor abierto es considerado muy cerca si se alinearon del lado de la bola en el que se produce la violación; otros jugadores ofensivos se consideran muy cerca si están dentro de dos y una y media posiciones del jugador defensivo que entra en la zona neutral. Si el defensivo va directamente sobre el centro, o al QB que se encuentra detrás del centro, el centro y los guardias y los tackles en ambos lados del centro se consideran dentro de proximidad; Si el defensivo está en un hueco, entre los dos jugadores ofensivos a ambos lados de la grieta se consideran dentro de proximidad (incluyendo a un QB detrás del centro, si es aplicable); o
- (c) Un jugador, después de que ha recibido una advertencia, entra en la zona neutral. Es una falta, incluso si vuelve a su posición anterior legal antes del centro, sin haber contacto con un oponente o haber provocando una reacción (movimiento) de un jugador ofensivo en las proximidades.

Nota: Durante los últimos dos minutos de cualquier medio, después de que la bola ha sido colocada para el siguiente down en la línea de scrimmage y la ofensiva está legalmente establecida, si se centra la bola antes de que todos los jugadores del equipo defensivo han tomado su posición correcta en la línea de scrimmage, el juego deberá ser detenido inmediatamente, y el equipo defensivo castigado con cinco yardas por una infracción a la zona neutral.

Castigo: Por una infracción de zona Neutral: pérdida de cinco yardas de la línea de scrimmage. La falta se aplica antes del centro.

FUERA DE LUGAR.

Artículo 5: Fuera de lugar. Un jugador está fuera de lugar cuando cualquier parte de su cuerpo está en o más allá de la zona neutral, cuando la bola se pone en juego.

Castigo: por fuera de lugar: pérdida de cinco yardas.

A.R. 7.22 segundos y 10 en la línea de la yarda 30 de B. La carga inicial del tackle defensivo B1 en zona neutral hace que el guardia ofensivo A1 ir directamente a través de él flaquear y regresa.

Regla: Sonar el silbato inmediatamente. Castigo a B1 por una infracción a la zona neutral. Bola de A segunda y 5 en la línea de la yarda 25 de B.

A.R. 7.23 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. El back defensivo B1 corre hacia la línea de scrimmage como si fuera derecho sobre el guardia A1. El jugador defensivo se detiene en su lado de la zona neutral pero el guardia A1 en posición de tres puntos se levanta.

Regla: Castigo A1 ofensivo por salida en falso. Segundo y 15 en la línea de la yarda 35 de B. Sonar el silbato inmediatamente.

A.R. 7.24 segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El jugador defensivo B1 salta a través de la línea y contacta al jugador ofensivo A1 antes del centro.

Regla: Sonar el silbato inmediatamente y matar la jugar. Segundo y cinco en la línea de la yarda 35 de A. Por invasión.

A.R. 7.25 Segundo y 10 en la línea de la yarda 35 de B. El equipo ofensivo utiliza un doble shift (primera, segunda o tercera vez durante el juego). Al comienzo del segundo shift, un jugador defensivo B1 carga dentro la zona neutral y está en la zona neutral al momento del centro.

Regla: Fuera de lugar defensivo. Segundo y 5 en la línea de la yarda 30 de B.

A.R. 7.26 segundo y 5 en la yarda 50. El equipo ofensivo utiliza un doble shift. En el inicio del segundo shift, el jugador defensivo B1 carga en la zona neutral y hace contacto.

Regla: Invasión del equipo B. Primero y 10 en la línea de la yarda 45 de B.

A.R. 7.27 Tercera y 7 en la línea de la yarda 25 de B. El jugador Ofensivo que se encuentra hasta atrás A2 mueve abruptamente (simulando el centro) se encuentra en movimiento antes que el centro.

Regla: Salida en falso. Tercera y 12 en la línea de la yarda 30 de B. Sonar el silbato inmediatamente.

HACER ALTO TOTAL.

Artículo 6: Hacer alto total. Todos los jugadores ofensivos tienen la obligación de hacer un alto total y estar quietos durante al menos un segundo antes del centro.

MOVIMIENTO ILEGAL.

Artículo 7: Movimiento ilegal. Cuando se centra la bola, un jugador que está alineado en el backfield puede estar en movimiento, siempre que él se mueva paralelo a la línea de scrimmage. Ningún jugador está autorizado para estar moviéndose hacia la línea de scrimmage cuando se centra la bola. Todos los otros jugadores deben estar quietos en sus posiciones.

Castigo: Por un jugador en movimiento ilegalmente al centro: Pérdida de cinco yardas.

A.R. 7.28 Tercero y uno en la línea de la yarda 40 de B. El QB A1 parado detrás del centro a un metro, inicia su movimiento hacia adelante y toma el centro y lleva la bola a la en la línea de la yarda 38 de B.

Regla: Movimiento ilegal. No puede avanzar el centro. La bola tercero y seis en la línea de la yarda 45 de B.

A.R. 7.29 Al momento del centro el back ofensivo A1 está en la línea de scrimmage y en movimiento a lo largo de la línea.

Regla: El back A1 está ilegalmente en movimiento como él no estaba en una posición del backfield.

Regla 7 Bola en juego, bola muerta, scrimmage.

A.R. 7.30 El equipo ofensivo tiene ocho jugadores en la línea. El jugador A1 que se encuentra al final de línea y corre detrás de la línea para liderar la interferencia en el momento del centro, tres metros detrás de la línea de scrimmage.

Regla: Movimiento ilegal el jugador A1 no estaba posicionado en el backfield antes del centro. La distancia detrás de la línea en el momento del centro no valida su posición en el backfield.

A.R. 7.31 Después un huddle o shift, el ofensivo halfback A1 asume una posición al final de la línea y el ofensivo A2 que estaba al final de la línea asume una posición una yarda detrás de la línea antes de que A1 adquiera su posición final (sin cambio en su condición de elegibilidad). Después el jugador back A2 sale en movimiento paralelo a la línea de scrimmage antes del centro.

Regla: El back A2 esta legalmente en movimiento ya que estaba jugando en una posición legal en el backfield antes del centro.

A.R. 7.32 Después un huddle o shift, el ofensivo halfback A1 asume una posición al final de la línea y el ofensivo A2 que estaba al final de la línea asume una posición una yarda detrás de la línea antes de que A1 adquiera su posición final (sin cambio en su condición de elegibilidad). El halfback A1 sale en movimiento paralelo a la línea de scrimmage antes del centro.

Regla: Movimiento ilegal A1 no estaba jugando en una posición legal en el backfield al centro.

SHIFT (MOVIMIENTO).

Artículo 8: Shift (movimiento). El equipo ofensivo le está permitido moverse y tener jugadores en movimiento varias veces antes del centro. Sin embargo, tras el último movimiento, todos los jugadores deben llegar a un paro completo y estar plenamente quietos simultáneamente durante al menos un segundo.

Si cualquier jugador elegible del backfield va en movimiento (uno a la vez) tras el último movimiento y si llega a efectuar un paro completo, no hay ningún requisito para que un segundo jugador después de la pausa del primero, pueda iniciar legalmente un segundo movimiento (shift).

Sin embargo, si el primer jugador no ha llegado a un paro completo, cuando el segundo jugador inicia su marcha, este otro cambio va a requerir de otra paro simultáneo total de al menos un segundo por todos los jugadores para que su movimiento (shift) sea legal.

Nota: El equipo ofensivo deberá presentar una formación legal tanto antes como después de un cambio.

Castigo: Movimiento (shift) ilegal: Pérdida de cinco yardas.

A.R. 7.33 El equipo A realiza un cambio (shift) y llega a un paro de un segundo. El jugador ofensivo A1 alabierto al final de la línea, sale a lo largo de su línea y se para. Luego a continuación, el jugador A2 back, se mueve lateralmente y después la bola es centrada.

Regla: Jugada Legal. El movimiento del ala A1 y del back A2 no son simultáneos.

A.R. 7.34 Después de un cambio o una reunión, los jugadores ofensivos deberán hacer un paro (stop) y permanecen todos inmóviles, por lo menos el lapso de un segundo, si el jugador back A1, que no se encontraba en la reunión o en movimiento, entra y se encuentra en movimiento hacia atrás al momento del centro.

Regla: Cambio ilegal. Todos los once jugadores deben llegar a una parada absoluta durante todo un segundo.

A.R. 7.35 Después de una pausa legal seguido de un cambio (shift):

(a) Los backs A1 y A2 se mueven hacia adelante justo antes de centro. Recuperar sus posiciones y están quietos antes del centro.

Regla: Un segundo movimiento finaliza y una nueva regla de un segundo aplica.

(b) El back A1 carga hacia adelante justo antes del centro. Él recupera su posición antes del centro pero B1 contacta al guardia A3 como resultado del movimiento de A1.

Regla: Pérdida de cinco yardas del punto anterior contra A1 por una salida en falso. Sonar el silbato al momento del contacto.

A.R. 7.36 Seguido de un shift o reunión, todos los jugadores ofensivos excepto el tackle ofensivo A1 hacen una pausa legal antes del centro. El tackle A1 se mueve a la zona neutral, pero no recupera su posición estacionaria antes del centro, no guarda un segundo quieto.

Regla: Movimiento (shift) ilegal, a menos que el tackle A1 sea castigado por una salida en falso (ambos castigos aplican).

SECCIÓN 5 POSICIÓN DE LOS JUGADORES AL CENTRO.

EQUIPO OFENSIVO.

Artículo 1: El equipo ofensivo. El equipo ofensivo debe cumplir con lo siguiente requisitos antes del centro:

- (a) Debe tener siete o más jugadores en su línea de scrimmage (Regla 3-18); y
- (b) Todos los jugadores que no se encuentran en la línea, excepto el receptor del centro, deben estar al menos a una yarda detrás de él.
- (c) Ningún jugador puede estar fuera de los límites del campo.

Nota: Los linieros ofensivos si pueden entrelazar sus piernas.

Castigo: Por formación ilegal de la ofensiva: Pérdida de cinco yardas.

A.R. 7.37 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 35 de B. En un intento de gol de campo, El tackle A1 y el guardia A2 entrelazan sus piernas cuando se alinean. El gol de campo es bueno.

Regla: Gol de campo bueno, no hay falta.

Artículo 2: El equipo defensivo. Durante una patada, un intento de gol de campo o una patada de safety, un jugador del equipo B, que está dentro de una yarda de la línea golpeo antes del centro, deberá tener todo su cuerpo por fuera de las hombreras del centro.

Nota: Esta restricción no se aplica si un equipo no presenta una aparente patada, gol de campo o formación de patada de safety, o si, después de que el equipo ofensivo ha asumido una posición definida, hay un cambio (shift), o un jugador va en movimiento.

Castigo: Por formación ilegal del equipo a la defensiva: Pérdida de cinco yardas desde el punto anterior.

SECCIÓN 6 PONIENDO EL BALÓN EN JUEGO.

BOLA EN JUEGO.

Artículo 1: La bola en juego. El equipo ofensivo debe poner el balón en juego con un centro en el lugar donde terminaron el down anterior, a menos que la aplicación de un castigo mueva la bola a otro lugar o el down terminó fuera de las líneas interior. Si se elige una patada de fair catch justo después de una cachada libre, aplicarán las reglas 10-2-4 y 11-4-3.

Artículo 2: Centrando dentro de las líneas en el terreno interior. La bola se pondrá en juego (mediante un centro) dentro de los inbounds por el equipo que tiene derecho a la posesión (regla 7-1-1 y 2 y 7-4-1) cuando:

- (a) Un balón suelto sale fuera de los límites del campo entre las líneas de gol;

Excepción: El balón será puesto en juego en el punto anterior si un pase es incompleto.

- (b) Un corredor sale fuera de los límites del campo entre las líneas de gol;
- (c) La bola es declarada bola muerta en una línea lateral;
- (d) La pelota se coloca en la zona de lado como resultado de una aplicación de un castigo; o
- (e) Una atrapada de recepción libre es hecha o es otorgada en una zona lateral.

RESTRICCIONES PARA CENTRAR.

Artículo 3: Restricciones para centrar. El centro (3-31) podrá ser realizado por cualquier jugador ofensivo que se encuentra en la línea de scrimmage pero debe ajustarse a las siguientes disposiciones:

- (a) El centro debe comenzar con el balón en el suelo, con su eje longitudinal horizontal y perpendicular a la línea lateral.

Regla 7 Bola en juego, bola muerta, scrimmage.

- (b) No es obligatorio que el centro se realice entre las piernas del centrador, pero deberá hacerse con un movimiento rápido y continuo de la mano o manos del centrador. El balón deberá salir o ser extraído de su mano o manos durante este movimiento.
- (c) El centrador no puede sacar el balón después de que está listo para jugar hasta que todos los oficiales han tenido un tiempo razonable asumir sus posiciones normales. Si esto ocurre, la bola se declarara muerta, no hay castigo a menos que sea un acto repetido después de una advertencia (se castiga como retraso de juego).

Castigo: Por sacar ilegalmente el balón: pérdida de cinco yardas de la línea de scrimmage.

CENTRO LEGAL.

Artículo 4: Centro legal. Un centro es catalogado como un pase atrasado. El centro deberá ser recibido por un jugador que no haya estado en su la línea de scrimmage antes del centro, a menos que el balón primero golpee el suelo. Si el balón primero golpea el suelo, o es mofado por un receptor elegible en el backfield, puede ser recuperado y avanzada por cualquier jugador.

Castigo: Por centrar el balón a un receptor inelegible: Pérdida de cinco yardas de la línea de scrimmage. Sonar el silbato inmediatamente.

A.R. 7,38 cuarto y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El centro primero toca el suelo y se le va fuera de las manos al pateador A1. Un jugador defensivo recoge la bola en la línea de la yarda 20 de A y la lleva para una anotación.

Regla: Es un Touchdown. (8-7-1)

A.R. 7,39 cuarto y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El centro es alto y el pateador A1 Salta alto y mofa el balón, que rueda hasta la línea de la yarda 20 de A. Un jugador defensivo recoge la bola en la línea de la yarda 20 de A y la lleva para una anotación.

Regla: Es un Touchdown. (8-7-1)

REGLA 8 PASE ADELANTADO.

SECCIÓN 1 PASE ADELANTADO.

DEFINICIÓN.

Artículo.- 1 **Definición.** Es un pase adelantado si:

- (a) La bola inicialmente se mueve (hasta un punto más cerca de la línea de gol del oponente) después de salir de la mano (s) del pasador; o
- (b) La bola golpea primero el terreno de juego, un jugador, un oficial o cualquier otra cosa en un momento en el que está más cerca de la línea de gol del adversario que del punto en el que el balón abandona mano (s) del pasador.

Nota: *Una bola que intencionalmente es fumbleada y sigue adelante es un pase adelantado. Una bola que intencionalmente es mofada y va hacia delante o hacia atrás, es una bola bateada (12-1-8). La dirección tomada por una bola de después de un fumble o moff no afecta a la aplicación de las reglas específicas de estos actos, a menos que se dictaminen que son intencionales.*

Cuando un jugador está en control de la pelota y tratando de pasarla hacia adelante, cualquier movimiento hacia adelante intencional de su mano indica que comienza un pase adelantado.

- (a) Si el pasador está tratando de lanzar un pase, pero por el contacto de un oponente materialmente afecta a la dirección del pase, causando que el balón pueda ir hacia atrás, esto se considera como un pase adelantado, independientemente de donde la bola golpea el terreno de juego, un jugador, un oficial o cualquier otra cosa.
- (b) Si, después de un movimiento de avance intencional de su mano, el pasador pierde la posesión del balón cuando él está intentando meterla hacia su cuerpo, esto se considera un pase adelantado. Si el jugador pierde la posesión después de que él ha escondido el balón en su cuerpo, es un fumble.
- (c) Si el pasador pierde la posesión del balón al intentar el armar el pase y su brazo va hacia atrás, es un fumble.

PASE LEGAL ADELANTADO.

Artículo 2 Pase legal adelantado. El equipo ofensivo puede hacer solo un pase adelantado desde detrás de la línea de scrimmage durante cada down. Si la bola, se encuentra en posesión del jugador o suelta, y esta cruza la línea de scrimmage, un pase adelantado ya no será aceptable, independientemente de si la bola se devuelve detrás de la línea de scrimmage antes de que se produzca el pase.

Idea 1: Pase ilegal. Cualquier otro pase adelantado por cualquier equipo es ilegal y es una falta por el equipo que la pasa, incluyendo lo siguiente:

- (a) Un pase que se produce cuando el poseedor de la bola se encuentra más allá de la línea de scrimmage.

Nota: *Es un pase adelantado más allá de la línea de scrimmage si el cuerpo entero del pasador y el balón se encuentran más allá de la línea de scrimmage cuando se suelta la bola, si el pasador esta en el aire o tocando el suelo el castigo por un pase lanzado adelante de la línea de scrimmage será aplicado desde el lugar donde el balón es lanzado.*

- (b) Un segundo pase adelantado es lanzado desde detrás de la línea de scrimmage.
- (c) Un pase adelantado se produce después de que el balón ha cruzado la línea de scrimmage y ha regresado detrás de ella.
- (d) Un pase adelantado que se produce después de que ha ocurrido un cambio de posesión.

Idea 2: Pase ilegal Interceptado. Si un pase ilegal sea cachado o interceptado, la bola podrá ser avanzada y el castigo declinado.

Regla 8 Pase adelantado.

Castigos:

- (a) Para un pase de más allá de la línea: pérdida de down y cinco yardas desde el lugar de donde se efectuó el pase ilegal. Ver 14-8-2. Véase N. S. 3 a continuación.
- (b) Para un segundo pase desde detrás de la línea, o para un pase que se produce después de que el balón volvió detrás de la línea: pérdida de cinco yardas.
- (c) Para un pase que se produce por el equipo B, o para un pase que se produce del equipo de A después de un cambio de posesión: pérdida de cinco yardas desde el lugar de donde se efectuó el pase.

Notas Suplementarias.

- (1) La elegibilidad, interferencia de pase, y las Reglas de lanzar un pase intencionalmente al suelo se aplican a un segundo pase detrás de la línea o un pase adelantado que se tira atrás de la línea después de que la bola regresó detrás de la línea. En cualquier otro pase ilegal, las Reglas de elegibilidad no aplican si un pase legal adelantado es lanzado (a) más allá de la línea de scrimmage, (b) en una jugada de patada libre, o en una jugada de cachada libre, o (d) después de un cambio de posesión.
- (2) Las Reglas de rudeza al pasador aplican en todos los pases (legal o ilegal) desde atrás de la línea de scrimmage (ver 12-2-13). Si el pase es lanzado más allá de la línea de scrimmage, cualquier acción de rudeza innecesaria en contra del pasador si serán aplicadas.
- (3) Cuando un castigo de distancia por un castigo (s) deja la bola adelante de la línea por ganar, es un primero y 10 para el equipo ofensivo.
- (4) Ver 3-2-3 para la definición del equipo en posesión durante un pase adelantado (bola suelta) o cuando la posesión termina.

A.R. 8.1 Segundo y 10 en la línea de la yarda 40 de A. Un pase adelantado es bateado hacia atrás por un jugador defensivo. La bola regresa de aire al QB que se encuentra detrás de su línea. Él la vuelve a lanzar de nuevo a su extremo que la catcha en la línea de la yarda 40 de B y la lleva para una anotación.

Regla: No hay anotación. Segundo y 15 en la línea de la yarda 35 de A.

A.R. 8.2 Segundo y 18 en la línea de la yarda 4 de A. Un segundo pase adelantado de atrás de la línea de gol del equipo A es catchado por el extremo de la ofensiva A1 que se encuentra en su yarda 8. Cuando él es tackleado.

Regla: Safety. La patada después de un Safety es de la línea de la yarda 20 de A o segundo y 20 en la línea de la yarda 2 de A.

A.R. 8.3 Segundo y 10 en la línea de la yarda 40 de A. Un segundo pase adelantado de detrás de la línea es interceptado por el equipo defensivo al medio campo. Un jugador defensivo lo devuelve para una anotación.

Regla: Touchdown. Los pases ilegales pueden ser catchados e interceptados y avanzados.

A.R. 8.4 La patada del equipo A es catchada por el equipo receptor en su línea de la yarda 20. El jugador que catcha la bola intenta tirar un pase dirigido hacia atrás, pero la bola va adelante y golpea en el suelo. El equipo pateador la cubre.

Regla: Es un pase ilegal adelantado. La bola es muerta cuando pega en el suelo. Castigue en el punto desde donde se realizó el pase. Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 15 de B (Ver 8-1-2-castigo (c)).

A.R. 8.5 Un pase adelantado es interceptado por un jugador defensivo en su zona final. Mientras él se encuentra en la zona final, intenta un pase hacia atrás. El pase va hacia adelante, y golpea el suelo en la línea de la yarda uno y es recuperado por el primer equipo que paso.

Regla: Safety. El pase adelantado es en la zona final, no hay línea de scrimmage.

A.R. 8.6 Tercero y 10 en la línea de la yarda 35 de B. Un segundo pase adelantado se tira hacia la línea lateral jugador A1. El jugador defensivo B1 interfiere con A1 en la línea de la yarda 20 de B, pero A1 de cualquier manera la catcha y hace down en la línea de la yarda 20 de B.

Regla: Doble foul. El pase ilegal por el equipo ofensivo e interferencia por el equipo defensivo. Las Reglas de interferencia aplican en el segundo pase adelantado de atrás de la línea (Ver 14-3-1). Bola del equipo A tercero y 10 en la línea de la yarda 35 de B (repite el down).

Regla 8 Pase adelantado.

A.R. 8.7 Tercero y 15 en la línea de la yarda 30 de A. Durante un pase adelantado más allá la línea de la yarda 40 de A, el jugador ofensivo A1 agarra en la línea de la yarda 40 de A. El pase es incompleto.

Regla: Las opciones para el equipo defensivo son: La pérdida del down y cinco yardas de castigo desde el punto del pase o pérdida de 15 yardas desde el punto del pase (a menos que el jugador ofensivo infringe las Reglas atrás del punto de la falta). Bola del equipo A cuarto y 10 en la línea de la yarda 35 de A o tercera y 20 en la línea de la yarda 25 de A.

A.R. 8.8 Tercero y 15 en la línea de la yarda 30 de A. Durante un pase adelantado más allá la línea de la yarda 40 de A, el jugador B1 defensivo taclea de la máscara a A8 en la yarda 40 de A. La bola es tocada el pase es incompleto.

Regla: Doble foul (ver 14-3-1). Repetición desde el punto anterior. Bola del equipo A tercero y 15 en la línea de la yarda 30 de A.

PASE COMPLETO O INTERCEPTADO.

Artículo 3 Un pase completo o interceptado. Un jugador que hace una atrapada puede avanzar con el balón. Un pase adelantado es completo (por la ofensiva) o interceptado (por la defensiva) si el jugador está dentro del campo:

- (a) Y asegura el control de la bola en sus manos o brazos antes de que el balón haya tocado el suelo; y
- (b) Si el jugador toca el terreno dentro del campo con ambos pies o con cualquier parte de su cuerpo distinto de sus manos.
- (c) Si mantiene el control de la pelota el tiempo suficiente, después de haber cumplido con (a) y (b), para permitirle realizar cualquier acción común al juego (es decir, tiempo suficiente para mantener el control podrá picharla, pasarla, avanzar con ella, evitar o alejar a un oponente, etc...).

Nota 1: No es necesario que él cometiera cualquier acción, siempre que él mantenga el control de la bola el tiempo suficiente para hacerlo.

Nota 2: Si un jugador tiene el control del balón, y hay un ligero movimiento de la bola no se considerará una pérdida de la posesión. Él debe perder el control de la bola con el fin de que se considere esto como una pérdida de la posesión por regla.

Si el jugador pierde el balón al tocar simultáneamente tanto con ambos pies o con cualquier parte de su cuerpo distinto de sus manos en el suelo, o si hay cualquier duda de que los actos fueron simultáneos, no es una cachada por regla.

Idea 1: Jugador que va al suelo. Si un jugador se va al suelo en el acto de atrapar un pase (con o sin contacto por parte de un oponente), debe mantener el control del balón en el proceso después de que contactar el suelo, ya sea en el campo de juego o en la zona de anotación. Si pierde el control de la bola, y el balón toca el suelo antes de que recupere el control, el pase es declarado pase incompleto. Si recupera el control antes al balón haya tocado el suelo, el pase es declarado pase completo.

Idea 2: Cachada en la línea lateral. Si un jugador que va al suelo fuera del campo (con o sin contacto por un oponente) en el proceso de hacer una cachada cerca de la línea lateral, él deberá mantener el control de la bola durante todo el proceso después de hacer contacto con el suelo, o el pase es incompleto por regla.

Idea 3: Cachada en la zona de anotación. Si un jugador atrapa el balón en la zona final, deben tener ambos pies completamente sobre la grama antes de perder la posesión o el pase es incompleto por regla.

Nota: En el terreno de juego, si se ha completado un pase adelantado, si después de que es contactado por un jugador defensivo y el contacto es la causa que la bola se convierta en bola suelta antes de que el corredor haga down por contacto, es un fumble y la bola sigue viva. En la zona de anotación, la misma acción es un touchdown, ya que el receptor completó la cachada más allá de la línea de gol antes de perder la posesión de la bola, y la bola está muerta por regla, una vez al finalizar la cachada.

Idea 4: La bola toca el suelo. Si el balón toca el suelo después de que el jugador asegura el control de la misma, es una cachada, siempre que el jugador siga manteniendo el control de la bola.

Regla 8 Pase adelantado.

Idea 5: Cachada simultánea. Si un pase es atrapado simultáneamente por dos oponentes elegibles y ambos jugadores retienen la posesión. La bola pertenece al equipo pasador. No es una cachada simultánea si un jugador gana control de la bola primero y posteriormente, el oponente gana el control conjuntamente. Si la bola es mofada después de la posesión simultánea por estos dos jugadores, todos los jugadores del equipo que paso se convierten en elegibles para atrapar la bola suelta.

Idea 6: Llevada fuera del campo. Si un jugador, que está en posesión del balón es cargado y llevado fuera de los límites del campo por cualquier oponente antes de que sus pies o cualquier parte de su cuerpo excepto sus manos toquen el suelo dentro del campo, es un pase interceptado o completo.

PASE INCOMPLETO.

Artículo 4 Pase incompleto. Cualquier pase (legal o ilegal) es incompleto y la bola es declarada bola muerta inmediatamente, si el pase golpea el terreno de juego o va fuera de los límites del campo. Un pase incompleto es una pérdida de down y la bola regresa al punto anterior.

Nota: Si hay cualquier duda si un pase adelantado es completo, interceptado o incompleto, deberá ser declarado incompleto por regla.

RECEPTORES ELEGIBLES.

Artículo 5 Receptores elegibles. Los siguientes jugadores son elegibles para atrapar un pase que se produce desde detrás de la línea de scrimmage.

- (a) Todos los jugadores defensivos.
- (b) Los ofensivos jugadores que están en los extremos de la línea, siempre que tengan los números de los jugadores elegibles (1-49 y 80-89) o que con antelación hayan reportado al réferi su nueva posición en el final de la línea. Ver 5-1-2.
- (c) Los jugadores ofensivos de que están legalmente por lo menos a una yarda detrás de la línea de scrimmage al momento del centro, siempre que tengan los números de los jugadores elegibles (1-49 y 80-89) o legalmente si han informado que van a tomar esa posición en el backfield.
- (d) Todos los jugadores ofensivos después que la bola ha sido tocada por cualquier jugador defensivo o cualquier jugador ofensivo elegible.

RECEPTORES INELEGIBLES.

Artículo 6 Receptores inelegibles. Todos los jugadores ofensivos distintos a los nombrados en el artículo 5 son inelegibles para atrapar un pase legal o ilegal adelantado que es lanzado desde detrás de la línea de scrimmage, incluyen:

- (a) Los jugadores que estén o no en cualquiera de los extremos de su línea o al menos una yarda detrás de ella cuando se centra la bola.
- (b) Jugadores ofensivos usando números del 50-79, a menos que se hayan reportado e informaron de su cambio en su condición de elegibilidad al réferi y han asumido una posición en su línea o en su backfield conforme al artículo 5;
- (c) Jugadores que no notificaron al réferi de ser elegible cuando era necesario:
- (d) Un receptor elegible que ha estado fuera de los límites del campo antes o durante un pase, incluso si se ha restablecido a sí mismo dentro del campo con ambos pies o con cualquier parte de su cuerpo distinto de sus manos.

Excepción: Si un receptor elegible es forzado fuera de los límites del campo por un foul por un defensivo, incluyendo contacto ilegal, agarrando a la defensiva o interferencia de pase defensiva, él se convertirá en jugador elegible para tocar legalmente un pase (sin haber sido tocado previamente por otro receptor elegible o algún defensivo) tan pronto como él ha reestablecido a sí mismo dentro del campo con ambos pies o con cualquier parte de su cuerpo distinto de sus manos. Véase el artículo 8, nota 3.

- (e) Si un jugador toma su posición detrás de centro como un Mariscal de campo en una formación T no es un receptor elegible a menos que, antes de que la bola sea centrada él se mueva a una posición por lo menos a un yarda detrás de la línea de scrimmage, o en el extremo de la línea y que está parado en esa posición durante al menos un segundo antes de que la bola sea centrada.

Nota: Si deja su posición detrás del centro y no recibe el centro, esto se considera un falso arranque a menos que permanezca estacionario durante al menos un segundo.

TOQUE LEGAL.

Artículo 7 Toque legal. Un pase adelantado (legal o ilegal) lanzado desde detrás de la línea puede ser tocado por un jugador elegible. Un pase en vuelo puede ser aventado, rebotado o desviado en cualquier dirección por cualquier jugador elegible en cualquier momento, incluyendo en un pase dentro de la zona de anotación. Ver 12-1-8.

TOQUE ILEGAL DE UN PASE ADELANTADO.

Artículo 8 Toque ilegal de un pase adelantado. Es un foul por tocar ilegalmente un pase adelantado (legal o ilegal). Que es lanzado desde detrás de la línea de scrimmage:

- (a) Si se toca intencionadamente o es capturado por un jugador ofensivo inelegible o que no reúnen las condiciones; o
- (b) Si primero es tocado o es cachado por un receptor elegible que ha pisado fuera de los límites del campo, ya sea por voluntad propia o por ser legalmente obligado a ir fuera de los límites del campo y ha regresado por el mismo al interior del campo.

Castigo: Pérdida de cinco yardas.

Nota 1: Si un pase adelantado (legal o ilegal) es cachado por un jugador ofensivo inelegible, la bola sigue viva.

Nota 2: Si un pase es bateado en vuelo por cualquier jugador el pase no termina, ni cambia el ímpetu si el bateo lo envía en contacto.

Nota 3: Si un jugador toca el balón después de haber salido fuera de los límites del campo, pero antes a restablecer dentro del campo con sus pies o con cualquier parte de su cuerpo distinto de sus manos, el pase es incompleto y no hay ninguna sanción por toque ilegal.

A.R. 8.9 Tercero y 10 en la línea de la yarda 40 de B. Un pase adelantado detrás de la línea se remonta a la zona final del equipo donde el ofensivo elegible A1 le pega en sus manos y el flanker A2 la cacha en la zona final.

Regla: Touchdown.

A.R. 8.10 Mientras se encuentra en el aire, un receptor agarra un pase firmemente, pero pierde posesión de la bola cuando su hombro aterriza en la suelo con o sin contacto de un contrario.

Regla: El pase es incompleto. El receptor debe tener control y posesión de la bola cuando él se levanta del suelo para completar la recepción.

A.R. 8.11 Tercero y 10 en la línea de la yarda 40 de B. En un pase legal adelantado, al extremo elegible A1 es bloqueado hacia fuera de límites del campo en la línea de la yarda 36 de B. Él regresa al campo de juego, cacha el pase, y anota.

Regla: No hay anotación. El jugador se volvió un receptor inelegible cuando sale de los límites del campo. Bola del equipo A tercero y 15 en la línea de la yarda 45 de B.

A.R. 8.12 tercero y 10 en la línea de la yarda 40 de B. En un pase legal adelantado, al extremo elegible que A1 que es bloqueado legalmente fuera de límites del campo en el la línea de la yarda 20 de B. Él regresa al campo de juego, cacha el pase, después de que un jugador defensivo tocó la bola y él anota.

Regla: Touchdown. La jugada legal ya que todos los receptores inelegibles se convierten en elegible después de que un jugador de la defensiva toca la bola.

A.R. 8.13 Tercero y 10 en la línea de la yarda 40 de B. El extremo elegible A1 toca un pase legal adelantado en la línea de la yarda 35 de B y la bola es entonces tocada por el jugador inelegible A2 en la línea de la yarda 35 de B donde un jugador defensivo la intercepta. Él lleva la bola a la línea de la yarda 45 de B donde él suelta la bola y el equipo pasador A la recupera.

Regla: Toque legal. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 45 de B.

A.R. 8.14 Segundo y cinco en la línea de la yarda 20 de B. Un pase adelantado de detrás de la línea toca la barra de anotación. El extremo de la ofensiva elegible A1 cacha la bola en la zona final.

Regla: Ninguna anotación. La bola está inmediatamente muerta cuando toca la barra (o los postes de gol). Pérdida del down desde el punto anterior. Bola del equipo A tercero y cinco en la línea de la yarda 20 de B.

Regla 8 Pase adelantado.

A.R. 8.15 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Un pase legal adelantado es cachado por un jugador ofensivo A1 cerca de la línea lateral. En su segundo paso toca la línea lateral.

Regla: El pase es incompleto. Ambos pies tienen que aterrizar dentro del campo. Bola del equipo A tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de B.

A.R. 8.16 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Un pase legal adelantado es interceptado por jugador defensivo B1. Cuando él aterriza con la bola en su posesión, él toca la línea lateral.

Regla: El pase es incompleto. Ambos pies tienen que tocar dentro del campo. Bola del equipo A tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de B.

A.R. 8.17 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Un pase legal adelantado es interceptado por jugador defensivo B1 que salta desde fuera de los límites del campo e interceptar el pase. Ambos pies tocan dentro del campo después de la intercepción.

Regla: El pase es incompleto. Ambos pies tienen que estar dentro del campo antes de la intercepción. Bola del equipo A tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Vea 8-1-8-S.N.-3.

A.R. 8.18 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. A1 ofensivo elegible se avienta (detrás de o más allá de la línea) para recibir un pase adelantado y entonces pasa hacia atrás al jugador ofensivo inelegible A2 antes de que él aterrice.

Regla: La cachada es legal.

A.R. 8.19 Segundo y 20 en la línea de la yarda 40 de A. QB A1 recibe el centro y da la bola de mano a mano para atrás a A2 que corre a su derecha y lanza un pase legal adelantado atrás de la línea al QB A1. El QB A1 cacha el pase en la línea de la yarda 38 de A y la lleva a la yarda 50.

Regla: Bola del equipo A segundo y 25 en la línea de la yarda 35 de A o bola de A tercero y 10 en la línea de la yarda 50.

A.R. 8.20 Segundo y 10 en la línea de la yarda 40 de A. Un pase legal adelantado toca al guardia A1 inelegible detrás de la línea. Entonces la bola es intercepta por un jugador defensivo que lo devuelve a la línea de la yarda 20 de A.

Regla: No es pase incompleto cuando A1 toca la bola. El pase continúa en juego. Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A.

A.R. 8.21 Segundo y 10 en la línea de la yarda 40 de A. Un pase legal adelantado es intencionalmente tocado por el guardia inelegible A1 detrás de la línea. La bola es intercepta entonces por el equipo defensivo que lo devuelve al la línea de la yarda 20 de A, donde suelta la bola, y la bola es recupera por el equipo pasador en la línea de la yarda 18 de A.

Regla: Cinco yardas de castigo por el toque intencional receptor inelegible A1 detrás de la línea. Bola del equipo A segundo y 15 en la línea de la yarda 35 de A.

A.R. 8.22 Segundo y 10 en la línea de la yarda 40 de A. Un pase legal adelantado es intencionalmente tocado por el guardia inelegible A1 detrás de la línea y entonces es cacha por A2 elegible que corre a la yarda 50.

Regla: Bola del equipo A segundo y 15 en la línea de la yarda 35 de A.

A.R. 8.23 Cuarto y dos en la línea de la yarda 4 de B. Un pase legal adelantado toca al receptor inelegible A1 en la zona final, el pase es incompleto.

Regla: Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 4 de B (obviamente se rechaza el castigo).

A.R. 8.24 Cuarto y dos en la línea de la yarda 4 de B. Un pase legal adelantado accidentalmente es tocado por receptor inelegible A1 en la línea de la yarda 3 de B, el pase es incompleto.

Regla: Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 4 de B (obviamente se rechaza el castigo).

A.R. 8.25 Segundo y 15 en la línea de la yarda 8 de A. Un pase legal adelantado es bateado hacia atrás por un jugador defensivo y la bola aterriza en la zona final. Un jugador defensivo la cubre en él en la zona final.

Regla: El pase es incompleto. Bola del equipo A tercero y 15 en la línea de la yarda 8 de A.

A.R. 8.26 Primero y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Un pase legal adelantado está simultáneamente tocado por dos jugadores elegibles contrarios, A1 y B1. El pase sale hacia arriba en el aire dónde el jugador inelegible A2 la cacha en la línea de la yarda 40 de A y corre al medio campo.

Regla 8 Pase adelantado.

Regla: Bola del equipo A primero y 10 en la yarda 50.

SECCIÓN 2 PASE INTENCIONALMENTE LANZADO AL SUELO.

DEFINICIÓN.

Artículo 1 Definición. Es un foul por pase intencionalmente lanzado al suelo si un pasador, que se enfrenta a una inminente pérdida de yardaje debido a la presión de la defensiva, lanza un pase sin una posibilidad realista de ser completo. Una posibilidad realista de ser el pase completo se define como un pase que aterriza en la dirección y en la vecindad de un receptor originalmente elegible.

Idea 1: Si el pasador o una bola que ha salido fuera de la posición de los tackles. Si el pase es lanzado intencionalmente al suelo, no se llamará foul cuando el pasador, que está fuera, o ha estado por fuera, de la posición original de los tackles, cuando se lanza el pase en o más allá de la línea de scrimmage, incluso si ningún jugador ofensivo tiene una oportunidad real para atrapar el balón (incluyendo cuando el balón cae fuera de los límites del terreno de juego o sobre la línea final o por fuera de la línea lateral). Si un balón suelto abandona el área al rededor de los tackles. Esta área dejara de existir; Si la bola es recuperada, se aplicaran todas las reglas de pase intencionalmente lanzado como si el pasador se encuentra fuera de esta área.

Idea 2: El contacto físico. No se debe llamar pase intencionalmente lanzado al suelo.

- (a) Si el pasador inicia su movimiento de pase hacia un receptor elegible y, a continuación, la dirección de la bola se ve afectada significativamente por contacto físico de un jugador defensivo que provoca el pase ya sea que la bola va al suelo o ha una área o en la dirección o la proximidad donde no existe un receptor elegible; o
- (b) Si el pasador se encuentra fuera de su bolsa de protección, y su movimiento de pase es significativamente afectado por contacto físico de un jugador defensivo que provoca la bola aterrice cerca de la línea de scrimmage.

Idea 3: Detener el reloj. Un jugador atrás del centro le está permitido parar el reloj de juego legalmente para ahorrar tiempo si, inmediatamente después de recibir el centro, comienza un movimiento continuo y tira la bola directamente en el suelo.

Idea 4: Retraso en el movimiento continuo de lanzar el pase al suelo. Un pasador, después de retrasar su acción de pasar ya sea o no sea con fines estratégicos, le está prohibido tirar la bola al suelo delante de él, a pesar de que él no este bajo alguna presión de parte de algún jugador (s) de la defensiva.

Castigo:

Por lanzar un pase intencional al suelo:

- (a) Pérdida de down y 10 yardas desde el punto de la anterior; o
- (b) Pérdida de down en el punto del foul; o
- (c) Si el pasador se encuentra en su zona de anotación cuando el balón es lanzado, es un Safety. Ver 4-7-1 por acciones para conservar tiempo dentro de un minuto para finalizar cualquier medio.

A.R. 8.27 Segundo y 20 en la línea de la yarda 4 de A. El QB se hace hacia atrás dentro de su zona de anotación, justamente antes de ser tacleado dentro de la zona de anotación, intencionalmente lanza un pase enfrente de él. El jugador defensivo falla en atrapar el pase.

Regla: Pase intencionalmente lanzado. Safety.

A.R. 8.28 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El QB intencionalmente lanza un pase al suelo para evitar ser atrapado atrás de la línea, el se encuentra en su línea de la yarda 16.

Regla: Perdida de down en el punto del foul el QB se encuentra a más de 10 yardas atrás de la línea de scrimmage. Tercero y 247 en la yarda 16 de A.

A.R. 8.29 Segundo y 10 en la línea de la yarda 20 de A. El QB deliberadamente lanza un pase legal adelantado fuera del campo para detener el reloj de juego.

Regla: No hay castigo. Un pase no podrá ser lanzado intencionalmente para evitar perdida de yardaje. Bola del equipo A tercero y 10 en la yarda 20 de A.

SECCIÓN 3 JUGADOR INELEGIBLE EN CAMPO ABIERTO.

ACTOS LEGALES E ILEGALES.

Artículo 1 Actos Legales e ilegales. En una jugada de scrimmage durante el cual se produce un pase legal, un jugador no reúnen las condiciones a la ofensiva incluyendo al QB en una formación T, no les está permitido ir más allá de una yarda de la línea de scrimmage, antes de que el pase haya sido lanzado.

Idea 1: Legalmente dentro del campo abierto. Un jugador no reúnen las condiciones no se encuentra ilegalmente en campo abierto si, después de iniciar contacto con un oponente dentro de una yarda de la línea de scrimmage durante su carga inicial:

- (a) Si él se mueve a más de un yarda más allá de la línea de scrimmage mientras se encuentra bloqueando o está bloqueado por un oponente; o
- (b) Después de romper contacto legal con un oponente más de una tarjeta más allá de la línea de scrimmage, él permanece estacionario hasta que se produce un pase adelantado; o
- (c) Después de perder el contacto legal con un oponente a más de un yarda más allá de la línea de scrimmage, y es obligado a ir detrás de la línea de scrimmage por el oponente, en es intervalo de tiempo es de nuevo sujeto a las restricciones de bloqueo normales para un jugador ofensivo inelegible.

Nota: Si un jugador ofensivo va más allá de la línea de scrimmage y es legalmente bloqueado o él es bloqueado por un oponente, un jugador ofensivo elegible puede atrapar un pase entre ellos y la línea de scrimmage.

Idea 2: Ilegalmente en campo abierto. Un jugador ofensivo inelegible está ilegalmente en campo abierto:

- (a) Si va a más de un yarda más allá de la línea de scrimmage sin hacer contacto con un oponente, o
- (b) Si tras perder el contacto con un oponente dentro de un yarda de la línea de scrimmage, él avanza más de un yarda más allá de la línea de scrimmage: o
- (c) Si después de perder el contacto con un oponente más de un yarda más allá de la línea de scrimmage, él sigue moviéndose hacia adelante en cualquier dirección.

Castigo: Por jugador ofensivo inelegible dentro de campo abierto: Pérdida de cinco yardas desde el punto anterior.

DESPUÉS DE QUE EL PASE ES LANZADO.

Artículo 2 Después de que el pase es lanzado. Si a continuación de que el balón abandona la mano del pasador, los receptores de pase inelegibles pueden avanzar a más de un yarda más allá de la línea de scrimmage, o más allá de la posición alcanzada por su carga inicial, siempre que no bloquee o se póngase en contacto con un jugador defensivo, que se encuentra a más de un yarda más allá de la línea de scrimmage, hasta que el balón sea tocado por cualquier jugador de cualquier equipo. Dichos bloqueos y/o contactos si ocurriesen son una interferencia de pase si se produce en las cercanías de donde la bola es lanzada.

A.R. 8.30 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El centro A1 bloquea a su hombre y lo maneja en la línea de la yarda 32 de A dónde él pierde el contacto. Él se mueve entonces lateralmente a su derecha antes de la bola sea lanzada y el pase es completó al elegible A2 que esta corriendo su patrón en la línea de la yarda 45 de A.

Regla: El hombre inelegible se movió lateralmente 2 yardas más allá de la línea después de perder el contacto (hombre inelegible en el campo). Pérdida de 5 Yardas. Bola del equipo A segundo y 15 en la línea de la yarda 25 de A (Ver 8-3-1).

A.R. 8.31 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El tackle jugador de la ofensiva inelegible A1 carga, y lleva al jugador de la línea B1 hacia atrás de su línea. El pase es completo en la línea de la yarda 45 de A.

Regla: No hay hombre inelegible en el campo. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 45 de A (Ver 8-3-1).

4 CONTACTO ILEGAL Y LEGAL EN CONTRA DE RECEPTORES ELEGIBLES.

CONTACTO LEGAL DENTRO DE CINCO YARDAS.

Artículo 1 Contacto legal dentro de cinco yardas. Dentro de cinco yardas desde la línea de scrimmage, un jugador defensivo puede contactar a un receptor elegible que se encuentre delante de él. Al defensivo se le permite mantener un contacto continuo e ininterrumpido siempre y cuando se encuentre dentro de la zona de cinco yardas, siempre y cuando el receptor no se haya movido más allá de ese punto inclusive acompañado (en con tacto) con el defensivo.

CONTACTO ILEGAL DENTRO DE LAS CINCO YARDAS.

Artículo 2 Contacto ilegal dentro de las cinco yardas. Dentro de la zona de cinco yardas, si el jugador que recibe el centro permanece en su bolsa de protección con el balón, un defensivo no podrá hacer un contacto en la parte posterior de un receptor, ni podrá él mantener contacto después de que el receptor ha ido más allá de las 5 yardas incluso estando en contacto con el defensivo.

CONTACTO ILEGAL ADELANTE DE LAS 5 YARDAS.

Artículo 3 Contacto ilegal adelante de las 5 yardas. Más allá de la zona de cinco yardas, si el jugador que recibe el centro permanece en su bolsa de protección con el balón, un defensivo puede usar sus manos o brazos sólo para defenderse o protegerse a sí mismo en contra del inminente contacto causado por algún receptor. Si el receptor intenta evadir al defensivo, el defensivo no puede iniciar un contacto que desvíe, limite o impida de cualquier manera que el receptor siga su trayectoria.

CONTACTO INCIDENTAL ADELANTE DE LAS 5 YARDAS.

Artículo 4 Contacto incidental adelante de las 5 yardas. Más allá de la zona de cinco yardas, el contacto incidental puede existir entre el receptor y el defensivo, siempre y cuando no afecte ni impida de una forma significativa al receptor, creando una ventaja clara.

BLOQUEO ILEGAL DE TAJO.

Artículo 5 Bloqueo ilegal de tajo. Es un bloqueo ilegal si:

- (a) Un receptor elegible que toma una posición a más de dos yardas por fuera de su propio tackle (un receptor cerrado) y es bloqueado por debajo de la cintura o
- (b) Un receptor elegible que está alineado sobre o detrás de la línea de scrimmage y está dentro de dos yardas de su tackle es bloqueado por debajo de la cintura, después de que él cruza la línea de scrimmage.

Nota: Un receptor elegible, si se encuentra alineado en o detrás de la línea de scrimmage, que esta dentro de dos yardas de su tackle puede ser bloqueado por debajo de la cintura en o detrás de la línea de scrimmage.

HOLDING DEFENSIVO (AGARRANDO).

Artículo 6 Holding defensivo (agarrando). Es un agarrando a la defensiva si un jugador agarra o sujeta a un jugador ofensivo elegible (de su camiseta) con sus manos, o extiende un brazo o brazos para detenerlo o rodearlo con las manos o brazos. Consulte el 12-1-6.

Nota suplementaria.

- (1) Cualquier jugador ofensivo que finge poseer el balón, o a uno a quien se le pretende dar la bola, puede ser tackleado si él ha cruzando su línea de scrimmage entre los tackles ofensivos en una formación normal de línea ofensiva.

FINAL DE LAS RESTRICCIONES.

Artículo 7 Final de las restricciones. Si el QB o el receptor que recibe el centro demuestran que no hace alguna intención más de pasar el balón, es decir, tiene las manos libres, o picha la bola o picha un pase hacia adelante o hacia atrás. O pierde la posesión del balón por un mof que toca el suelo o por un fumble, o si él es tackleado, las restricciones del quipo a la defensiva prohíben cualquier contacto ilegal, golpe o bloqueo o agarrando a la defensiva en contra de un receptor ofensivo. Si el QB abandona el área de su bolsa de protección con el balón en su posesión, las restricciones de contacto ilegal y un bloqueo ilegal, ambas restricciones de bloqueos terminan, pero la restricción por parte del equipo a la defensiva de agarrando permanece en vigor.

Regla 8 Pase adelantado.

Si un equipo presenta una formación de aparente patada, se permiten actos defensivos que constituyen normalmente un contacto ilegal (hacer contacto más allá de las cinco yardas, etc.), siempre que los actos no constituyan un foul de agarrando de la defensiva.

Castigo: Por contacto ilegal de o agarrando por la defensiva: pérdida de cinco yardas y primero y 10 automático.

Castigo: Por bloqueo ilegal: pérdida de 15 yardas y primero y 10 automático.

SECCIÓN 5 INTERFERENCIA DE PASE.

DEFINICIÓN.

El artículo 1 Definición. Es una interferencia de pase de cualquier equipo cuando una acción realizada por un jugador a más de una yarda más allá de la línea de scrimmage significativamente obstaculiza el progreso de la oportunidad de un receptor elegible de atrapar el balón. La interferencia de pase sólo puede ocurrir cuando se produce un pase adelantado desde detrás de la línea de scrimmage, independientemente de si el pase es legal o ilegal, o si cruza la línea.

Las Reglas de interferencia de pase defensiva se aplican desde el momento en que el balón es lanzado hasta que el balón es tocado. Véase el artículo 2 para actos prohibidos mientras que la pelota está en el aire.

Las Reglas de interferencia de pase ofensiva se aplicarán desde el momento en que la bola es centra hasta que se toca el balón. Véase el artículo 2 para actos prohibidos mientras que la bola está en el aire y el artículo 4 para actos prohibidos antes del pase.

ACCIONES PROHIBIDAS.

Artículo 2 Acciones prohibidas por ambos equipos, mientras que la bola está en el aire. Son acciones que son interferencia de pase incluyen pero no se limitan a:

- (a) El contacto con un jugador que no se esté manejando el balón que es restringido por un oponente con la oportunidad para hacer una cachada.
- (b) El contacto con un jugador en la parte posterior de un oponente en un intento de hacer una jugada con la bola.
- (c) Agarrar los en brazos de un oponente de tal manera que restrinja su oportunidad de atrapar un pase.
- (d) Extender un brazo por enfrente del cuerpo de un oponente, restringiendo así su capacidad para atrapar un pase.
- (e) Impedir el patrón de pase de un oponente haciendo contacto con él, sin tocar el balón.
- (f) Enganchando a un oponente en un intento de llegar a la bola de tal manera que hace que los oponentes giren su cuerpo y así impedir que lleguen a la bola.
- (g) Iniciar contacto con un oponente por desviar o empujar, creando con este contacto una separación en un intento de atrapar un pase.

Nota: Si hay alguna duda, si el contacto con el jugador es incidental, la sentencia no debe ser una interferencia.

ACTOS PERMITIDOS.

Artículo 3 Actos permitidos para ambos equipos, mientras que la pelota está en el aire. Actos que se permiten por un jugador incluyen pero no se limitan a:

- (a) Contacto incidental de un oponente de una mano, brazo, o del cuerpo cuando ambos jugadores están compitiendo por el balón, o ningún jugador está buscando la pelota. Si
- (b) Enganche involuntario de pies cuando ambos jugadores están haciendo por la bola o ningún jugador está jugando a la el balón.
- (c) contacto que normalmente se considerarían interferencia de pase, pero el pase es claramente inalcanzable (no cachable) por los jugadores involucrados, excepto como se especifica en la regla 8-3-2 y 8-5-4, relativas al bloqueo en el campo por la ofensiva.
- (d) Colocar una mano sobre un oponente que no le limita en un intento de hacer una jugada en la bola.
- (e) Contacto con un jugador que ha ganado una posición sobre un oponente en un intento de atrapar el balón.

Regla 8 Pase adelantado.

Nota 1: Cuando la pelota está en el aire, el receptor elegible de la ofensiva y defensiva: tienen el mismo derecho de acceso de la bola y están sujetos a las mismas restricciones.

Nota 2: Acciones que no se producen más de una yarda más allá de la línea de scrimmage no son interferencia de pase, pero podría ser un agarrando a la defensiva (ver 12-1-6).

Nota 3: Cuando un equipo presenta una formación de una aparente patada, actos defensivos que constituyen normalmente una interferencia de pase están permitidos contra el hombre que se encuentra posesionado al final de la línea de scrimmage, o un receptor elegible detrás de la línea de scrimmage, que se alinea o se pone en movimiento a una yarda del hombre de la final de la línea, siempre que dichos actos no constituyan un agarrando ilegal. Acciones de agarrando a la defensiva, tales como taclear a un receptor; todavía se puede llamar y da como resultado un castigo de cinco yardas desde el punto anterior, si es aceptado. Aunque también aplican las reglas de interferencia de pase a la ofensiva,

OTROS ACTOS PROHIBIDOS POR LA OFENSIVA.

Artículo 4 Otros actos prohibidos por la ofensiva. Bloqueo en el campo por un jugador ofensivo antes a un pase sea lanzado es interferencia de pase ofensiva.

Nota: Es también interferencia de pase por la ofensiva por bloquear a un defensivo más allá de la línea de scrimmage, mientras que el pase está en el aire, si el bloqueo se produce en las cercanías del jugador a quien se dirige el pase.

Castigo: Interferencia de pase por la defensiva: Primer down para el equipo ofensivo en el lugar de la falta. Si la interferencia es también un foul personal (ver 12-2), el castigo es de 15 yardas y foul es aplicado, ya sea desde el punto del foul (por interferencia), o desde el punto de donde termina la carrera si se rechaza el foul de interferencia de pase. Si la interferencia se encuentra detrás de la línea defensiva de la línea de gol, es primer down para el equipo ofensivo en la línea de la yarda uno de la defensiva, o, o del punto anterior si la bola fue centrada dentro de la línea de la yarda 2, la mitad de la distancia entre el punto anterior y la línea de gol.

Castigo: Interferencia de pase de la ofensiva: pérdida de 10 yardas desde el punto anterior.

A.R. 8.32 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. En un pase es lanzado detrás de la línea, y un hombre defensivo bloquea el extremo elegible A1 en el en la línea de la yarda 32 de A mientras la bola está en el aire. El pase es incompleto detrás de la línea.

Regla: Es interferencia de pase defensiva. Es una interferencia del pase defensiva sin tener en cuenta una vez que la bola se tira, si el pase cruza o no cruza la línea de scrimmage. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 32 de A.

A.R. 8.33 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El extremo jugador elegible A1 va delante de su línea después del centro y bloquea al jugador defensivo B1 en la línea de la yarda 35 de A antes de que el flanker elegible A2 cache la bola en la línea de la yarda 34 de A. El Flanker A2 va a la línea de la yarda 45 de A donde hace down.

Regla: Interferencia del pase ofensiva. A1 no pueda bloquear más allá de la línea antes de que la bola sea tocada. Bola del equipo A segundo y 20 en la línea de la yarda 20 de A.

A.R. 8.34 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El jugador ofensivo A1 elegible toca la bola en la línea de la yarda 45 de A y la bola se va de sus manos. El jugador defensivo B1 entonces bloquea al jugador elegible A2 y le impide cazar la bola en la yarda 50.

Regla: El bloqueo es legal. La bola fue tocada. No hay interferencia del pase. Bola del equipo A tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de A.

A.R. 8.35 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. En un pase rápido encima del centro, el jugador defensivo B1 toca la bola en la línea de la yarda 35 de A y salta en el aire. El jugador B2 defensivo está a punto de cazar la bola cuando el extremo ofensivo A1 empuja a B2 fuera de la jugada y cacha la bola y la lleva a la línea de la yarda 45 de A.

Regla: La jugada es legal como la bola fue tocada por la defensiva. Las Reglas de interferencia acabaron cuando el jugador defensivo tocó el pase. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 45 de A.

Regla 8 Pase adelantado.

A.R. 8.36 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El jugador ofensivo A1 elegible y B1 los dos hacen un intento de buena fe de cachar un pase en la línea de la yarda 45 de A. Hay contacto entre ellos y el pase es incompleto en la línea de la yarda 45 de A.

Regla: El pase es incompleto. La jugada es legal ya que es un intento simultáneo y de buena fe por dos jugadores oponentes de cachar la bola. Bola del equipo A tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de A.

A.R. 8.37 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El extremo cerrado A2 bloquea a B1 en la línea de la yarda 35 de A como el QB está buscando a un receptor abierto. A2 corre entonces a la yarda 50. El QB tira entonces el pase y A2 cacha la bola ya que no hay nadie cerca de él.

Regla: La interferencia del pase ofensiva de A2. Bola del equipo A segundo y 20 en la línea de la yarda 20 de A.

A.R. 8.38 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El jugador defensivo B1, más allá de la línea de scrimmage, tiene la bola atrás de su espalda durante un pase adelantado. Él no hace ningún intento de por cachar la bola pero mueve sus brazos en la proximidad de la cara a un contrario elegible en el la línea de la yarda 45 de A, pero no hay ningún contacto con el receptor.

Regla: Ninguna falta. La acción es legal del jugador defensivo.

A.R. 8.39 Cuarto y 1 en la línea de la yarda 4 de B. El extremo ofensivo A1 empuja a un jugador defensivo fuera del camino en la zona final y después cachar un pase legal.

Regla: Pérdida de 10 yardas desde el punto anterior. Bola del equipo A cuarto y 11 en la línea de la yarda 14 de B.

A.R. 8.40 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Un jugador defensivo empuja fuera de la trayectoria al jugador A1 ofensivo elegible en la zona final y después cacha un pase. Él lo devuelve a la yarda 50.

Regla: Interferencia del pase defensiva en la zona final. Bola del equipo A primero y gol en la línea de la yarda uno de B.

A.R. 8.41 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 15 de B. En un intento de gol campo el sostenedor A1 se pone de pie y lanza un pase al extremo elegible A2 que empuja jugador B1 defensivo fuera de la trayectoria en la zona final para cachar el pase allí.

Regla: Interferencia del pase ofensiva. Bola del equipo A cuarto y 20 en la línea de la yarda 25 de B.

A.R. 8.42 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Un jugador defensivo clipea al jugador ofensivo elegible A1 en el la línea de la yarda 45 de A cuando él está a punto de cachar un pase. El pase es incompleto en la yarda 50.

Regla: La interferencia también es un foul personal y se castigan ambos faules. Así que Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 40 de B.

A.R. 8.43 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Durante un pase el jugador defensivo B1 agarra de la mascara al jugador ofensivo elegible A1 en el la línea de la yarda 35 de A. La bola se tira a la yarda 50 donde B2 defensivo interfiere con el elegible A1. El pase es incompleto.

Regla: Yardaje adicional tendrá que ser aplicado por el foul personal (agarrando de la mascara) después de colocar la bola en la yarda 50 por la interferencia del pase tal como si el pase hubiera sido completo (ver 8-3-3). Bola del equipo A primero y 10 en la yarda 50.

SECCIÓN 6 PUNTOS DE APLICACIÓN DE LAS FALTAS.

PUNTO DE APLICACIÓN.

Artículo 1 Punto de aplicación. Si hay una falta por cualquier equipo desde el momento del centro hasta que un pase es lanzado detrás de la línea, el castigo se aplica desde el punto anterior.

Excepciones:

- Interferencia de pase por la defensiva se aplica desde el punto del foul.
- Si hay un foul personal o una actitud antideportiva; de la defensiva antes de que concluyera un pase lanzado desde detrás de la línea, la aplicación es de acuerdo a la regla 8-6-2 a ver a continuación.
- Si hay un foul personal o una actitud antideportiva por la ofensiva antes de una intercepción de un pase lanzado desde detrás de la línea, la aplicación es conforme a la regla 8-6-3 a ver a continuación.
- Es un Safety cuando el equipo ofensivo comete un foul detrás en su propia línea de gol.

FAUL PERSONAL O ACTITUD ANTIDEPORATIVA POR EL EQUIPO A LA DEFENSIVA.

Artículo 2 Faul personal o actitud antideportiva por el equipo a la defensiva antes de la finalización de la jugada. Cuando la defensa comete un faul personal o una actitud antideportiva antes de la terminación de un pase legal que se produce desde detrás de la línea, el castigo se aplicará desde el punto anterior o el punto de bola muerta, lo que sea más ventajoso a la ofensiva.

Excepción: Si el equipo que paso es fauleado y pierde la posesión de la bola después de haber completado el pase, la aplicación del faul es desde el punto anterior, y mantendrá la bola el equipo de paso después de la aplicación del faul de personal.

FAUL PERSONAL O ACTITUD ANTIDEPORATIVA DEL EQUIPO OFENSIVO

Artículo 3 Faul personal o actitud antideportiva del equipo ofensivo antes del cambio de posesión. Cuando el equipo ofensivo comete un faul personal o una actitud antideportiva antes de una intercepción o la recuperación de la bola por la defensiva o de una recuperación de un pase atrasado o fumble, se aplicará un castigo de 15 yardas desde el punto de donde la bola se declaró bola muerta.

Excepción: Si el equipo que interceptar o recuperar la bola pierde la posesión de ella después de la intercepción o de la recuperación, la aplicación del castigo es desde el punto de donde se produjo la intercepción o la recuperación, y el equipo que intercepto o recupero la bola mantendrá la posesión después de la aplicación del castigo del faul personal.

Nota: Cuando el punto de bola de muerta es normalmente un touchback, la aplicación es desde la línea de la yarda 20.

A.R. 8.44 Tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Durante la carrera y antes de lanzar un pase incompleto, el jugador ofensivo A1 agarra a un jugador defensivo en el la línea de la yarda 25 de A.

Regla: La opción para la defensiva. Cuarto y 10 en la línea de la yarda 30 de A o tercero y 20 en la línea de la yarda 20 de A (punto anterior).

A.R. 8.45 Tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Durante el transcurso de la carrera y antes del intento de lanzar un pase el QB A1, el jugador B1 defensivo agarra el flanker A2 en el la línea de la yarda 45 de A. El QB A1 no tira la bola y es hecho down en la línea de la yarda 20 de A.

Regla: El castigo se aplica desde el punto anterior. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 35 de A.

A.R. 8.46 Tercero y 10 en la línea de la yarda 40 de A. Jugador defensivo B1 le comete rudeza al pasador antes de que el pase sea completado por el extremo elegible A1 en el la línea de la yarda 45 de B. A1 corre al la línea de la yarda 40 de B dónde él es tacleado.

Regla: El faul personal es hecho antes de la realización de un pase legal adelantado. Quince yarda de castigo desde el punto de aplicación es dónde la bola fue declarada muerta. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 25 de B.

A.R. 8.47 Tercero e 10 en la línea de la yarda 40 de A. Un jugador defensivos le comete una rudeza al pasador cuando él tira un pase atrás a A1 que es tacleado en el la línea de la yarda 35 de A. El faul es anterior a la realización del pase.

Regla: El punto de aplicación es desde el punto anterior como el castigo usual en un pase. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 45 de B.

A.R. 8.48 Tercero y 10 en la línea de la yarda 40 de A. El guardia ofensivo A1 sujeta al jugador defensivo B1 cuando él intenta alcanzar el pase. El jugador B2 intercepta el pase y lo regresa a la línea de la yarda 30 de A.

Regla: El punto de aplicación es desde el punto dónde la bola fue declarada muerta. Ya que el faul personal es antes de la intercepción. Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 15 de A.

A.R. 8.49 Tercero y 10 en la línea de la yarda 40 de A. El Jugador defensivo B1 comete una rudeza antes de que el pase sea completado por el jugador A1 en la yarda 50. A1 corre al la línea de la yarda 40 de B dónde él es tacleado, donde suelta la bola y el equipo defensivo la recupera en el la línea de la yarda 35 de B.

Regla: El faul personal es anterior a que el pase sea completo. El punto de aplicación a del punto anterior y la bola se regresa al equipo ofendido. Bola del equipo A primero y 10 en el la línea de la yarda 45 de B.

Regla 8 Pase adelantado.

Nota del traductor: En el mundo del fútbol americano, se dice que el equipo que tiene las manos sucias (si ha cometido un foul antes de) no puede ganar la posición de la bola.

A.R. 8.50 Tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de A, B1 intercepta un pase adelantado en la línea de la yarda 30 de B. la corre al la línea de la yarda 35 de B, donde suelta la bola y un jugador del equipo A la recupera. Antes de que se realice el pase, el jugador A3 comete un crack back en la línea de la yarda 26 de A.

Regla: Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 45 de B.

A.R. 8.51 Tercero y 10 en la línea de la yarda 40 de A. Jugador defensivo B1 comete rudeza antes de que el pase sea completo al extremo elegible A1 en la línea de la yarda 40 de B. A1 la lleva para una anotación.

Regla: Touchdown. Pérdida de 15 yardas en el inicio de la siguiente patada de salida. La patada se realizara desde la línea de la yarda 45 de A. Vea 14-1-14.

A.R. 8.52 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Durante un pase adelantado la bola se le va de los dedos el extremo elegible A1 y el flanker A2 la cacha en el la línea de la yarda 40 de B. El equipo defensivo se encontraba en fuera de lugar.

Regla: Obviamente el castigo es rechazado. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 40 de B.

A.R. 8.53 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Un pase adelantado es cachado por el hombre de línea inelegible A1 en la línea de la yarda 28 de A. El equipo defensivo se encontraba en fuera de lugar.

Regla: Los castigos son compensados repite down. Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A.

A.R. 8.54 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Un pase adelantado es cachado por el inelegible A2 más allá de la línea. Antes o durante el pase, el jugador B1 defensivo golpea a A1.

Regla: El jugador B1 es expulsado. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 45 de A. (Ver 14-3-1-exc-1)

SECCIÓN 7 PASE ATRASADO Y FOMBLE.

PASE ATRASADO.

Artículo 1 Pase atrasado. Un corredor puede lanzar un pase atrasado en cualquier momento (3-22-4). Jugadores de ambos equipos pueden avanzar la bola después de atrapar un pase atrasado, o recuperar un pase atrasado después de este toque el suelo.

Excepción: Ver acciones para conservar tiempo (4-7-1).

Nota: Un centro directo del centrador a un jugador en el backfield, que es mofado o un balón centrado que no es tocado por el jugador que está en posición de recibir el centro de mano a mano son considerados como un pase atrasado, y la bola permanece viva.

A.R. 8.55 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 40 de A. Un centro alto va fuera de las manos del pateador cuando él deja escapar la bola en la línea de la yarda 28 de A. La bola rueda al la línea de la yarda 25 de A. Un jugador defensivo la recupera y la lleva para una anotación.

Regla: Touchdown. (Ver 8-4-1-nota).

A.R. 8.56 Bola del equipo A cuarto y 10 en la línea de la yarda 20 de B. El centro de A1 va directo al sostenedor de gol de campo, cuando intenta colocar la bola se le escapa de las manos en la línea de la yarda 27 de B. El pateador de gol de campo recupera la bola en la línea de la yarda 30 de B y corre para una anotación.

Regla: Touchdown legal.

PASE ATRASADO.

Artículo 2 Un pase atrasado que sale fuera de límite del campo. Si un pase atrasado se va fuera de los límites del campo entre las líneas de gol, la pelota es declarada bola muerta (7-6-2-a) y a continuación se pondrá en juego dentro del campo. La Regla 11 gobierna si un pase atrasado se declara bola muerta detrás de la línea de gol.

FOMBLE.

Artículo 3 Fomble. Un fomble es cualquier acto, distinto al de un pase o patada, que resulta en un cambio de la

Regla 8 Pase adelantado.

posesión de la bola.

Excepción: Si un corredor intencionalmente suelta la bola hacia adelante, esto es considerado como un pase adelantado (3-22-2).

Idea 1: Recuperación y Avance. Cualquier jugador de cualquier equipo puede recuperar o atrapar un balón suelto y avanzar, antes o después de que la bola golpee el terreno de juego.

Excepciones:

- (a) Fomble en cuarto down. Vea 8-7-5 a continuación.
- (b) Fomble después de la advertencia de los dos minutos. Véase 8-7-6 a continuación.

Idea 2: Recuperación legal. Para una recuperación legal de un fumble, vea la regla 3, sección 2, artículo 7. Consulte 7-5-6-a para un fumble fuera de los límites del campo y 11-5-1-Excepción 2 para un fumble dentro en la zona de anotación seguida a la intercepción aplicando la regla del impulso.

Idea 3: Fuera de los límites. Cuando un fumble va fuera de los límites del campo entre las líneas de gol se aplicará lo siguiente:

- (a) Si un fumble va hacia atrás y fuera de los límites, la bola se pone en juego en el terreno interior por el equipo que tuvo la última posesión;
- (b) Si un fumble va hacia adelante y fuera de los límites del campo, la bola se pondrá en juego en el punto del fumble por el equipo que tuvo la última posesión;
- (c) Si una bola es suelta en la zona de final del equipo en posesión y sigue adelante al terreno de juego y sale fuera de los límites del campo, el resultado es un safety, si el equipo que centro proporcionó el impulso que puso el balón en la zona final (ver regla 11, sección 5, artículo 1 excepción de impulso). Si el impulso fue proporcionado por el equipo oponente, la misma acción descrita de la jugada se traducirá en un touchback;
- (d) A pesar de cualquiera de los casos anteriores, cuando no ha habido un cambio de posesión durante el down, y el punto de la bola es en o más allá de la línea por ganar después de cuarto down, el balón es otorgado al equipo B en el punto donde la bola fue declarada bola muerta.

Idea 4. Fuera de los límites del campo en la zona de anotación. Cuando sale un fumble fuera de los límites en la zona de anotación, se aplicará lo siguiente:

- (a) Si una bola fue suelta en el terreno de juego y sigue adelante a la zona de anotación del oponente y sobre la línea final o lateral es un touchback otorgado al equipo defensivo; o
- (b) Si una bola es suelta en su propia zona de anotación o en el terreno de juego y va fuera de los límites del campo dentro en la zona de anotación, es declarado un safety si el equipo que centro proporcionó el impulso que envió el balón a la zona final (ver 11-5-1 a excepción de impulso). Si el impulso fue proporcionado por el equipo oponente, es un touchback.

A.R. 8.57 Segundo y gol en la línea de la yarda 4 de B. El corredor A1 suelta la bola en la línea de scrimmage donde la bola rueda fuera de los límites del campo:

- a) en la yarda uno.

Regla: Bola del equipo A. tercera y en la línea de la yarda 4 de B.

- b) En la línea final.

Regla: Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 20 de B.

A.R. 8.58 Segundo y 14 en la línea de la yarda 2 de A. El corredor A1 suelta la bola en la zona de anotación. La bola rueda fuera de los límites del campo.

- a) En una yarda uno.

Regla: Safety.

- b) En la zona de anotación.

Regla: Safety.

A.R. 8.59 Segundo y 14 en la línea de la yarda 2 de A. El jugador B1 intercepta un pase en la línea de la yarda 20 de A, corre a la línea de la yarda 3 de A y suelta la bola. La bola rueda a la zona de anotación. El jugador A1

Regla 8 Pase adelantado.

recoge el balón en la zona de anotación, donde es golpeado y suelta la bola dentro de la zona de anotación. La bola rueda fuera de los límites del campo en la línea final.

Regla: Touchback. Bola del equipo A, primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. (Ver7-5-6-e).

A.R. 8.60 Tercera y 12 en la línea de la yarda 22 de B. el jugador B1 intercepta el pase en la zona de anotación. Intenta correr y suelta la bola dentro en la zona de anotación. Bola rueda fuera de los límites del campo:

a) En la línea de la yarda 3 de B.

Regla: Touchback (véase 7-5-6-d).

b) Por la línea final.

Regla: Touchback (véase 7-5-6-e).

DANDO LA BOLA HACIA ADELANTE.

Artículo 4 Dando la bola hacia adelante. Ningún jugador puede entregar la pelota hacia adelante, excepto a un receptor elegible que está detrás de la línea de scrimmage.

(a) La pérdida de la posesión de la bola durante la ejecución sin éxito de intentos de entrega la bola de mana a mano es un fumble cargado al jugador que tuvo la última posesión de la bola.

(b) Una entrega mofada (legal o ilegal) es un fumble, y la bola sigue viva.

Castigo: Por entregar el balón hacia adelante más allá de la línea de scrimmage o no de scrimmage: cinco yardas y pérdida de down desde el lugar de la falta.

Castigo: Por entregar el balón a un receptor elegible detrás de la línea de scrimmage: pérdida de cinco yardas.

FOMBLE EN CUARTO DOWN.

Artículo 5 Fumble en cuarto down. Si un fumble en cuarto down se produce durante una jugada de scrimmage:

(a) La bola podrá ser avanzada por cualquier miembro del equipo defensivo.

(b) El jugador que fumbleo la bola es el único jugador de su equipo al cual se le permite recuperar y avanzar la bola.

(c) Si la bola es recuperada o cachada por cualquier compañero del equipo del jugador que la fumbleo, la bola es declarada bola muerta, y el punto del siguiente centro es el punto del fumble o el punto de la recuperación, si el punto de la recuperación se encuentra detrás del punto del fumble.

Nota 1: Después de que un cambio de posesión ha ocurrido, las restricciones que están en (b) y (c) ya no tienen efecto para el resto del down.

Nota 2: Las restricciones en (b) y (c) son aplicables durante un intento de anotación extra durante todo el juego.

FOMBLE DESPUÉS DE LA ADVERTENCIA DE LOS DOS MINUTOS.

Artículo 6 Fumble después de la advertencia de los dos minutos. Si un fumble por cualquier equipo se produce después de la advertencia de dos minutos:

(a) La bola podrá ser avanzada por cualquier miembro del equipo defensivo.

(b) El jugador que fumbleo la bola es el único jugador de su equipo al cual se le permite recuperar y avanzar la bola.

(c) Si la bola es recuperada o cachada por cualquier compañero del equipo del jugador que la fumbleo, la bola es declarada bola muerta, y el punto del siguiente centro, es el punto del fumble o el punto de la recuperación, si el punto de la recuperación se encuentra detrás del punto del fumble.

A.R. 8.61 Segundo y 10 en la línea de la yarda 14 de B. En la última jugada del juego el equipo va perdiendo por 4 puntos. El QB A1 se hace para atrás para pasar, suelta la bola, y por casualidad la bola se mete a la zona de anotación del equipo B. Donde el jugador A2 la cubre.

Regla: No hay anotación, el juego termina.

A.R. 8.62 Cuarto y cuatro en la línea de la yarda 9 de B. El jugador ofensivo A1 suelta la bola (involuntariamente) en la línea de la yarda 9 B. A1 la recupera y la lleva a la línea de la yarda 4 de B.

Regla: El avance es legal como el jugador que suelta la bola el es el que la recupera. Bola del equipo A primero y gol en la línea de la yarda 4 de B.

Regla 8 Pase adelantado.

A.R. 8.63 Cuarto y cuatro en la línea de la yarda 9 de B. El jugador ofensivo A1 suelta la bola en la línea de la yarda 9 de B (involuntariamente). Su compañero de equipo A2 la recupera en la línea de la yarda 7 de B y la lleva a la línea de la yarda 4 de B.

Regla: El jugador que suelta la bola es el único que puede recuperarla y correrla. El punto del siguiente centro es el punto del fumble (la línea de la yarda 9 de B). Bola del equipo B, primero y 10 en la línea de la yarda 9 de B.

A.R. 8.64 Cuarto y cuatro en la línea de la yarda 9 de B. El jugador ofensivo A1 suelta la bola en la línea de la yarda 9 de B y A2 recupera en la línea de la yarda 12 de B y va al a la línea de la yarda 4 de B.

Regla: Si otro jugador diferente al que fumblea la bola la recupera el punto del próximo centro es el punto de recuperación siempre y cuando dicho punto se encuentre atrás del punto del fumble. Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 12 de B.

A.R. 8.65 Cuarto y cuatro en la línea de la yarda 9 de B. El jugador ofensivo A1 suelta la bola en la línea de la yarda 9 de B. El jugador defensivo B1 toca la bola y entonces jugador ofensivo A2 la recupera en la línea de la yarda 7 de B.

Regla: La bola deberá ser regresada al punto del fumble (la línea de la yarda 9 de B). Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 9 de B.

A.R. 8.66 Cuarto y cuatro en la línea de la yarda 9 de B. A1 suelta la bola en la línea de la yarda 9 de B y la bola rueda fuera de los límites del campo en la línea de la yarda 4 de B. Sin que cualquier jugador la toque.

Regla: La bola deberá ser puesta en juego para la siguiente jugada en el punto del fumble. Bola de B primero y 10 en la línea de su yarda 9.

PUNTOS DE APLICACIÓN DURANTE UN PASE ATRASADO O FOMBLE.

Artículo.- 7 Puntos de aplicación durante un pase atrasado o fumble.

Cuando un foul ocurre durante un pase atrasado o fumble, el punto básico de aplicación es el punto del fumble o el punto del pase atrasado.

Excepciones:

(a) Detrás de la línea. Cuando el punto del pase atrasado o del fumble se encuentra detrás de la línea (incluso en la zona final del equipo A) y cualquier equipo comete un foul durante una bola suelta, el punto de aplicación es en el punto anterior, aún cuando la falta del equipo B sea en la zona final de A. Si el foul del equipo A es en su propia zona de anotación durante el pase atrasado o fumble, la aplicación del castigo da como resultado un Safety.

(b) Delante de la línea de scrimmage. Cuando el punto del fumble o pase atrasado está más allá de la línea, un foul de la ofensiva durante el pase atrasado o fumble que ocurra en cualquier parte se aplica desde el punto del fumble o del pase atrasado.

(i) Si el foul ocurre delante de la línea de scrimmage, el punto de aplicación es el punto del foul; o.

(ii) Si el foul ocurre atrás de la línea de scrimmage. El punto de aplicación es el punto anterior; o

(iii) Si el foul ocurre en la zona de anotación del equipo A. La aplicación del castigo da como resultado un Safety.

(c) Para la aplicación cuando la falta se comete y es un foul personal o una actitud antideportiva y el foul es cometido antes de la recuperación por la defensiva en un pase atrasado o fumble, consulte la sección 6, artículo 3 arriba.

A.R. 8.67 Primero y 10 en la línea de la yarda 40 de A. El corredor que A1 avanza la bola a la yarda 50 donde él la pasa hacia atrás. Durante el pase dirigido hacia atrás el jugador A2 agarra en el la línea de la yarda 45 de A. La bola sale del campo en la línea de la yarda 48 de A.

Regla: El punto de aplicación del castigo es el punto del foul como este punto está detrás del punto básico (ver 14-1-5-d). Bola del equipo A primero y 15 en la línea de la yarda 35 de A.

A.R. 8.68 Cuarto y 15 en la línea de la yarda 8 de A. Una patada es bloquea y la bola está en la zona final cuando el jugador defensivo B1 empuja al jugador A1 fuera de la trayectoria para permitirle a su compañero de equipo B2 poder recuperar la bola en la zona final.

Regla 8 Pase adelantado.

Regla: El punto de de aplicación es la punto anterior como el foul de la defensiva ocurrió detrás de la línea. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 13 de A.

A.R. 8.69 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. El QB A1 suelta la bola en la línea de la yarda 32 de B. Un jugador defensivo batea la bola suelta en vuelo a la línea de la yarda 40 de B dónde A1 la recupera.

Regla: El punto de la de aplicación del castigo es el punto anterior como el foul está detrás de la línea. El bateo es ilegal (ver 12-1-8). Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 20 de B.

A.R. 8.70 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. El QB A1 pasa hacia atrás y un jugador defensivo batea el pase en vuelo. La bola va al la línea de la yarda 40 de B dónde A1 la recupera.

Regla: Bateo legal (ver 12-1-8-Exc.). Bola del equipo A tercero y 20 en la línea de la yarda 40 de B.

A.R. 8.71 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Un pase dirigido hacia atrás o una bola suelta que pega en el suelo en la línea de la yarda 35 de B y un jugador defensivo batea la bola en la línea de la yarda 40 de B dónde él mismo la recupera.

Regla: El bateo es ilegal en bola suelta. El punto de aplicación del castigo es el punto anterior como él está detrás de la línea. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 20 de B.

A.R. 8.72 B1 intercepta un pase adelantado en su zona final y la lleva a su yarda 2 dónde él suelta la bola. B1 la recupera. Durante el fumble B2 comete un foul:

a) En su zona final.

Regla: Safety. La de aplicación es del punto del foul, como no es desde la línea de scrimmage. Ver 11-5-1 y 14-1-11-b.

b) En su línea de la yarda 5.

Regla: Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda uno de B. La aplicación es desde el punto del fumble.

A.R. 8.73 Tercero y 15 en la línea de la yarda 30 de B. B1 intercepta un pase en la zona final y lo lleva fuera al la línea de la yarda 20 de B dónde él tira a un pase dirigido hacia atrás que da la suelo en la línea de la yarda 15 de B. A1 recupera en el suelo y la lleva para una anotación.

Regla: Touchdown de A. (La recuperación y el avance son legales por A1. ver 8-7-1).

A.R. 8.74 Un pase dirigido hacia atrás o bola suelta por el Equipo ofensivo A en la línea de la yarda 4 descansar en la línea de la yarda 2. El jugador ofensivo A1 bloquea B1 contra la bola y esto causa que la bola cruce la línea de gol.

a) A2 la recupera en la zona final.

Regla: Safety si A2 hace down en la zona final. Él la puede avanzar (ver 3-15-3,-Nota).

b) B2 recupera en la zona final.

Regla: Touchdown.

A.R. 8.75 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Una bola es manejada hacia adelante por el QB al receptor elegible A2 que esta detrás de su línea. El receptor A2 deja escapar la bola (mofa) y el jugador defensivo B1 recupera en el la línea de la yarda 35 de B y la lleva a la yarda 50.

Regla: Avance legal. No es un pase adelantado (ver 3-13-1-b.), y se trata como un fumble. Bola del equipo B, primero y 10 en la yarda 50.

A.R. 8.76 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Una bola se maneja hacia atrás (no es pase) al receptor inelegible A1 en el la línea de la yarda 35 de B. A1 deja escapar la bola (mofa) y B1 la recupera y la lleva a la yarda 50.

Regla: La recuperación legal. Una bola manejada hacia atrás (de mano a mano,) de un jugador a otro (no es considerado pase) y se deja caer (mofa) se tratará como un fumble. Cualquier equipo puede recuperarla y la puede avanzar. Bola del equipo B primero y 10 en la yarda 50.

REGLA 9 PATADA DE SCRIMAGE (DESPEJE).

SECCIÓN 1 PATADAS DE SCRIMAGE.

PATADA CERCA DE LA LÍNEA DE SCRIMAGE.

Artículo 1 El equipo A puede intentar una patada de bote, o patada de lugar desde cualquier punto atrás de la línea de scrimmage.

Castigo: Para una patada, de bote, o patada de lugar que se realice más allá la línea de scrimmage o desde no hay línea de scrimmage: Pérdida de 10 yardas del punto donde se realizó la patada.

Nota 1: Esto no se considerara como patear ilegalmente la bola.

Nota 2: El Castigo por una patada, de bote, o patada de lugar más allá la línea de scrimmage será aplicado desde el punto dónde la bola fue pateada o el punto donde se dio la patada cuando el cuerpo entero del jugador y de la bola se encuentre más allá de la línea de scrimmage. Esto incluye al jugador si se encuentra en el aire o tocando la tierra.

DURANTE UN UNA PATADA DESDE LA LÍNEA DE SCRIMAGE.

Artículo 2 Durante un una patada desde la línea de scrimmage, sólo los hombres colocados en los extremos de la línea de scrimmage (normalmente los receptores elegibles) en el momento del centro, o un receptor elegible que esté alineado o en movimiento detrás de la línea y que está a más de una yarda por fuera del hombre final, se le permite estar adelante a no más de una yarda más allá de la línea de scrimmage antes de que la bola sea pateada.

Castigo: Por estar adelante a más de una yarda más allá de la línea de scrimmage antes de que la bola sea pateada: Pérdida de cinco yardas.

BLOQUEO DURANTE UNA PATADA.

Artículo 3 Las siguientes reglas de bloqueo aplican durante un down de patada de scrimmage:

- (a) Todos los jugadores del equipo receptor se les prohíbe bloquear abajo de la cintura durante un down en donde hay una patada de la scrimmage, salvo a los jugadores que se encuentren en la línea de scrimmage y que está colocados dentro de la posición normal de los tackles. Inmediatamente después del centro, se les permiten a estos jugadores bloquear debajo de la cintura. Después de que la bola ha sido pateada, a todos los jugadores del equipo pateador se les prohíbe el bloquear debajo de la cintura para el resto del down.
- (b) Antes de que la bola sea pateada, el equipo que patea está sujeto a las restricciones de bloqueo aplicable a la ofensiva, y el equipo receptor está sujeto a las restricciones de bloqueo aplicable a la defensiva, excepto que los jugadores del equipo que patea puede usar sus manos para empujar fuera de, desplazar, o pueden obstruir a un receptor que esta intentando ir dentro del campo legal o ilegalmente a cubrir la patada.
- (c) Después de que la bola es pateada y va más allá de la línea de scrimmage, y hasta que la patada termina (cualquier equipo obtiene la posesión de la bola, o la bola se declara muerta por regla), el equipo que patea está sujeto a las restricciones del bloqueo a la defensiva, y el equipo receptor está sujeto a las restricciones de bloqueo de la ofensiva. (Para la excepción que prohíbe un bloqueo en la parte de atrás por el equipo patea mientras la bola está en el vuelo, vea 12-1-4-nota). Después de que la patada termina, ambos equipos están sujetos a las restricciones normales aplicables a la ofensiva y defensiva.

Excepción: Si la bola va más allá de la línea de scrimmage y regresa atrás de la línea sin ser tocada por el equipo receptor más allá de la línea de scrimmage, las restricciones de bloqueo no cambian. Y el equipo pateador continúa estando sujeto a las restricciones de bloqueo de la ofensiva y el equipo receptor a las restricciones de bloqueo de la defensiva.

- (d) Después de que la bola se ha pateado, y hasta que el equipo receptor establezca la posesión de la bola, el yardaje de castigos de cualquier equipo deberán ser aplicados como si fueran faules de la ofensiva, a

Regla 9 Patadas de scrum (despeje).

menos que la bola no vaya más allá de la línea de scrum, o si la bola va más allá de la línea y se devuelve detrás de la línea sin ser tocada por el equipo receptor más allá de la línea de scrum.

Artículo 4

Durante una patada que cruza la línea de scrum, y antes de que exista un cambio de posesión, es una falta si un jugador del equipo que pateo sale voluntariamente de los límites del campo (sin haber sido contactado por un contrario) antes de que termine la patada.

Castigo: Pérdida de cinco yardas.

SECCIÓN 2 TOCANDO UNA PATADAS DE SCRUM.

TOQUE DE LA BOLA DETRÁS DE LA LÍNEA.

Artículo 1 Cualquier Toque de la bola detrás de la línea de scrum por un jugador del equipo que pateo es legal, aun cuando la bola haya cruzado la línea y se ha devuelto detrás de la línea de scrum.

PRIMER TOQUE DELANTE DE LA LÍNEA.

Artículo 2 "Primer toque" (Toque ilegal) es cuando un jugador del equipo que pateo toca una patada de scrum que está más allá de la línea de scrum antes de que haya sido tocada por un jugador del equipo receptor más allá de la línea. Si la bola es primero tocada por jugador del equipo que pateo, permanece en juego. Primer toque (no es un foul) es una violación, y los receptores tendrán la opción de tomar posesión de la bola en el punto del primer toque, con tal de que ningún castigo sea aceptado durante esa jugada, o en el punto donde la bola fue declarada bola muerta. Primer toque no compensará un castigo del equipo receptor.

Nota: Si el equipo receptor gana la posesión de la bola y después pierde la posesión y hay faules del equipo pateo después de que gana la posesión de la bola, el punto del primer toque se desatiende, y el equipo pateo retiene la posesión. Vea Regla 14, Sección 3, Artículo 1, Excepción 5.

Idea 1: Un jugador del equipo B se juzga que no ha tocado la bola en una patada si el toque ocurre en la vecindad inmediata de la línea de scrum en un intento por bloquear la patada.

Idea 2: Si un jugador del equipo que pateo toca la línea de gol con cualquier parte de su cuerpo y después toca la bola, la bola está muerta, y el resultado de la jugada es un touchback.

Nota: El punto del primer toque normalmente es la línea donde la bola fue tocada. Si el primer toque ocurre mientras la bola está en el aire sobre o más allá de la línea de gol, y antes de que la bola toque el plano de la línea de gol o toque en la tierra más allá de la línea de gol, el punto del primer toque se considera el punto donde el jugador dejó el campo de juego, pero en ningún evento la bola será colocada dentro de la línea de la yarda uno del equipo receptor.

UN JUGADOR DEL EQUIPO PATEADOR FUERA DEL CAMPO.

Artículo 3 Un jugador del equipo pateo que ha estado fuera de límites del campo no puede tocar o recupera una patada de scrum más allá de la línea de scrum hasta que haya sido tocada por un jugador del equipo que pateo que no ha estado fuera de límites del campo, o hasta que haya sido tocada por un jugador del equipo receptor más allá de la línea de scrum.

Nota: Si un jugador toca o recupera la bola antes de que él se restablezca nuevamente dentro del terreno de juego, la bola está fuera de límites del campo en el punto del toque, y no hay ningún foul.

Castigo: Por toque ilegal de una patada de scrum: Pérdida de cinco yardas. Si el toque ilegal es dentro de las primeras cinco yardas del equipo receptor, además de las otras opciones especificadas, el equipo receptor puede elegir tomar un touchback.

BLOQUEO EN CONTRA DEL PATEADOR.

Artículo 4 No hay ninguna distinción referente entre un jugador a tocado una bola o esta ha sido tocada por él, pero no se considera que un jugador ha tocado la bola si él es bloqueado en contra de ella por un contrario, con tal de que él se encuentre en una posición pasiva y no bloqueando. Si un jugador que está comprometido enfrentando o bloqueando a un contrario y toca la bola se considera él ha tocado la bola.

SECCIÓN 3 CACHAR O RECUPERAR UNA PATADA DE SCRIMMAGE.

CUANDO UN JUGADOR DEL EQUIPO PATEADOR.

Artículo 1. Cuando un jugador del equipo pateador recupera una patada de scrimmage y es cachada o es recuperada por el equipo pateador detrás de la línea de scrimmage, el equipo pateador la puede avanzar, aun cuando la bola haya cruzado la línea y se ha devuelto detrás de la línea (ver 3-28-2, S.N. 2).

Nota: Si el equipo que patea catcha o recupera una patada detrás de la línea durante un intento de patada de anotación extra, la bola está muerta en cuanto sea evidente que la patada se ha fallado, y ningún avance se permite (11-3-2).

Idea 1: En la misma Serie de Down. Si la bola se ha devuelto detrás de la línea sin ser tocada por el equipo receptor más allá de la línea, o el equipo que patea catcha o recupera la bola, la serie de downs no continúa a menos que el equipo que patea avance la bola a la línea por ganar, en cuyo caso habrá obtenido una nueva serie de downs.

Idea 2: La Nueva Serie de Down. Si la bola se ha devuelto detrás de la línea, después de esta ha sido tocada por el equipo receptor más allá de la línea, y el equipo que patea catcha o recupera la bola, por regla se ha efectuado un cambio de posesión, y el equipo patea se le otorgará una nueva serie de downs.

CUANDO LOS PATEADORES CACHAN O RECUPERAN UN UNA PATADA MÁS ALLÁ.

Artículo 2 Cuando los pateadores cachan o recuperan un una patada más allá de la línea de scrimmage, la bola está muerta en la punto de la recuperación, aun cuando un miembro del equipo receptor haya tocado la primero la bola.

Idea 1: Cachada legal o Recuperación. Si el equipo receptor toca la bola más allá de la línea, una cachada o recuperación subsecuente por el equipo que patea es legal, pero la bola está muerta. En caso de una cachada o recuperación, es primero y 10 para el equipo pateador, o si la bola es cachada o recuperada por el equipo pateador en la zona final del receptor, es un touchdown del equipo pateador. Ver 7-3-1-d.

Idea 2: Cachada ilegal o Recuperación. Si el equipo pateador catcha o recupera un una patada más allá de la línea y no ha sido tocada más allá de la línea por el equipo receptor, la bola está muerta. Y es primero y 10 para los receptores en el punto de donde se efectuó la cachada o la recuperación (vea 11-4-2 un gol de campo fallado). Si un una patada atrás de la línea es tocada por el equipo receptor detrás de la línea, ese toque no hace al equipo que patea elegible para realizar la cachada o recuperar la patada más allá de la línea de scrimmage.

Idea 3: Si un jugador del equipo pateador catcha o recupera ilegalmente una patada de scrimmage, de otra manera que no sea un gol de campo más allá de la línea de la yarda 20, y lleva la bola y cruza la línea de gol, o toca la línea de gol con cualquier parte de su cuerpo mientras tiene posesión de la bola, la bola está muerta, y el resultado de la jugada es un touchback. Para un gol de campo fallado más allá de la línea de la yarda 20, vea 11-4-2.

SI LOS RECEPTORES CACHAN O RECUPERAN.

Artículo 3 Si los receptores cachan o recuperan cualquier patada, ellos pueden avanzarla. Para las excepciones de atrapada libre, ver 10-2-3. Para la excepción cuando una bola que ha cruzado la línea de gol, vea sección 4.

UNA PATADA LEGAL ES CACHA O ES RECUPERADA SIMULTÁNEAMENTE.

Artículo 4 Cuando una patada legal se catcha o es recuperada simultáneamente en cualquier parte del campo por dos jugadores elegibles contrarios, o si la bola se queda en el campo de juego sin que algún jugador intenta recuperarla, se le otorga al equipo receptor. Vea 7-2-1-i.

SECCIÓN 4 BOLA QUE CRUZA LA LÍNEA DE GOL, TOCA LOS POSTES DE GOL, VA FUERA DEL CAMPO, MUERTA EN ELCAMPO DE JUEGO.

UNA PATADA DE SCRIMMAGE CRUZA LA LÍNEA DE GOL DEL EQUIPO RECEPTOR.

Artículo 1

Si una patada de scrimmage cruza la línea de gol del equipo receptor debido al ímpetu del equipo pateador, lo siguiente aplica:

Regla 9 Patadas de scrimmage (despeje).

- (a) Si la bola no ha sido tocada por un jugador del equipo receptor más allá de la línea de scrimmage, está es inmediatamente declarada bola muerta y el resultado de la jugada es un touchback, cuando:
- (1) Toca la tierra en o detrás de la línea de gol del equipo receptor,
 - (2) Toca a un jugador del equipo pateador que ha tocando la tierra en o detrás de la línea de gol del equipo receptor o
 - (3) Toca a un jugador del equipo pateador que ha tocado la tierra en o detrás de la línea de gol del equipo receptor y no se ha restablecido en el campo de juego. Vea Regla 11 para las opciones para gol de campo fallados más allá de la línea de la yarda 20.
- (b) Si los receptores cachan la bola en la zona final, o la recupera en la zona final después de tocarla en el campo de juego o en la zona final, ellos pueden avanzarla.
- (c) Si el equipo pateador cacha o recupera la bola primero en la zona final después de un jugador del equipo receptor ha tocado la bola en el campo de juego o en la zona final, es un touchdown para el equipo pateador.
- (d) Si hay un punto de primer toque por el equipo pateador fuera de la línea de la yarda 20 de los receptores, el equipo receptor tiene la opción para tomar posesión de la bola en el punto del primer toque.
- (e) Si el una patada de scrimmage es una patada, y la bola va fuera de los límites del campo de juego y esta no ha sido tocada por un jugador receptor en la zona final o en el campo de juego, es bola del equipo receptor en la punto donde la bola sale del campo.

TOCADO CUALQUIER PARTE DEL POSTE DE GOL DEL EQUIPO RECEPTOR.

Artículo 2 Si un gol de campo o intento de anotación extra es fallado, o una patada, ha tocado cualquier parte del poste de gol del equipo receptor, la bola está muerta en la zona final, y todas las reglas que pertenecen a las patadas, gol de campo fallado, e intentos, aplican.

TOCADO CUALQUIER PARTE DEL POSTE DE GOL DEL EQUIPO PATEADOR.

Artículo 3 Si una patada de scrimmage toca cualquier parte del poste de gol del equipo pateador, la bola está muerta, y es un Safety. Ver 11-5-1.

UNA PATADA DE SCRIMMAGE VA FUERA DE LOS LÍMITES DEL CAMPO.

Artículo 4

Si una patada de scrimmage va fuera de los límites del campo entre las líneas de gol o está queda en el campo de juego sin que alguien intente recuperarla, la bola pertenece al equipo receptor en el punto donde la bola es declarada muerta, a menos que se apliquen las reglas especiales para los goles de campo ver 11-4-2 aplica.

SECCIÓN 5 PUNTOS DE APLICACIÓN.

PUNTOS DE APLICACIÓN.

Artículo 1 Si hay una falta en el tiempo desde que se realiza el centro hasta que la patada legal de scrimmage termina; el punto de aplicación es el punto anterior. Esto incluye una falta durante la carrera anterior a una patada legal (ver 14-1-13-S.N. 1), golpeando en o rudeza al pateador (ver 12-2-6). Si el equipo ofensivo comete una falta en su propia zona final, es un Safety.

Excepción 1: A menos que en una patada de gol de campo sea fallada, si hay una falta por el equipo que patea, el equipo receptor tendrá la opción de tomar el castigo en el punto anterior y repetir el down, o añadir el castigo de yardaje desde el punto de la bola muerta.

Nota 1: El punto de bola muerta para una patada que termina en un touchback es la línea de la yarda 20.

Nota 2: Si hay un toque ilegal dentro de la yarda 5, el equipo receptor también tiene la opción de aceptar un touchback.

Excepción 2: La interferencia en una atrapada libre, interferencia con la oportunidad de hacer una cachada, un señal inválida, o un foul personal (bloqueando) después de una señal de cachada libre, se aplica desde el punto de donde se cometió la falta.

Excepción 3: Si el equipo receptor comete una falta después de que la bola ha sido pateada y va más allá de la línea de scrimmage, y el equipo receptor posee la bola al final de la jugada, el castigo para su infracción se

Regla 9 Patadas de scrimmage (despeje).

gobernará como una falta después de la posesión (PSK) y se evaluará desde el punto más ventajoso para el equipo ofendido:

- (a) El punto dónde la posesión se gana;
- (b) El punto dónde la bola se declara bola muerta; o
- (c) El punto de la falta.

Excepción 4: Si el equipo receptor comete una falta después de que la patada se ha realizado y ha ido más allá de la línea de scrimmage, y hay un primer toque por el equipo pateador, si el equipo receptor pierde la posesión de la bola, como consecuencia del foul, la bola se revierte al equipo receptor, y su castigo se aplicará de donde sea más ventajoso al equipo receptor en:

- (a) El punto dónde ganó la posesión el equipo receptor; o
- (b) El punto de la falta.

Nota: *El punto del primer toque no se emplea.*

REGLA 10 LA OPORTUNIDAD DE CACHAR UNA PATADA, ATRAPADA LIBRE.

SECCIÓN 1. OPORTUNIDAD DE CACHAR UN PATADA.

INTERFERENCIA:

Artículo 1

Durante un patada en una jugada de scrimmage que cruza la línea de scrimmage, o durante un patada libre, se le prohíben a los jugadores del equipo pateador el interferir con cualquier receptor que hace un esfuerzo por cachar una patada que todavía se encuentra en el aire, o de obstruir o impedir su camino cuando la patada se encuentra en el aire, y sin tener en cuenta si alguna señal de atrapada libre fue hecha.

Idea 1: Contacto con el Receptor. Es una interferencia si el jugador del equipo pateador contacta al receptor, o causa que un jugador pasivo de cualquier equipo por cualquier acción contacte al receptor, antes de o simultáneamente antes de que toque la bola.

Idea 2: El derecho de su trayectoria a la bola. Un receptor que está acercándose a una bola después que se ha pateado, y que está en vuelo, tiene el total derecho a ella. Si los contrarios obstruyen de cualquier forma su camino a la bola, o causan que un jugador pasivo de cualquier equipo pueda obstruir su camino, es una interferencia, aun cuando no haya ningún contacto, o si él cacha la bola a pesar de la interferencia, y sin tener en cuenta si cualquier señal de atrapada libre fue hecha.

Castigos:

(a) **Para la interferencia con la oportunidad de hacer una cachada cuando anteriormente no se hace una señal previa: Pérdida de 15 yardas desde el punto de la falta, y el equipo ofendido se entiende que será el siguiente en poner la bola en juego por un centro en la siguiente jugada de scrimmage. Vea 4-8-2-g.**

(b) **Por interferir con una atrapada libre después de existir una señal: Pérdida de 15 yardas desde el punto de la falta. Una atrapada libre se otorga aun cuando la bola no es catchada. Vea Sección 2, Artículo 4.**

SECCIÓN 2 ATRAPADA LIBRE.

DEFINICIÓN.

Artículo 1

Una Atrapada libre es una cachada sin estorbos de un patada de scrimmage que se encuentra en el aire y que ha cruzado la línea de scrimmage, o de un patada libre que se encuentra en el aire, que será cachada por jugador del equipo receptor que ha hecho una señal válida de cachada libre.

SEÑAL DE CACHADA LIBRE.

Artículo 2

Idea 1: La señal de Cachada libre válida. Es una la señal de cachada libre, es válida si es hecha mientras la patada está en vuelo, por un jugador que totalmente extiende uno de sus brazos arriba de su casco y lo agita de lado a lado. A un receptor se le permite levantar su mano (s) legalmente arriba de su casco para escudar sus ojos del sol, pero no se le permite levantarlos sobre su casco, excepto para hacer una señal de atrapada libre.

Idea 2: La señal de Cachada libre es inválida. Si un jugador levanta su mano (s) sobre sus hombros de cualquier otra forma, esto se considerara una señal de cachada libre inválida. Si hay una señal de cachada libre inválida, la bola está muerta cuando es cachada o es recuperada por cualquier jugador del equipo receptor, pero no se considera una atrapada libre. (La bola no está muerta si toca a un contrario antes o después de que golpea el suelo. Ver Artículo 3 (b)).

Nota: *Una señal de cachada libre dada detrás de la línea de scrimmage en una patada de scrimmage, se ignora y la señal no es ni válida ni inválida.*

Castigo: **Por hacer una señal de atrapada libre invalida: Perdida de 5 yardas del punto de donde se efectuó la señal.**

Regla 10 Atrapada libre.

Idea 3: Mof. Después de una señal de cachada libre válida, la oportunidad de cachar un patada no termina si la bola se deja escapar (se mofa). El jugador que hace la señal de atrapada libre deben tener una oportunidad razonable de cachar la bola que dejó escapar (la mofa) antes de que esta pegue en el suelo, sin que exista alguna interferencia por los miembros del equipo pateador, y sin tener en cuenta si la bola golpea a otro jugador o a un oficial.

Castigo: Por una interferencia con la oportunidad de hacer una atrapada libre antes de ser mofada: Una atrapada libre se otorga en el punto de donde se realiza la interferencia incluso si la bola no es cachada.

Idea 4: El Mof intencional. Un mof intencional adelantado anterior a una cachada para ganar yardaje, se considera un bateo ilegal (vea 12-1-8).

Idea 5: Bloqueo ilegal. Hasta que la bola toque a un compañero de equipo o un contrario, un jugador que hace una señal de cachada libre válida o inválida tiene prohibido el bloquear o comenzar algún contacto con un jugador del equipo pateador.

Castigo: Por un bloqueo ilegal después de una señal de cachada libre: Pérdida de 15 yardas desde el punto de la falta.

RESTRICCIONES.

Artículo 3

- (a) Si jugador del equipo receptor hace una señal de cachada libre válida, y la bola no es tocada por algún jugador del equipo pateador, lo siguiente aplica:
- (1) Si él cacha la bola, la bola es declarada bola muerta inmediatamente, y es una cachada de atrapada libre. Si él deja escapar la bola (la mofa), pero él cacha la bola antes de que toque el suelo también esto se considera una atrapada libre. Después de una atrapada libre, la bola se pone en juego por el equipo receptor en el punto de la bola muerta (o el punto siguiente después de la aplicación de cualquier castigo aplicable). Vea Artículo 4.
 - (2) Si él recupera la bola que después de que golpea el suelo, está debe ser inmediatamente declarada bola muerta, pero no es una atrapada libre.
 - (3) Si la bola es cachada o recuperada por un compañero de equipo que no hizo una señal de cachada libre válida, la bola es inmediatamente declarada bola muerta, pero no es una atrapada libre. La bola se pondrá luego en juego por un centro por el equipo receptor en el punto de la bola muerta (o en el punto siguiente después de la aplicación de cualquier castigo).
- (b) Si la bola es tocada por un jugador del equipo pateador, antes de o después de que golpea el suelo, cualquier jugador del equipo receptor puede cacharla o puede recuperarla y avanzarla. Si cualquier jugador del equipo receptor que ha dado la señal de atrapada libre válida, cacha la bola antes de que pegue en el suelo y elige no avanzar la bola, es considerado como una atrapada libre.
- (c) Después de que un receptor ha hecho una señal de atrapada libre, un contrario tiene prohibido de bloquear o taclear, o causar que un jugador pasivo de cualquier equipo lo contacte. El contacto incidental no es una falta.

Castigo: Para el contacto ilegal con un jugador que ha hecho una atrapada libre: Pérdida de 15 yardas desde el punto de bola muerta y la expulsión si es flagrante (del centro o patada libre). Ver 6-1-3 Nota.

DESPUÉS DE QUE UNA ATRAPADA LIBRE ES HECHA.

Artículo 4 Después de que una atrapada libre es hecha, o un castigo es otorgado como el resultado de una interferencia en la atrapada libre, el equipo receptor tiene la opción de poner la bola en juego por:

- (a) Una patada libre (patada de bote o de lugar sin un tee) desde el punto de la cachada (o en el punto subsiguiente después del aplicación de cualquier castigo) (ver 3-9-1 y 11-4-3), o
- (b) Por un centro desde el punto de la cachada (o el punto siguiente después de la aplicación de cualquier castigo).

Nota. A un receptor que hace o se le otorga una atrapada libre en su zona de anotación. Si hay una interferencia en la atrapada libre o un contacto ilegal con el receptor después de que él ha hecho una

Regla 10 Atrapada libre.

señal valida de atrapada libre, 15 yardas de castigo se aplica desde la línea de la yarda 20 línea del receptor, o la opción para un patada libre se otorga.

EXTENCION DEL PERIODO.

Artículo 5 Si el tiempo expira durante una jugada en que un jugador realizo una señal de atrapada libre, lo siguiente aplica:

- (a) Si el jugador hace una señal de atrapada libre, el equipo receptor puede elegir para extender el periodo con la repetición de la patada de cachada libre, pero no tiene la opción para extender el periodo por un centro de scrimmage.
- (b) Si el equipo pateador interfiere con un receptor que hace la señal de atrapada libre, el equipo receptor se le otorgarán 15 yardas castigo y la opción para extender el periodo y repetir la patada o por un centro de una jugada de scrimmage.

REGLA 11 ANOTACIONES.

SECCIÓN 1 VALOR DE LAS ANOTACIONES.

EQUIPO GANADOR.

Artículo.- 1

El equipo ganador. El equipo que anota el número mayor de puntos durante todo el juego es declarado ganador.

Nota: Si un equipo pierde un juego por forfeits, el oponente será declarado ganador por un marcador de 2-0, pero los puntos no se contarán al equipo ganador para los propósitos de producción ofensiva en los desempates.

Artículo.- 2

Tipos de jugadas de anotación. Los puntos se anotan como sigue:

(a) Touchdown	6 puntos.
(b) Gol de Campo	3 puntos.
(c) Safety	2 puntos.
(d) Intento de anotación extra después de una anotación	
Por intento de gol o Safety	1 punto
Por carrera Touchdown	2 puntos

SECCIÓN 2 TOUCHDOWN.

JUGADAS DE TOUCHDOWN.

Artículo.- 1

Jugadas de Touchdown. Es una anotación cuando:

- Si la bola pasa sobre, encima de, o detrás de la línea de gol del adversario y está en posesión de un corredor que la ha avanzado desde el terreno de juego;
- Una bola en posesión de un jugador en el aire que está sobre, encima de, o detrás de la línea de gol, y alguna parte de la bola ha pasado sobre o por dentro del pílón;
- Si una bola en posesión de un jugador toca el pílón y con la condición de que, después de tener contacto con un oponente, que ninguna parte de su cuerpo exceptuando sus manos o pies toquen el pílón; antes de que la bola toque el pílón
- Cualquier jugador que esta legalmente dentro del campo cacha o recuperar una bola fumbleada (ver 3-2-3) en o detrás de la línea de gol del adversario; o
- El Réferi otorga una anotación a un equipo que ha sido obstaculizado por un acto obviamente ilícito.

Notas suplementarias:

- La bola se declara automáticamente muerta al momento en que un jugador que tiene posesión legal de la bola en, sobre, o detrás de la línea de anotación del equipo contrario.
- Si un jugador en el intento de cachar un pase, la bola no esta muerta, y un Touchdown no es marcado, hasta que el receptor complete la cachada. Ver regla 3 sección 2, artículo 7.

A.R. 11.1 Tercera y gol en la línea de la yarda 2 de B. El corredor A1 lleva la bola a la línea de gol y esta toca el plano vertical de la línea de gol. Él es tacleado y suelta la bola y el equipo defensivo la recupera en la zona final.

Regla: Touchdown. La bola es automáticamente declarada bola muerta al momento que la bola en posesión legal del jugador toca el plano de la línea imaginaria de gol del contrario.

A.R. 11.2 Segundo y 10 en la línea de la yarda 18 de B. El corredor A1 toma la bola de mano a mano y corre por la línea lateral hacia la línea gol con la bola sujeta por el lado por fuera del campo. Él cruza que la línea de gol estando su brazo con la bola pasando por el exterior del pílón.

Regla: Touchdown. La regla que menciona de que la bola tiene que atravesar en o por dentro del pílón sólo aplica a un jugador en el aire que aterriza fuera de la línea de gol.

SECCIÓN 3 INTENTO DE ANOTACIÓN EXTRA.

REGLAS GENERALES

Artículo.- 1 Reglas Generales. Después de una anotación, al equipo que anota se le permite un intento de anotación extra. Este intento de anotación extra es una jugada adicional para anotar uno o dos puntos, mediante una jugada de scrimmage.

El intento de anotación extra empieza cuando el réferi suena su silbato para que inicie la jugada. El punto de donde puede ser centrada la bola podrá ser:

- (a) En cualquier lugar entre las marcas de las líneas de los inbounds y
- (b) A dos o más yardas de la línea de anotación del equipo defensivo.

Nota 1: Todas las Reglas generales para fumbles en cuarto down se aplican en el intento de anotación extra. (Ver 8-7-5), y

Nota 2: El reloj de juego no camina.

Nota 3: Si la bola ya se ha declarado lista para el intento por el Réferi, y el equipo ofensivo quiere cambiar la colocación de la bola, ellos lo pueden hacerlo pero tendrán que solicitar un tiempo fuera.

Nota 4: Ver 7-5-2 Para las restricciones que se aplican al equipo B, en una formación al momento del centro.

Nota 5: Ver 16-1-1 para las excepciones cuando un touchdown es anotado en un periodo de tiempo extra.

RESULTADOS EN UN INTENTO DE ANOTACIÓN EXTRA.

Artículo.- 2 Resultados en un intento de anotación extra. Durante este intento de anotación extra lo siguiente aplica:

- (a) Si una patada de intento de anotación extra es bueno por el equipo ofensivo, se anota un punto. Un aditamento artificial (Tee) no será admitido para la ejecución del intento. (Deben satisfacer las condiciones de la Regla 11-4-1). La bola se declara muerta en cuanto la falla de la patada sea evidente.
- (b) Si en un intento de anotación extra se produce lo que normalmente sería un touchdown para la ofensiva, dos puntos serán otorgados. Si el touchdown no se anota, termina el intento de anotación extra al finalizar la jugada.
- (c) Si el equipo defensivo gana la posesión de la bola, la bola se declara bola muerta inmediatamente. El equipo defensivo no puede anotar durante un intento de anotación extra.
- (d) Si no se realiza patada y el intento de anotación extra se produce lo que normalmente sería un safety por el equipo a la defensiva, un punto será otorgado al equipo ofensivo.
- (e) Si cualquier jugada da como resultado un touchback, el intento sin éxito termina y no podrá ser repetido.

A.R. 11.3 En una patada de Intento de anotación extra es bloqueado. El jugador ofensivo A1 la recupera detrás de la línea y avanza a la línea de gol o la recupera en la zona final de la defensiva.

Regla: No hay anotación en cualquier caso. La bola está muerta en cuanto es evidente que falla como un una patada para anotar en un Intento de anotación extra.

A.R. 11.4 Durante un Intento de anotación extra, el sostenedor de la patada A1 la fomblea. El jugador B1, batea, o mofa la bola suelta (le aplica un nuevo ímpetu) en su yarda 2 y esta sale fuera de los límites del campo detrás de su línea de gol.

Regla: Safety (vea 11-5-1). Conceda un punto.

FAULES COMETIDOS DURANTE EL INTENTO DE ANOTACIÓN EXTRA.

Artículo 3 Faules cometidos durante el intento de anotación extra.

Idea 1: Faules antes de la señal de bola lista. Si hay un faul de cualquier equipo, después de un touchdown y antes de la señal de bola lista, se aplica en la siguiente patada de salida.

A.R. 11.5 El jugador Ofensivo A1 sujeta después de que el corredor A2 había anotado.

Regla 11 Anotaciones.

Regla: El castigo se aplica desde el punto siguiente que es punto de la próxima patada de inicio. El punto de aplicación en un intento de anotación extra es a no más de la línea de la yarda 2 o a más yardas de la línea de gol de B. El castigo no se aplica en el intento de anotación extra.

Idea 2: Faules antes del centro. Si hay un faul por la ofensiva que causa que una jugada sea silbada bola muerta antes del centro. Deberá ser tratado de la misma forma como si se hubiera producido antes de iniciar la jugada. El silbato deberá ser accionado inmediatamente. (Véase 7-2-3 y 7-3-4). Si un faul por la defensiva evita que el intento de anotación extra, el equipo ofensivo tiene la opción de que el castigo de distancia que se aplique ya sea en el intento de anotación extra siguiente o en la siguiente patada de salida.

Idea 3: Faules del equipo A. Lo siguiente se aplica si hay un faul por el equipo A:

- (a) Si se produce un faul por la ofensiva durante un intento de anotación extra, el intento de anotación extra deberá ser repetido, a menos que el castigo por el faul de cómo resultado en una pérdida de down.
- (b) Si el castigo por un faul da como resultado una pérdida de down, y el Intento de anotación extra no tiene éxito, no habrá ninguna repetición.

Idea 4: Faules por equipo B. Lo siguiente se aplica si hay un faul por equipo B:

- (a) Si el faul da como resultado un Safety, al equipo ofensivo se le otorga un punto.
- (b) Si el intento de anotación extra no tiene éxito, el equipo ofensivo puede aceptar o rechazar el castigo de distancia antes que el down sea repetido.
- (c) Si el intento de anotación extra tiene éxito, todos los faules cometidos por la defensiva darán como resultado un castigo de distancia que podrá ser aplicado en la subsiguiente patada de salida, a menos que el equipo ofensivo decida intentar un reintento después de la aplicación del castigo. Ver A.R. 14.27.

Nota: Si el faul por interferencia de pase defensiva y es rechazado, ninguna sanción de distancia se aplicará en la patada de salida.

Idea 5: Faules por ambos equipos. Si hay faules por ambos equipos durante un intento de anotación extra, se deberá repetir el intento de anotación extra (14-3-1). Se aplican las reglas para dobles faules normalmente.

Idea 6: Faules tras un intento de anotación extra. Si hay un faul por cualquier equipo después de un intento de anotación extra, se aplica en la siguiente patada de salida. Si hay faules por ambos equipos, los faules se aplican normalmente.

A.R. 11.6 Durante un Intento de anotación extra, el corredor A1 es hecho down en la línea de la yarda 2 de B en una zona lateral. Durante la carrera, B1 comete un faul personal.

Regla: Repetición desde el punto anterior o desde la punto después de la aplicación del castigo.

A.R. 11.7 Durante un Intento de anotación extra que falla, el defensivo B1 está en fuera de lugar.

Regla: Repetición desde el punto anterior o en la línea de yarda uno.

A.R. 11.8 Durante un Intento de anotación extra que es bueno, El jugador defensivo B1 está en fuera de lugar.

Regla: El intento de anotación extra es bueno y pérdida de yardaje se aplicará en la siguiente patada de inicio en contra de B, o repite el down desde la línea de la yarda uno de B.

PATADA DE SALIDA DESPUÉS DE UN INTENTO DE ANOTACIÓN EXTRA,

Artículo.- 4 Patada de salida después de un intento de anotación extra, Después del intento de anotación extra, el equipo a la defensiva durante el intento deberá recibir la patada de salida (ver 6-1-1-a).

SECCIÓN 4 GOL DE CAMPO.

UN GOL DEL CAMPO.

Artículo.- 1 Un gol del campo. Un gol del campo se anota cuando se cumplen todas las condiciones siguientes:

- (a) La patada debe ser una patada de lugar o de bote pronto hecha por el equipo ofensivo desde atrás de la línea de scrimmage o desde el punto de la atrapada libre (patada después de una atrapada libre). Si la cachada libre es realizada o ganada por fuera de las líneas de los inbounds, el punto de la patada será cercano a esa línea del inbound.
- (b) Después que la bola es pateada, la bola no deberá tocar el suelo o a cualquier jugador del equipo ofensivo antes de pasar a través de los postes de gol.
- (c) La bola entera deberá atravesar el plano vertical delimitado por los postes de gol. Este plano se encuentra formada por el área que forma la barra y los postes de gol y se proyecta con estas limitantes hacia arriba. En caso de que el viento u otras fuerzas provoquen que la bola regrese a través de los postes de gol, deberá de haber golpeado el suelo o algún otro objeto o persona antes de regresar y el intento se declara sin éxito.

Nota 1: Ver 7-5-2 Para las restricciones que se aplican al equipo B, en formaciones al momento del centro.

INTENTO DE GOL DE CAMPO FALLADO.

Artículo.- 2 **Intento de gol de campo fallado.** Si hubiere un intento de gol de campo fallado, y la bola no ha sido tocada por el equipo receptor delante de la línea de scrimmage dentro del terreno de juego, lo siguiente se aplica:

- a) Cuando el punto de donde la bola es pateada está dentro de la línea de la yarda 20 y la línea de gol, la bola se colocara en la línea de la yarda 20 del equipo receptor. O;
- b) Cuando el punto de donde la bola es pateada está más allá de la línea de la yarda 20, la bola se colocara en la línea de donde la bola fue colocada para efectuarse la patada.

(**Nota:** Esta opción aplica solo si la bola va más allá de la línea de scrimmage).

Excepción 1: Si un intento de gol de campo se falla y la bola es tocada o poseída por el equipo receptor más allá de la línea de scrimmage dentro del campo de juego, la bola no regresará al punto de la patada. Aplican todas las Reglas generales para una patada de scrimmage. Y las reglas especiales pertenecientes a los goles de campo mencionados en (a) y (b) tampoco aplicaran. Si un foul ocurre durante un intento de gol de campo fallado. Será gobernado por la regla 9-5-1.

Excepción 2: Si un intento gol del campo en cualquiera parte del campo es bloqueado, y la bola no va más allá de la línea de scrimmage, las Reglas generales para una patada de scrimmage aplican, y las reglas especiales pertenecientes a los goles de campo mencionados en (a) y (b) tampoco aplicaran.

Excepción 3: Si un intento de gol de campo va más allá de la línea de scrimmage y por cualquier razón regresa atrás de la línea de scrimmage y no ha sido tocada por un jugador del equipo receptor B, cualquier jugador de cualquier equipo la puede recuperar y avanzar, y las reglas especiales para un intento de gol de campo fallado mostradas en (a) y (b) tampoco pueden ser aplicadas, y las reglas generales de patada de scrimmage aplican. Si cualquier equipo recupera la bola y no la avanza, el equipo B tiene la opción de tomar la bola ya sea en el punto de bola muerta o en el punto de donde fue pateada.

Nota: Si la bola no ha sido tocada por los receptores más allá de la línea de scrimmage en el terreno de juego y sale fuera del campo después de ser tocada por un jugador del equipo receptor en su zona final, el equipo receptor tiene la opción ya sea de tomar la posesión de la bola en la línea de la yarda 20.

Notas suplementarias.

- (1) Si los receptores no tocan el balón más allá de la línea de scrimmage en el terreno de juego o en la zona de anotación, y la pelota rebota y regresa nuevamente al terreno de juego después de que toque el suelo en, sobre o detrás línea de gol del equipo receptor, es bola del equipo receptor en el lugar de la patada. Si el intento fue desde dentro de la línea de la yarda 20, es un touchback. La pelota está muerta tan pronto como toque el suelo en la zona de anotación.
- (2) Si el balón sale fuera de los límites del campo después de que primero es tocada por un jugador del equipo receptor más allá de la línea de scrimmage en el terreno de juego, la bola es del equipo receptor en el punto de donde salio la bola.
- (3) Si un jugador del equipo receptor primero toca la pelota más allá de la línea de scrimmage en el campo de juego o en la zona de anotación y el equipo pateador la recuperar, la bola pertenece al equipo pateador en el punto de recuperación. Si la recuperación se encuentra dentro en la zona de anotación, es un touchdown.

Regla 11 Anotaciones.

- 4) Si un jugador del equipo receptor primero toca la pelota más allá de la línea de scrimmage en el terreno de juego, y sin darle ningún nuevo impulso la bola cae en la zona de anotación donde es declarada bola muerta en la posesión de un jugador del equipo receptor, es un touchback.

A.R. 11.9 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 35 de B. En un intento de anotación extra de gol de campo, la bola se coloca para ser pateada en la línea de la yarda 42 de B donde bota en la línea final.

Regla: Bola de B primero y 10 en la línea de la yarda 42 de B. Bola del equipo B primero y 10 en el punto de donde fue colocada la bola para que se realizara la patada.

A.R. 11.10 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 35 de B. Un intento de anotación extra de gol campo se efectúa desde la línea de la yarda 42 de B, y se falla entonces:

- a) La bola rueda y es declarada bola muerta en el la línea de la yarda 10 de B.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 42 de B.

- b) El jugador B1 cacha la bola y hace down en el la línea de la yarda 10 de B.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 10 de B.

- c) El jugador B1 hace una señal de atrapada libre en el la línea de la yarda 10 de B.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 10 de B.

A.R. 11.11 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 35 de B. En un intento de anotación extra de gol de campo B1 cacha la bola en el la línea de la yarda 10 de B y:

- a) Regresa la bola a la línea de la yarda 24 de B.

Regla: Bola del equipo B, primero y 10 en la línea de la yarda 24 de B. Si el equipo receptor corre un gol de campo fallado, la bola continúa en juego como cualquier otra jugada.

- b) regresa la bola a la yarda 50.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 50.

A.R. 11.12 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Un intento de anotación extra de gol de campo la bola es pateada desde la línea de la yarda 37 de B y es bloqueada parcialmente detrás de la línea y la bola rueda fuera de los límites del campo en la línea de la yarda 5 de B:

- a) Sin que cualquier jugador del equipo receptor la toque más allá de la línea de scrimmage.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 37 de B.

- b) después de ser tocada por un jugador del equipo receptor más allá de la línea de scrimmage.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 5 de B (el punto donde la bola salió fuera de los límites del campo).

A.R. 11.13 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 21 de B. Un gol del campo fallado es pateado desde la línea de la yarda 28 de B y golpea en la zona final y bota y regresa atrás al campo de juego en la línea de la yarda 3 de B dónde:

- a) Ningún jugador del equipo receptor toca la bola.

Regla: Bola muerta. Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 28 de B.

- b) El jugador del equipo receptor B1 se cae en la bola en la línea de la yarda 3 de B.

Regla: Bola muerta. Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 28 de B.

- c) El jugador B1 levanta la bola en la línea de la yarda 3 de B y corre a la línea de la yarda 10 de B.

Regla: Bola muerta. Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 28 de B.

- d) El jugador B1 levanta la bola, corre al la línea de la yarda 10 de B, donde es tacleado y suelta la bola.

A1 la recupera y es hecho down en la línea de la yarda 8 de B.

Regla: Bola muerta. Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 28 de B.

Regla 11 Anotaciones.

A.R. 11.14 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 35 de B. En un intento de anotación extra de gol de campo fallado B1 toca la bola en la línea de la yarda 4 de B y la bola rueda entonces a la zona final (o toca la línea final) donde se declara bola muerta en la posesión de equipo B.

Regla: Touchback. Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 20 de B.

A.R. 11.15 Cuarto y dos en la línea de la yarda 10 de B. Un gol del campo es bueno. B1 le pega a A2 en la línea de scrimmage.

Regla: La opción para el equipo A. Cuenta el gol del campo o Bola del equipo A primero y gol en la línea de la yarda 5 de B. Veá 14-6. Expulse al jugador B1. Si la anotación es tomada, entonces el castigo contra B de 15 yarda se aplica en la siguiente patada de salida (ver 14-1-14).

PATADA DESPUÉS DE UNA ATRAPADA LIBRE.

Artículo 3: **Patada después de una Atrapada Libre.** Las mismas reglas que aplican para el intento de gol de campo desde la línea de scrimmage aplican para el intento de gol de campo después de una atrapada libre (Fair Catch Kick).

Excepciones:

- (a) La línea de pateo para el equipo pateador en la patada después de una atrapada Libre consiste en el punto más adelantado desde donde la bola es pateada.
- (b) La línea del equipo receptor en la patada después de una atrapada Libre se localiza 10 yardas adelante de la línea del equipo pateador.

Nota: Una patada después de una atrapada libre no es una patada libre. El equipo pateador no puede obtener posesión de la bola a menos que haya sido tocada o estado en posesión del equipo receptor.

A.R. 11.16 En una patada después de una atrapada libre desde la línea de la yarda 45 de B, el pateador A1 toca y cubre la bola en la línea de la yarda 33 de B sin que algún jugador del equipo receptor haya tocado la bola.

Regla: Bola de B, primero y diez en la línea de la yarda 45 de B (el punto anterior). El reloj arrancó cuando la bola fue pateada.

A.R. 11.17 En una patada después de una atrapada libre desde la línea de la línea de la yarda 45 de B, el balón sale del campo en la línea de la yarda 10 de B:

- a) Sin tocar a algún jugador

Regla: Bola del equipo B, primero y diez en la línea de la yarda 45 de B. El reloj arrancó cuando la bola fue pateada.

- b) después de tocar a un jugador del equipo pateador.

Regla: Bola del equipo B, primero y diez en la línea de la yarda 45 de B. El reloj arrancó cuando la bola fue pateada.

SIN TEE.

Artículo 4 **Sin Tee.** No será permitido ningún tee (montículo) ya sea artificial o manufacturado para ayudar en la ejecución de un gol de campo.

BOLA EN LA JUGADA SIGUIENTE.

Artículo 5 Bola en la jugada siguiente. Después de un gol de campo, al equipo que le anotan se supone que recibe la siguiente patada. Ver 6-1-1-a.

SECCIÓN 5 SAFETY.

SAFETY.

Artículo 1 Safety. Es un Safety (muy buena definición):

(Nota del traductor: El término "Safety" (jugada de seguridad) en la NFL se remonta a 1932, se debería dejar la bola en su propia zona de anotación a fin de tener en la siguiente jugada la bola en la línea de la yarda 25 (ahora 20) y poder realizar una patada de despeje sin ser apresurado).

Regla 11 Anotaciones.

- (a) Si el equipo ofensivo comete una falta en su propia zona de anotación: o
- (b) Cuando un impulso (Ímpetu) es hecho por un equipo y este envía el balón detrás de su propia línea de gol y el balón es declarado bola muerta en la zona de anotación en su posesión o la bola sale fuera de los límites detrás de la línea de gol.

Excepciones:

No es un Safety:

- (1) Si un pase desde detrás de la línea de scrimmage es incompleto en la zona de anotación.
 - (2) Si un jugador defensivo, en el terreno de juego, intercepta un pase o lo cacha o recupera un fumble, o pase atrasado, una patada de scrimmage, patada libre, o patada de cachada libre y su impulso original le llevan en su zona de anotación, donde el balón es declarado bola muerta en su posesión. La bola pertenece al equipo defensivo en el lugar donde el balón fue interceptado, cachado, o recuperado.
- (a) Si un jugador del equipo que intercepta, cacha o recupera el balón y comete una falta en la zona de anotación, es un Safety.
 - (b) Si el jugador que intercepta, cacha o recupera la bola lanza y completa un pase ilegal desde su zona de anotación, la bola sigue viva. Si su oponente intercepta el pase ilegal arrojado desde la zona de anotación, la bola sigue viva. Si anota, es un touchdown.
 - (c) Si un jugador del equipo que intercepta, cacha o recupera el balón, comete una falta en el terreno de juego, y la pelota se convierte en bola muerta en la zona de anotación, el punto básico de aplicación del castigo es el punto del cambio de posesión. Véase A.R. 11-16.
 - (d) Si el lugar donde ocurrió el cambio la posesión está dentro de la yarda uno, la bola será puesta en la yarda uno.

Nota complementaria.

El impulso siempre se atribuye a la ofensiva, a menos que la defensiva la imparta al balón una nueva fuerza (Ímpetu) y que este sea el motivo de que envíe el balón detrás de su propia línea de gol ya sea por una bola mofada que estaba en reposo o casi en reposo, o por un bateo ilegal o por patear ilegalmente la bola (ver 3-15-3).

A.R. 11.18 Segundo y 10 en la línea de la yarda 6 de A. El QB A1 tira un pase dirigido hacia atrás que es bateado por el defensivo B1. La bola sale de los límites del campo detrás de la línea de gol.

Regla: Safety. El bateo es legal y no hay un cambio de ímpetu. (Siempre hay que preguntar ¿Quién es el responsable de que la bola se encuentre en la zona de anotación?)

A.R. 11.19 El defensivo B1 deja escapar una patada (mofa) en la línea de su yarda 5. Intentando recuperarla le aplica a la bola un nuevo ímpetu, y esta entra en su zona final. Vea 3-15-3.

- a) Donde él la recupera y hace down allí.

Regla: Safety.

- b) Donde él la recupera y la avanza.

Regla: Legal. La puede avanzar.

- c) Donde un jugador del equipo pateador la recupera.

Regla: Touchdown.

A.R. 11.20 El defensivo B1 cacha una patada en la línea de la yarda 4 de B. Él suelta la bola, donde la bola es bateada por el jugador A1. La bola rueda a la línea final donde sale del campo.

Regla: Touchback. Vea 11-6-1 y 12-1-8.

A.R. 11.21 El defensivo B1 suelta la bola después de cachar una patada en la línea de la yarda 5 de B y cruza su línea de la gol. El jugador del equipo pateador A1 recupera mientras él está tocando la línea lateral.

Regla: Safety. Si hubiera sido un mof (ningún nuevo ímpetu o cambio de posesión) la misma situación sería un touchback (ver 11-6-1).

A.R. 11.22 Segundo y 10 en la línea de la yarda 20 de B. El defensivo B1 intercepta un pase legal adelantado en la línea de la yarda 2 de B. Su velocidad adquirida lo lleva a la zona final donde él es hecho down.

Regla 11 Anotaciones.

Regla: Bola de B primero y 10 en la línea de la yarda 2 de B. (Regla de ímpetu aplica).

A.R. 11.23 Segundo y 10 en la línea de la yarda 20 de B. El jugador defensivo B1 intercepta un pase legal adelantado en la línea de la yarda 4 de B y su velocidad adquirida al interceptar lo lleva en la zona final. Él lleva la bola fuera a la línea de la yarda 35 de B.

Regla: Bola de B primero y 10 en la línea de la yarda 35 de B.

A.R. 11.24 Segundo y 10 en la línea de la yarda 20 de B. El jugador defensivo B1 intercepta un pase en la línea de la yarda 6 de B y su velocidad adquirida lo lleva dentro de su zona final donde él suelta la bola al ser tacleado, y un jugador del equipo pasando A1 la recupera allí.

Regla: Touchdown de A. La patada de salida desde la línea de la yarda 30 de A.

A.R. 11.25 Segundo y 10 en la línea de la yarda 20 de B. El jugador defensivo B1 intercepta un pase legal adelantado en la línea de la yarda 4 de B y su velocidad adquirida lo lleva en la zona final donde él es hecho down.

a) B2 agarra en la zona final.

Regla: Safety.

b) El Jugador B2 agarra en la línea de la yarda 2 de B.

Regla: Bola de B primero y 10 en la línea de la yarda uno de B.

A.R. 11.26 Segundo y 15 en la línea de la yarda 4 de A. El corredor A1 suelta la bola cuando la intenta dar de mano a mano en su línea de la yarda 5. La bola rueda a la zona final donde A1 batea o pateo la bola para prevenir una recuperación por la defensiva y la bola sale por la línea final.

Regla: Safety, sin importar si el castigo por el foul de A se aplique o se rechace. (Ver 11-2-1 S.N.-2).

A.R. 11.27 18 El receptor B1 recupera una patada libre en su zona final. Mientras la avanza, él suelta la bola mientras todavía está en la zona final. El fumble está en el suelo en la línea de la yarda 2 de B donde B3 deliberadamente la pateo.

Regla: Safety (ver 8-4-4). El punto de aplicación es el punto del fumble.

A.R. 11.28 El jugador B1 catcha una patada de inicio y lanza un pase adelantado de detrás de su línea de gol.

Regla: Safety. El equipo A puede interceptar y puede avanzar la bola.

A.R. 11.29 Segundo y 15 en la línea de la yarda 2 de A. El corredor A1 es hecho down dos yardas detrás de su línea del gol cuando:

a) El jugador A2 comete un agarrando en cualquier parte del campo.

Regla: Safety (ver 14-1-11).

b) El jugador B1 agarra a A1.

Regla: Bola de A primero y 10 en la línea de la yarda 6 de A (ver 12-1-6-castigo y 14-1-12-Excepción 7).

A.R. 11.30 Segundo y 16 en la línea de la yarda 4 de A. El QB A1 se hace hacia atrás para pasar y lanza un pase legal adelantado completo para el ala A2 que corre para una anotación. Antes de la realización del pase el tackle ofensivo A3 agarra dentro en la zona final.

Regla: No hay anotación. Safety.

BOLA EN JUEGO DESPUÉS DE UN SAFETY.

Artículo.- 2 **Bola en juego después de un Safety.** Después de un safety, al equipo que le anotaron debe poner la bola en juego en siguiente jugada por medio de una patada libre (despeje, patada de bote pronto o patada de lugar). Ningún aditamento artificial (tee) puede usarse. Ver 6-1-2 y 6-1-3.

Excepción: Extensión de un periodo (ver 4-2-8, h).

SECCIÓN 6 TOUCHBACK.

Nota: *Un touchback, aunque no es una anotación de puntos, está incluido en esta regla, ya que parece como una jugada de anotación, este es un caso de bola muerta en o cerca de la línea de anotación (ver 3-15-2).*

DEFINICIÓN.

Artículo.- 1 Definición. Es un Touchback. Cuando la bola es declarada bola muerta en o detrás de la línea de gol del equipo que la está defendiendo, siempre que el impulso lo origine un oponente, y que no es un touchdown o un pase adelantado incompleto.

SITUACIONES DE TOUCHBACK.

Artículo.- 2 Situaciones de Touchback. Cuando el ímpetu (ver 3-15-3) es proporcionado por el contacto de cualquier equipo y envía la bola detrás a la línea de gol del equipo contrario, es un touchback:

- (a) Si la bola es muerta en posesión de un jugador contrario dentro de su zona final;
- (b) Si la bola sale fuera de los límites del campo detrás de la línea de gol (ver 8-7-3-idea 4-a)
- (c) Si una patada de scrimmage no ha sido tocada por un jugador del equipo receptor más allá de la línea de scrimmage, y el balón:
 - (i) Toca el suelo sobre o detrás línea de gol del equipo receptor,
 - (ii) Toca un jugador del equipo pateador que está tocando el suelo en o detrás de la línea de gol del equipo receptor, o
 - (iii) Toca a un jugador del equipo pateador que ha tocado el suelo sobre o detrás línea de gol del equipo receptor y no se ha restablecido a sí mismo en el terreno de juego (véase 11-4-2-b, para la excepción para un gol de campo fallado de más allá de la yarda 20); o
- (d) Si cualquier patada legal o ilegal toca los postes de gol o la barra transversal del equipo que recibe y que no sea una patada en la que se va anotar un gol del campo.
- (e) Si el equipo pateador interfieren con la oportunidad de atrapar una patada en el aire o con una atrapada libre detrás de línea de gol del equipo receptor (ver 10-1-1 y 10-2-4-nota); o
- (f) Si un jugador del equipo pateador ilegalmente cacha o recupera una patada de scrimmage en el terreno de juego y lleva la bola a través de la línea de gol o toca la línea de gol con cualquier parte de su cuerpo mientras estaba en posesión del balón. Excepción para un gol de campo fallado de más allá de la yarda 20, vea 11-4-2-b.

Nota 1: Si el impulso de una patada de scrimmage, y ha habido un punto de primer toque por el equipo pateador más allá de la yarda 20 de receptores, el equipo receptor tendrá la opción de tomar posesión de la bola en el lugar de primer toque.

Nota 2: Si el impulso no es de una patada, si es provocado por un mof, malabares, bateo, o patada ilegal o de cualquier bola pateada (por un jugador de cualquier equipo) crea un nuevo impulso (Momentum) que envía en, por encima de o detrás de la línea de gol. Ver 3-15-3-nota.

A.R. 11.31 El QB A1 tira un pase legal que es interceptado en la zona final por el jugador defensivo B1, que intenta llevarla fuera y es hecho down en la zona final.

Regla: Touchback. Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 20 de B.

A.R. 11.32 La patada es cachada en la zona final por el jugador defensivo B1 que intenta llevarla fuera. Él es tacleado, suelta la bola y un jugador del equipo pateador A1 la recupera en la zona final.

Regla: Touchdown para A1.

A.R. 11.33 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 35 de B. A1 está tocando la línea de la gol con su pie cuando él baja la bola que proviene de una patada en la línea de la yarda uno en el campo de juego.

Regla: Touchback.

BOLA PARA LA SIGUIENTE JUGADA.

Artículo.- 3 Bola para la siguiente jugada. Después de un touchback, el equipo que tiene el touchback pondrá la bola en juego en la línea de su yarda 20 (en cualquier punto entre las marcas de las líneas interiores (de los inbounds))

Regla 12 Conducta de los Jugadores.

SECCIÓN 1 USO DE MANOS, BRAZOS, Y CUERPO.

USO DE MANOS, BRAZOS, Y CUERPO.

Artículo.- 1 Cualquier jugador de cualquier equipo (ofensivo defensivo) puede bloquear (obstruir o frustrar) a un oponente en cualquier tiempo, con tal que no sea una de las acciones siguientes:

- (a) Interferencia de pase.
- (b) Contacto ilegal.
- (c) Interferencia en una cachada libre
- (d) Bloqueo por la espalda (clip ping) en contra de un no corredor.
- (e) Bloqueo de chop block.
- (f) Crack back block ilegal.
- (g) Bloqueo ilegal debajo de la cintura durante una patada libre, o de despeje o después de un cambio de posesión.
- (h) Rudeza innecesaria (Agandalle)
- (i) Rudeza al pasador.
- (j) Bloqueo ilegal de tajo (corte).
- (k) Rudeza al pateador.
- (l) Holding (agarrando) ofensivo o defensivo.
- (m) Uso ilegal de las manos.
- (n) Tropezando.
- (o) Bloqueo ilegal llamado cáscara (rolando abajo de la cintura)
- (p) Bloqueo por el lado ciego (debajo de la cintura)

A.R. 12.1 El jugador defensivo B1 bloquea al ofensivo A1 que le permite a B2 recuperar una bola suelta.

Regla: El bloqueo es legal. No pueda usar las manos a menos que esté haciendo un intento por recuperar la bola, pero si puede bloquear (ver 12-1-5).

Artículo.- 2 Un jugador ofensivo no puede obstruir o impedir a un adversario amarrándolo (sujetándolo) con sus manos o rodear alguna parte del cuerpo del defensor con sus brazos, excepto en las siguientes situaciones:

- (a) Si es un corredor. Un corredor puede contactar a sus adversarios con sus manos y brazos. También puede colocar su mano sobre un compañero de equipo y empujarlo en contra de un adversario, pero no puede agarrar o sujetarse a un compañero de equipo; o
- (b) Durante una bola suelta que ha tocado el suelo. Un jugador ofensivo puede usar sus manos, brazos legalmente para bloquear o empujar, desviar o jalar a un adversario fuera de su camino en un intento personal de recuperar la bola. Vea la Reglas específicas de fumble, pase, o Reglas de patada y en especialmente vea 6-2-1; o
- (c) Durante una patada. El jugador del equipo que patea, puede usar sus manos, brazos para prevenir o para empujar o jalar a un lado (desplazar) a un receptor que está intentando obstruirlo en su intento de seguir hacia el campo; o
- (d) Durante un bloqueo legal.

Castigo: Por el uso ilegal de manos, brazos, o cuerpo por la ofensiva, pérdida de 10 yardas.

Artículo.- 3 Un jugador ofensivo le es permitido bloquear a un adversario que hace un contacto con él con su cabeza, hombros, manos, y/o superficie exteriores del antebrazo, o con cualquier otra parte de su cuerpo.

Un jugador que bloquea podrá usar sus brazos, o manos abiertas o cerradas, mientras que hagan contacto con un adversario sobre y no por fuera del marco del adversario (el cuerpo de un adversario debajo del cuello que él presenta al bloqueador). Si los brazos o las manos de un bloqueador están por fuera del marco de un adversario, es un foul, si el bloqueador lo restringe considerablemente. El bloqueador debe trabajar inmediatamente para llevar sus manos dentro del marco del adversario, y cuando la jugada se desarrolla, el bloqueador le está permitido trabajar en y para mantener su puesto en contra de un adversario, procurando no golpear ilegalmente o ilegalmente empujar por la parte de atrás del cuerpo del contrario.

Artículo.- 4 Un bloqueador ofensivo no puede:

- (a). Empujar con sus manos hacia adelante encima del marco de un adversario para contactarse con él sobre el cuello, la cara, o la cabeza (nota: un contacto en la jugada cerca de la línea que no es prolongado y sostenido no es un foul, a menos que la cabeza del oponente sea proyectada hacia atrás por un contacto directo y fuerte);
- (b) Cargar o caer en la espalda de un adversario arriba de la cintura, o usa sus manos o brazos para empujar a un adversario desde atrás de una manera que afecte su movimiento, exceptuando en la jugada cerca de la línea (la pauta para los Oficiales para el uso ilegal de manos por la espalda arriba de la cintura es: si la mano está sobre la parte posterior, es un foul. Si ambas manos están sobre el frente del adversario, no es un foul).

Nota: la prohibición es aplicable a un jugador del equipo pateador, mientras la bola está en el vuelo durante una patada de despeje.

- (c) El uso de manos o brazos para restringir a un adversario o para modificar su trayectoria o ángulo de la persecución del defensor. Estas restricciones incluyen pero no son limitadas a:
 - (i) Agarrar o taclear a un adversario;
 - (ii) Enganchar, jalar o tirar, torcer, o girarlo; o
 - (iii) Empujarlo al suelo.

Castigo: por agarrando o uso ilegal de manos, brazos, o el cuerpo por la ofensiva: pérdida de 10 yardas.

Notas para bloqueo:

1 Cuando un jugador defensivo es sujetado por un jugador ofensivo durante las siguientes situaciones un agarrando ofensivo no será llamado:

- (a) Si el corredor está siendo contactado simultáneamente por otro jugador defensivo;
- (b) Si junto con el corredor se van simultáneamente fuera del límite del campo;
- (c) Si una atrapada libre es hecha simultáneamente.
- (d) Si la acción ocurre evidentemente después de que un pase adelantado ha sido lanzado a un receptor más allá de la línea de la scrimmage;
- (e) Si la acción ocurre fuera del punto de ataque y no dentro o cerca de la jugada en la línea;
- (f) Si una patada libre resulta en un touchback;
- (g) Si una patada de despeje simultáneamente se hace un touchback;
- (h) Si la acción es parte de uno doble bloqueo en la jugada cerca de la línea de scrimmage.

Excepción: Agarrando será llamado si el adversario es jalado al suelo por uno o ambos de los bloqueadores.

- (i) Si, durante un ataque defensivo, un jugador defensivo usa un tacleo de "Rasgadura" la técnica que pone a un jugador ofensivo en un puesto que estaría normalmente agarrando.

Excepción: Agarrando será llamado si los pies del defensor son quitados del suelo por el movimiento del jugador ofensivo.

- 2. Si un bloqueador cae o es empujado en contra de un defensor cuya velocidad lo está llevando al suelo en su Momentum, no será declarado agarrando a menos que el bloqueador impida al defensor ponerse inmediatamente de pie.
- 3. Si el Oficial desde un inicio no ve el primer movimiento que envía a un defensor al suelo, el agarrando ofensivo no será llamado.

Artículo 5 Ningún jugador ofensivo puede:

- (a) Levanta a un corredor desde la base de sus pies o jalarlo en cualquier dirección en cualquier momento; o

Regla 12 Conducta de los Jugadores.

- (b) El uso de interferencia entrelazada, o agarrando cualquier parte de su cuerpo de un compañero de equipo o usar sus manos o brazos para circular el cuerpo o usando una combinación con los de su compañero de equipo; o
- (c) Hacer tropezar a un adversario; o
- (d) Empujar o lanzar su cuerpo en contra de un compañero de equipo para ayudar en un intento obstruir a un adversario o para recuperar un balón suelto.

Castigo: Por ayudar al corredor o interferencia entrelazada, por tropezar o agarrar o uso ilegal de manos, brazos, o cuerpo por la ofensiva: Pérdida de 10 yardas.

A.R. 12.2 Segundo y gol en la línea de la yarda de B2. El corredor A1 consigue llegar a la línea de scrimmage y se detiene pero A2 que está detrás de él lo empuja desde atrás y este empujón hace que gane la línea de gol.

Regla: Legal. Touchdown.

Artículo 6 Un jugador defensivo no puede:

- (a) Tacklear o sujetar a ningún adversario otro que no sea el portador de la bola (corredor). Por lo demás, puede usar sus manos, brazos, o cuerpo solamente para poder defenderse o protegerse a sí mismo obstruyendo a un adversario en un intento de contactar a un corredor. Después que una bola suelta ha tocado el suelo, un jugador defensivo puede usar sus manos empujar o aventar a un jugador oponente fuera de su trayectoria en un intento de recuperar la bola.
- (b) En una patada de despeje, gol de campo, o en el intento de anotación extra, un jugador defensivo no puede agarrar o jalar a un jugador ofensivo para hacerlo a un lado para permitir que otro jugador (s) defensivo (s) (B2) penetrar por el hueco (tirar y disparar) en un intento de bloquear la patada, a menos que el jugador defensivo (B1) este avanzando hacia el pateador.
- (c) Empujar con sus manos adelante sobre el marco de un contrario y resbalarlas hacia o en el cuello, cara, o cabeza (Nota: el contacto en la jugada que no es prolongado y se sostenido no es un foul, a menos que la cabeza del contrario sea hecha hacia atrás por un contacto fuerte y directo.

Excepción 1: Ver Regla 8, sección 4, Artículo 1 a la 4 para un contacto legal o ilegal en contra de un receptor elegible.

Dentro de la zona de cinco yardas, un defensor no puede hacer el contacto original en la parte trasera de un receptor, ni él puede usar sus mano (s) o brazos para enganchar o rodear el cuerpo del receptor. El defensor no puede extender un brazo (s) para detener o enganchar a un receptor que por causa de este contacto le impida o le restrinja al receptor desarrollar su patrón de pase, ni él podrá mantener el contacto después de que el receptor se ha movido más allá de un punto en el que se encontraba parejo con el defensor.

Más allá de la zona de cinco yardas, si el jugador que recibe el centro se queda en el bolsillo de protección con la bola, un defensor puede usar sus manos o brazos solamente para defenderse o protegerse a sí mismo de un posible contacto inminente en contra de él, causado por un receptor. Si el receptor intenta evadir al defensor, el defensor no puede chocarlo, o extender un brazo (s) para cortar o engancharlo, o que a causa de este contacto se desvíe, o se restrinja su trayectoria, o se le impida al receptor seguir con su trayectoria de alguna otra manera.

Más allá de la zona de cinco yardas el contacto incidental podría existir entre receptor y defensor mientras no afecte o significativamente impida al receptor, crear una considerablemente ventaja a su favor.

Excepción 2: Excepción 2: Ver Regla 8, Sección 4, Artículo 5 por el contacto legal e ilegal en bloqueos de corte.

Nota 1: Una vez el mariscal de campo o el receptor que recibe el centro de mano, es tackleado, lanza un pase adelantado o atrasado, pierde la posesión de la bola por un fumble o mof y que esta toca el suelo, o si el mariscal de campo deja la área de su bolsa de protección (ver 3-25), las restricciones respectivas para el equipo defensivo a los receptores ofensivos (el contacto ilegal, corte ilegal) terminarán, siempre que la bola no está en el aire.

Nota 2: Siempre que un equipo presente una formación obvia de despeje el movimiento defensivo que constituiría normalmente un contacto ilegal (chocar más allá de cinco yardas) no será considerado más un foul.

Castigo: Por contacto ilegal, o agarrando por la defensiva: pérdida de cinco yardas y primero y diez automático.

Castigo: Por corte ilegal, por la defensiva: pérdida de 15 yardas y primero y diez automático. (Faul personal)

Notas suplementarias:

- (1) Un receptor elegible de pase que obtiene su posición a más de dos yardas por fuera de su propio tackle (receptor flex) no puede ser bloqueado debajo de la cintura (o corte ilegal), a menos que el mariscal de campo salga, sea teclado, piche la bola a una parte posterior, o si el mariscal de campo deja el área de su bolsa de protección.
- (2) El uso innecesario de las manos por la defensiva, excepto como suministrar en artículo 4, es ilegal y es usado comúnmente en lugar de un bloqueo legal (artículo 5) (ver 12-2-2).
- (3) Cualquier jugador ofensivo que finge poseer la bola y/o aquellos finjan dar la bola a un compañero de equipo, puede ser teclado cuando está cruzando su línea de scrimmage entre la línea final de la ofensiva de una ofensiva ajustada normal.

A.R. 12.3 Segundo y 10 en la línea de la yarda 40 de B. El jugador defensivo B1 agarra el extremo ofensivo A1 en la línea de scrimmage. El QB A2 no puede tirar la bola y es tacleado en la yarda 50.

Regla: No es un pase adelantado. La de aplicación del castigo es del punto anterior. Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 35 de B.

A.R. 12.4 Segundo y 10 en la línea de la yarda 40 de A. El extremo elegible A1 va a la línea de la yarda 45 de B y es contactado (chocado) por defensor B1 cuando A1 lo intenta evadir. El pase es incompleto.

Regla: Contacto ilegal. Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 45 de A. El receptor elegible A1 no es considerado un jugador que esta obstruyendo ya que él se encuentra a cinco yardas más allá de la línea de scrimmage.

A.R. 12.5 Segundo y 10 en la línea de la yarda 40 de A. El receptor A1 elegible es chocado por B1 en la línea de scrimmage. Entonces después el jugador B1 bloquea a A2 en la línea de la yarda 44 de A, antes de lanzarse el pase. El pase es incompleto.

Regla: Uso legal de manos, ya que A1y A2 no es el mismo jugador.

A.R. 12.6 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El pase al receptor elegible A1 toma una posición tres yardas por fuera de su propio tackle y es bloqueado debajo de la cintura en la línea de scrimmage. El pase es incompleto.

Regla: Bloqueo ilegal como el receptor elegible estaba más de dos yardas por fuera de su tackle. Quince yardas de castigo. Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 45 de A.

A.R. 12.7 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El pase al receptor elegible A1, alineado a una yarda por fuera de su propio tackle, bloquea debajo de la cintura en la línea de scrimmage. El pase es incompleto.

Regla: Bloqueo legal como el receptor estaba posesionado dentro de dos yardas del tackle. Bola de A, Tercera y 10 en la línea de la yarda 30 de A.

A.R. 12.8 Durante un pase detrás de la línea (adelantado o atrasado), el jugador B1 usa sus manos en contra de un potencial receptor A1 que esta detrás de su línea. B1 no está usando sus manos para desplazar fuera a A1, pero lo empuja o tirar a A1 de tal manera que consigue llegar al corredor (o pasador), o empujando o jalando en un intento de cazar o recuperar una bola suelta.

Regla: Uso ilegal de manos por la defensiva. Pérdida de cinco yardas y primero y diez para A (ver 14-8-5).

Artículo.- 7 Ningún jugador defensivo puede hacer tropezar a un adversario.

Castigo: Por tropezar por la defensiva: pérdida de 10 yardas.

Artículo.- 8 Un jugador no puede batear o dar un puñetazo:

- (a) A una bola suelta (en el campo de juego): Hacia la línea de gol del oponente;
- (b) A una bola suelta (que ha tocado el suelo): En cualquier dirección si está en cualquiera de las zonas de anotación;
- (c) Un pase atrasado en vuelo no puede ser bateado hacia adelante por un jugador ofensivo.

Excepción: Un pase adelantado en vuelo puede ser rozado, bateado, o desviado en cualquier dirección por cualquier jugador elegible en cualquier momento.

Nota: *Si un pase adelantado que es controlado por un jugador en el aire antes de de completar o cachar la bola, y es lanzada (bateada) hacia delante, es considerado un bateo ilegal. Si es cachado por un compañero de equipo, o interceptada por un oponente, la bola permanece viva. Si la bola no es cachada, se declara bola muerta cuando la bola toca el suelo.*

Castigo: Por el bateo ilegal o golpear la bola: Pérdida de 10 yardas. Para la ejecución de forzar la bola a un cambio de dirección, es tratado como faul durante un pase atrasado o fumble (ver 8-7).

Artículo 9 Ningún jugador puede patear deliberadamente cualquier bola suelta o patear una bola en posesión de un jugador.

Castigo: Por patear la bola ilegalmente: Pérdida de 10 yardas. Para la ejecución de forzar la bola a un cambio de dirección, en un pase atrasado o Fumble (ver 8-7).

Notas suplementarias.

- (1) Si una bola suelta es tocada por cualquier parte de la pierna de un jugador (incluyendo rodilla), no es considerado que la patea y es simplemente tratado como toque.
- (2) Si la falta para un bateo ilegal o patada son declinados, el procedimiento es lo mismo como si la bola hubiera sido mofada, Por lo tanto si el acto (el ímpetu) manda la bola en contacto, Regla 3-15-3 aplica. (Regla del ímpetu)
- (3) El castigo en los artículos 6 y 7 no exime de un castigo por un toque evidentemente injusto, cuando una patada deliberada o un bateo ilegal impiden a un adversario el recuperar la bola. Ver actos evidentemente injustos en la Regla 12-3-3.
- (4) La bola no se declara muerta cuando una patada ilegal es recuperada.

A.R. 12.9 Segundo y 15 en la línea de la yarda 2 de A. El QB A1 fumblea la bola en un centro en la zona final. Mientras la bola está allí suelta en la suelo, A1 deliberadamente la patea. La bola es tocada en el último instante por B1 antes de salir de los límites del campo en la línea de la yarda 2 de A.

Regla: Safety. Vea 7-5-6-d; 11-5-1; y 12-1-9.

SECCIÓN 2 FAULES PERSONALES

Artículo.- 1 Todos de los jugadores tienen prohibido:

- (a) Golpear con los puños cerrados;
- (b) Patear o dar un rodillazo;
- (c.) Golpear, golpear con la palma, porrear la cabeza, el cuello, o cara con el canto de la mano, muñeca, brazo, codo, o manos entrelazadas (ver 12-2-3); o.
- (d) Agarrar el interior del cuello por la parte trasera de los shoulders (hombros) o el cuello del interior del jersey e inmediatamente jalarlo hacia el suelo. Esto no es aplicable a un corredor que se encuentra pasando la caja de bloqueo o a un mariscal de campo que está en su bolsa de protección

Castigo: Para los faules presentados en a, b, c, y d: pérdida de 15 yardas. Si alguno de los actos anteriores son considerados por el oficial (s) como flagrantes (Agandalle), el que comete el faul puede ser descalificado si la acción completa es observada por el oficial (s).

Artículo.- 2 Un jugador defensivo no debe contactar a un oponente por arriba de los hombros con la palma de sus manos, excepto para desplazarlo hacia fuera de la línea. La excepción sólo aplica si no es un acto repetido contra el mismo oponente durante un contacto cualquiera.

Artículo.- 3 Un jugador defensivo puede usar la palma de sus manos sobre la cabeza, cuello o cara de un oponente para desplazarlo o empujarlo en un intento real por alcanzar una bola suelta.

Artículo.- 4 Un jugador que esté bloqueando no golpeará a un oponente debajo de los hombros con su antebrazo o codos volviéndose con el tronco de su cuerpo a la cintura, pivoteando o de cualquier otra manera que sea claramente innecesario.

Castigo: Por el uso ilegal de la palma de las manos o por golpear a un oponente debajo de los hombros con el antebrazo o codo: Pérdida de 15 yardas.

Nota: Cualquier uso no permitido de los codos, antebrazos, o rodillas se castigará bajo la regla de rudeza innecesaria; la rudeza innecesaria flagrante se castigará bajo la misma regla y el jugador será expulsado.

A.R. 12.10 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El jugador defensivo B1, en su carga inicial, coloca las palmadas de las manos en el casco del tackle ofensivo o con su mano abierta golpea la cabeza al intentar llegar al corredor A1. A1 es hecho down en la línea de la yarda 35 de A.

Regla: Contacto ilegal. Bola del equipo A primero y 10 en la yarda 50.

A.R. 12.11 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El jugador defensivo B1. En su carga inicial, coloca las palmadas de las manos en el casco del tackle ofensivo o con su mano abierta golpea la cabeza al intentar llegar al corredor A1. El corredor es hecho down en la línea de la yarda 35 de A.

Regla: Contacto ilegal. Pérdida de 15 yardas. Bola de A primero y 10 en la yarda 50.

Artículo.- 5 Ningún jugador podrá, torcer, girar, agarrar, tirar de la máscara de un oponente.

Castigo: Por agarrar, torcer, girar, o tirar de la máscara: 15 yardas. Lo anterior se considera como foul personal. El jugador puede ser expulsado si la acción es juzgada por el Oficial como de naturaleza flagrante.

R. 12.12 Tercera y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 corre a la línea de la yarda 33 de A, donde él es tacleado por B1 que de manera no intencional lo taclea de la máscara pero no la tuerce, gira, o tira.

Regla: Bola de A, cuarta y siete, en la línea de la yarda 33 de A. No hay foul.

Artículo.- 6 Ningún jugador defensivo puede golpear o cometer rudeza a un pateador que patea detrás de su línea a menos que el contacto:

- (a) Sea incidental y después de que ha tocado la patada en vuelo;
- (b) Sea causa de los propios movimientos del pateador;
- (c) Ocurra durante una patada rápida;
- (d) Ocurra durante una patada después de una carrera detrás de la línea;
- (e) Ocurra después de que el pateador recupera una bola suelta en el suelo; o
- (f) Sea causado porque el defensivo es bloqueado hacia el pateador.

Castigo: Por golpear al pateador: Pérdida de cinco yardas desde el punto anterior, no es primer down automático (esto no es un foul personal). Por la rudeza al pateador o sostenedor: Pérdida de 15 yardas desde el punto anterior (éste es un foul personal, y también la expulsión si es flagrante).

Notas suplementarias.

- (1) Evadir al pateador es una responsabilidad primaria de los jugadores defensivos si no tocan la patada.
- (2) Cualquier contacto con el pateador por un solo jugador defensivo que no ha tocado la patada es considerado como golpeando al pateador.
- (3) Cualquier rudeza innecesaria cometida por los jugadores defensivos es considerada como rudeza al pateador. La severidad de contacto y el potencial para provocar una lesión también será considerada.
- (4) Cuando dos jugadores defensivos están haciendo un intento de buena fe por bloquear una patada de scrimmage (despeje, patada de bote pronto, y/o patada de lugar) y uno de ellos golpea al pateador después de que la patada ha dejado el pie del pateador al mismo momento que el segundo jugador bloquea el patada, la falta por golpear al pateador no deberá ser aplicada, a menos que a juicio del

Regla 12 Conducta de los Jugadores.

Réferi, el jugador que golpea al pateador sea claramente la causa directa de que la patada sea bloqueada.

- (5) Si a juicio del Réferi cualquiera de las acciones anteriores es considerada rudeza innecesaria, el castigo por rudeza al pateador se aplicará desde el punto anterior como si fuera un foul durante una patada.

A.R. 12.13 El pateador A1 en una formación de patada deja escapar el centro. Él recupera la bola del suelo y entonces la patea. A1 entonces es, bloqueado, o tacleado por B1 que había empezado su acción cuando A1 recuperó la bola.

Regla: No hay foul. La acción de B1 es legal.

A.R. 12.14 A1 recibe un centro. Él empieza a correr pero después de unos pasos largos, él patea la bola de atrás de su línea. Cuando A1 esta pateando, él es tacleado o desplazado.

Regla: El pateador deberá ser protegido, pero el Réferi debe usar su juicio para determinar cuando la acción de la jugada misma lleva a un contrario en contra del pateador o cuando se le golpea fuera de tiempo, después que una patada fue hecha (una patada rápida).

A.R. 12.15 Cuarto y 12 en la línea de la yarda 30 de B. En un intento de anotación extra de gol de campo que no es bueno. El receptor B1 se encuentra con el pateador chocando sin él tocar la bola.

Regla: Bola de A cuarto y 7 en la línea de la yarda 25 de B. Encontrándose con el pateador. Si el gol del campo hubiera sido bueno, el castigo de 5 yardas no se aplicaría en el punto siguiente, ya que no es un foul personal.

Artículo.- 7 Ningún jugador caerá encima de él cuando cualquier jugador se encuentre postrado en el suelo (otro que no sea el portador del balón) o al corredor después de que la bola se ha declarado bola muerta. (No deberá haber apilamiento).

Castigo: Por apilamiento: Pérdida de 15 yardas.

Nota: Un Oficial debe prevenir el apilamiento a un jugador en el suelo o un corredor desprotegido antes de la bola sea declarada bola muerta. Cuando los oponentes en la proximidad cercana a dicho corredor están a punto de apilarse, y el avance posterior es improbable, el Oficial que cubre la jugada deberá sonar su silbato para declarar la bola muerta, a manera de prevenir la continuación de la jugada y la rudeza. Vea 7-4-1-d.

A.R. 12.16 El sostenedor de un Intento de anotación extra en una patada es desplazado de su posición o es apilado y el acto no es incidental al intentar bloquear la patada.

Regla: Rudeza innecesaria. Como el jugador está obviamente fuera de la jugada a menos que la patada sea bloquea, e incluso hasta que él se levante e intente participa en la jugada. Ver 14-1-14 y 14-6 Excepción-6.

Artículo.- 8 No deberá cometerse rudeza innecesaria. Esto incluye, pero no se limitará a:

- (a) golpear a un jugador contrario en cualquier parte arriba de la rodilla con el pie o con cualquier parte de la pierna debajo de la rodilla con un movimiento de latigazo o azote,
- (b) Hacer contacto con un corredor fuera de los límites del campo;

Nota: *Los jugadores defensivos deben hacer un esfuerzo para evitar el contacto, jugadores defensivos son responsables de saber cuando un corredor ha cruzado la línea límite del campo, excepto en casos dudosos, donde él sigue al corredor paralelo a al límite de línea de fuera del campo y aun continuar corriendo paralelo con ella.*

- (c) Un miembro del equipo que recibe no puede ir fuera de los límites del campo y contactar a un jugador del equipo pateador fuera del campo. Si esto ocurre en una patada de scrimmage, las Reglas de post posesión aplicarán si es apropiado (9-1-17);
- (d) Golpear, aventarse, o tirar el cuerpo en contra de un corredor que se cae o resbala al suelo sin ser tocado y no hace intento alguno por avanzar, antes o después de que la bola sea declarada muerta;
- (e) Rudeza innecesaria, golpear, aventarse, o tirar el cuerpo en contra de un corredor que se cae o resbala al suelo sin ser tocado (i) que se encuentra fuera de la jugada, (ii) y que no puede razonablemente la oportunidad de anticipar el contacto de un oponente, antes o después de que la

Regla 12 Conducta de los Jugadores.

bola sea declarada muerta; o azota en el suelo al corredor después que la bola se ha declarado muerta;

- (f) Si un jugador utiliza cualquier parte de su casco (incluyendo la parte superior (corona) y el frente o donde se encuentra sujeta la barra) o la máscara para dar un tope, o lanzetear, o lanzar un tope a un oponente, violenta e innecesariamente. A pesar de que esas acciones violentas o innecesarias de utiliza el casco y máscara son prohibidas en contra de cualquier oponente, los oficiales que participan en el juego darán una especial atención en la administración de esta regla para la protección de todos los jugadores que se encuentran en virtual desventaja o indefensos, incluyendo, pero no limitado a:

- (1) Golpear con fuerza a la cabeza del jugador indefenso, el cuello o la cara con el casco o máscara, independientemente de si el jugador defensivo también utiliza sus brazos para hacer frente al jugador indefenso por rodear o agarrarlo a él; o
- (2) Bajar la cabeza y violentamente o innecesariamente haciendo un fuerte contacto con la parte de la "corona" o frente del casco contra cualquier parte del cuerpo del jugador indefenso: o
- (3) "Cornear lanzándose hacia él" (hacia adelante y levantándolo hacia arriba) a un jugador indefenso, u otro jugador defensivo contactar con el casco o máscara a la cabeza, o cuello del jugador indefenso, o incluso golpear de cara si el contacto inicial entre el casco del defensivo y la máscara es inferior al cuello del jugador indefenso. (Ejemplos: un jugador defensivo entierra su máscara en el área del tórax en la parte alta de un jugador indefenso, aun cuando la trayectoria del jugador defensivo cuando él salta sobre el jugador indefenso, los defensivos golpean con casco al jugador indefenso violentamente en la cabeza o cara; o un defensivo, utilizando una postura sobre la cara o con la cabeza ligeramente reducida, golpea un jugador indefenso en un área situada debajo del cuello del jugador indefenso y, a continuación, a la cabeza del defensivo y la cabeza se mueve hacia atrás y hacia arriba, resultando en un contacto fuerte a la máscara de defensivo o el casco con la cabeza del jugador indefenso, en el cuello o la cara [un ejemplo es la técnica denominada de "inmersión y rip"]).

Nota: Las disposiciones de la sección (f) no prohíben el contacto incidental a la máscara o la no corona del casco en el transcurso de un tackleada convencional sobre un oponente.

- (g) Si la fuerza del contacto inicial por casco de un defensivo (incluyendo la máscara), antebrazo o hombro es en el área de la cabeza o el cuello de un jugador indefenso.

Nota: Jugadores indefensos en (f) y (g) incluirán:

- (i) Un jugador en el acto de o justamente después de lanzar un pase;
 - (ii) Un receptor que cacha o intentar atrapar un pase;
 - (iii) Un corredor que sufre la comprensión de un tackleada y cuyo avance se ha detenido;
 - (iv) Un regreso de patada de salida o despeje tratando de cazar una bola en el aire; y
 - (v) Un jugador que se encuentra sobre el terreno de juego en la final de la jugada.
- (h) Si un receptor ha completado una cachada y no ha tenido tiempo para protegerse a sí mismo, al jugador defensivo le está prohibido lanzarse (contactar) en contra del jugador defensivo (lanzándose hacia adelante y hacia arriba) y hacer contacto con el casco, máscara, hombro o el antebrazo al área de la cabeza o el cuello, incluso si el receptor hace primero el contacto inicial con el casco del defensivo, la máscara, el hombro, o antebrazo y el contacto es abajo del cuello del receptor.

Nota: Lanzetear se define como lanzándose hacia adelante y hacia arriba por un jugador que deja a sus pies para hacer contacto en el receptor.

- (i) Un pateador o despejador, que está todavía en pie o se balancea hacia atrás después de que la bola ha sido pateada, está fuera de la jugada y no debe ser innecesariamente contactado por algún jugador del equipo receptor hasta que termina la jugada, o hasta que él asume una posición claramente defensiva. Durante el transcurso de la patada o durante la devolución, si la fuerza inicial del contacto por el casco del defensivo (incluyendo la máscara), antebrazo u hombrera, va dirigido al área de la cabeza o cuello del despejador o pateador.

Regla 12 Conducta de los Jugadores.

- (j) Cualquier jugador que engancha sus dedos en cualquier abertura del casco de un jugador contrario y fuertemente tuerce, jala y voltea su cabeza.
- (k) Contacto ilegal con el casco debajo de las rodillas del centrador durante el intento de un gol de campo o intento de anotación extra.

Castigo: Por rudeza innecesaria: Pérdida de 15 yardas. El jugador puede ser expulsado si la acción es juzgada por los Oficiales como flagrante.

Nota: Si existe duda en cuanto a marcar rudeza innecesaria o tácticas potencialmente peligrosas, el Oficial (s) que cubre la jugada siempre deberá marcar la rudeza innecesaria.

A.R. 12.17 Tercera y 20 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 que ejecuta en la línea de la yarda 33 de A. Donde él se es tacleado por B1 que engancha sus dedos bajo el frente del casco del corredor pero no de la máscara, y fuertemente le tuerce la cabeza.

Regla: Castigo de 15 yardas por rudeza innecesaria. Es un primero y diez automático. Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 48 de A.

Artículo.- 9 No habrá ningún golpe por la espalda debajo de la cintura (clipping) contra un jugador que no lleva la bola. Esto no se aplica al bloqueo de la ofensiva en una jugada cerca de la línea donde es legal el clip ping arriba de la rodilla, pero es ilegal el clip ping en o debajo de las rodillas.

Castigo: Por clip ping: Pérdida de 15 yardas.

Notas suplementarias.

- (1) Una jugada cerca de la línea es aquella que ocurre en una área que se extiende lateralmente hasta la posición ocupada originalmente por los tacles ofensivos y longitudinalmente tres yardas hacia ambos lados de la línea de scrimmage.
- (2) Cerca de la línea de juego, si un jugador ofensivo bloquea (legal o ilegal) y es seguido por un bloqueo de rodado por la parte de atrás de la pierna o piernas del jugador defensivo, esta acción es ilegal y se considera como rudeza innecesaria.

Excepción: Un jugador de línea ofensiva no puede clipear a un defensor que, al momento del centro, esté alineado en la línea de scrimmage opuesto a otro jugador de línea ofensiva que está a más de una posición fuera cuando el defensor está respondiendo al flujo de la bola fuera del bloqueador.

Ejemplo: El tackle no puede clipear al tackle nariz en una resbalada por fuera.

- (3) En casos dudosos que se involucran en un bloqueo lateral o el oponente da la espalda como si se estuviera haciendo por atrás, será juzgado según si el ponente pudo ver o mantenerse por fuera del bloqueador.
- (4) El uso de manos por la espalda arriba de la cintura en un jugador que no corre la bola es uso ilegal de manos (ver 12-1-3).
- (5) El uso de manos en la parte de la espalda no es una falta cuando es por:
 - (a) Por un jugador del equipo que pateo que esta por fuera del receptor, o se encuentra yendo en campo abierto en la patada, o
 - (b) Cualquier jugador en un intento legal de recuperar una bola suelta.
- (6) No es considerado clipping:
 - (a) Si un bloqueador se está moviendo en la misma dirección de un contrario, y tiene el contacto inicial en el lado del contrario y entonces continúa el contacto con el contrario debajo de su cintura por detrás con cualquier parte de su cuerpo, o
 - (b) En cualquier caso que el oficial no pueda ver el contacto inicial.

Regla 12 Conducta de los Jugadores.

A.R. 12.18 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. B1 es golpeado por detrás, debajo de la cintura, en la línea de la yarda 25 de B por A2 que tira su cuerpo por la parte de atrás de B1. El corredor A1 es hecho down en la línea de la yarda 15 de B.

Regla: Clipping. Bola de A, segundo y 20 en la línea de la yarda 40 de B.

A.R. 12.19 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. A2 empuja B1 por la parte de atrás arriba de la cintura en la línea de la yarda 25 de B. El corredor A1 es tacleado en la línea de la yarda 15 de B.

Regla: Bloqueo ilegal por la espalda por encima de de la cintura. Bola de A, segundo y 15 en la línea de la yarda 35 de B.

Artículo.- 10 Al momento del centro, un jugador ofensivo que está alineado en una posición a más de dos yardas lateralmente por fuera del tackle ofensivo, o un jugador que está en el backfield al momento del centro y entonces se mueve a una posición a más de dos yardas lateralmente por fuera del tackle, no puede clipear a un jugador contrario en cualquier parte, ni puede contactar a un oponente debajo de la cintura si el bloqueador está moviéndose hacia la posición en dónde la bola fue centrada, y el contacto ocurre dentro de una área de cinco yardas hacia cualquier lado de la línea de scrimmage (bloqueo de crack back).

Nota 1: *Un jugador alineado a más de dos yardas lateralmente por fuera de un tackle al momento del centro se designa como jugador abierto.*

Nota 2: *Si el corredor (pasador) se regresa en la jugada, cambiando significativamente la dirección original (jugada rota), el bloqueo del crack back es legal.*

Castigo: Por bloqueo ilegal de crack back: Pérdida de 15 yardas.

A.R. 12.20 Segundo y 10 en la línea de la yarda 40 de A. El flanker A1 colocado a cinco yardas fuera de tackle ofensivo A2. Al centro un jugador A1 regresa y bloquea de crack back a B1. El contacto es hecho en la línea de la yarda 38 de A detrás de la posición del original del tackle ofensivo. El corredor llega a la yarda 50.

Regla: El bloqueo de crack back es ilegal. Bola de A, segundo y 25 en la línea de la yarda 25 de A. Se castiga desde el punto anterior.

Artículo.- 11 Cuando un jugador que es alineado en la caja de tackles al momento del centro se mueve a una posición por fuera del marco del tackle, él no puede comenzar el contacto en el lado y debajo de la cintura en contra de un contrario si:

- (a) El bloqueador se está acercándose a su propia línea final y
- (b) El se acerca al contrario por atrás o de lado ciego.

Nota: *Si el hombro cercano del bloqueador contacta de frente al cuerpo de su contrario el bloqueo después se resbala es legal.*

Castigo: Por bloqueo ilegal "peel back block" Pérdida de 15 yardas.

Artículo.- 12 Es un bloqueo por el lado ciego "es ilegal" si la fuerza inicial del contacto por el antebrazo o el casco de un bloqueador o el hombro es a la cabeza o al área del cuello de un contrario cuando:

- (a) Si el bloqueador está acercándose a su propia línea final; y
- (b) Si él se acerca al contrario por la parte de atrás o de lado.

Castigo: Por bloqueo ilegal del lado "ciego": Pérdida de 15 yardas.

Artículo.- 13 Debido a que el acto de pasar a menudo coloca al QB (o a cualquier otro jugador que intenta un pase) en una posición dónde es prácticamente vulnerable a una lesión, se aplican Reglas especiales contra la rudeza al pasador. El Réferi tiene la responsabilidad principal de aplicar estas Reglas. Cualquier acto físico contra el pasador durante o justo después de un pase que, al juicio del Réferi, sea injustificado por las circunstancias de la jugada, se marcará como foul. El Réferi se guiará por los siguientes principios:

- (1) Se marcará rudeza si, al juicio del Réferi, un oponente que presiona al pasador debiese saber claramente que la bola ya ha dejado la mano del pasador antes de que el contacto sea hecho; los

Regla 12 Conducta de los Jugadores.

oponentes que presionan al pasador son responsables de estar al pendiente de la posición de la bola en las situaciones de pase; el Réferi usará el momento de salida de la bola de la mano del pasador como su guía para definir que el pasador se encuentra totalmente protegido; una vez que el pase ha sido soltado por el pasador, el defensivo que presiona sólo puede hacer contacto directo con el pasador dentro del primer paso después de soltado el pase (antes de que el segundo paso toque el suelo); después de esto los atacantes que presionan al pasador deben estar haciendo un intento por evitar el contacto y no deben continuar hacia él o de cualquier manera contactar con fuerza al pasador; el contacto incidental o inadvertido por un jugador que se está deteniendo o está siendo bloqueado hacia el pasador no será considerado como significativo;

- (2) Un defensor que presiona al pasador tiene prohibido cometer actos intimidatorios y de castigo como "azotar" a un pasador en el suelo o innecesariamente luchar con él o mantenerlo en el suelo después de que el pasador ha lanzado la bola, aun si el jugador que presiona hace su contacto inicial con el pasador dentro de la limitación del primer paso mencionado anteriormente en (1). Al taclear a un pasador que está en una postura prácticamente indefensa (por ejemplo, durante o justo después de tirar un pase), el jugador defensivo no debe innecesaria y violentamente tirarlo al suelo y caer encima de él con todo o la mayor parte de su peso. En su lugar, el jugador defensivo deberá esforzarse por envolver o sujetar al pasador con los brazos.
- (3) Al cubrir la posición del pasador, el Réferi estará particularmente alerta a los faules en los cuales los defensores utilizan el casco y/o máscara de manera no permitida para golpear al pasador, o usan sus manos, brazos, u otras partes del cuerpo para golpear al pasador en la cabeza, cuello, o cara (ver también las otras Reglas de rudeza innecesaria que cubren estos aspectos). El jugador defensivo no debe usar su máscara u otra parte de su casco en contra de un pasador que se encuentra en una postura prácticamente indefensa, por ejemplo,
 - (a) Golpear con fuerza la cabeza, cuello, o cara del pasador con el casco o máscara, sin importar si el jugador defensivo también usa sus brazos para taclear al pasador abrazándolo o sujetándolo, o
 - (b) Bajar la cabeza y hacer contacto violenta e innecesariamente con la parte frontal o superior del casco contra cualquier parte del cuerpo del pasador. Esta regla no prohíbe el contacto incidental por la máscara o partes no superiores del casco en el transcurso de una tacleada convencional sobre el pasador. El jugador defensivo no debe "lanzarse" (saltar adelante y hacia arriba) sobre el pasador, o de cualquier manera golpearlo, a manera que esto cause que el casco o máscara del jugador defensivo golpee con fuerza la cabeza, cuello, o cara del pasador aun cuando el contacto inicial del casco o máscara del defensor ocurra más abajo que el cuello del pasador.

Ejemplos: (a) Un jugador defensivo entierra su máscara dentro del área superior del pecho, pero la trayectoria del defensor golpea al pasador cuando lanza el pase y causa que el casco del defensor golpee al pasador con violencia en la cabeza o en la máscara; (b) Un jugador defensivo, usa su máscara bajado ligeramente su casco, y golpea al pasador en una área abajo del cuello del pasador, entonces la cabeza del defensor se mueve hacia arriba, resultando en el contacto fuerte por el defensor a la máscara o casco a casco del pasador, o en el cuello, máscara (un ejemplo de esto es el empleo de la técnica llamada de golpeo y resbalar)

- (4) Un jugador defensivo tiene prohibido el apalear el brazo de un pasador durante un pase o justo después de que el pase ha sido lanzado; sin embargo, el jugador defensivo puede agarrar, jalar, o de cualquier manera hacer contacto normal con el brazo del pasador en un intento por taclearlo;
- (5) A un defensor le está prohibido de azotar al pasador que tiene uno o ambos pies en el suelo, incluso si el contacto inicial está en la rodilla o encima de la misma. No es una falta si el defensor es bloqueado (o le cometen una falta) y lo empujan en contra de y no tiene oportunidad de evitarlo.

Nota 1: *Un jugador defensivo no puede rodar, embestir, o arrojarse fuertemente para golpear al pasador en el área de la rodilla o debajo de la rodilla, aunque él sea contactado por otro jugador.*

Nota 2: *No es un faul si el defensivo arrolla, envuelve, o agarra al pasador en el área de la rodilla o debajo de esta en un esfuerzo por taclearlo.*

- (6) El Réferi debe silbar declarando muerta la jugada tan pronto como el pasador esté claramente controlado y sujetado por cualquier defensivo detrás de la línea, y la seguridad del pasador se encuentre en riesgo;

Regla 12 Conducta de los Jugadores.

- (7) Un pasador que está quieto o moviéndose hacia atrás después de que la bola ha salido de su mano, se encuentra obviamente fuera de la jugada y no debe ser golpeado innecesariamente por la defensiva hasta el final de la jugada o hasta que el pasador se convierta en un bloqueador, o hasta que él se vuelve un corredor al recibir un lateral de un compañero de equipo o al recuperar una bola suelta, o, en el caso de un cambio de posesión durante la jugada, hasta que el pasador asume una posición claramente defensiva. En cualquier momento después de un cambio de posición si la fuerza del contacto inicial con el casco por el defensivo (incluida la máscara) antebrazo, o hombro es al área de la cabeza o cuello del quarterback es un foul.
- (8) Cuando el pasador sale fuera de la bolsa de protección y ya sea que continúe moviéndose con la bola (sin intentar avanzar la bola como corredor) o lance sobre la carrera, pierde la protección de la regla de un paso especificada anteriormente en (1 y 5) arriba, pero permanece cubierto por todas las otras protecciones especiales concedidas a un pasador en la bolsa de protección (Números 2, 3, 4, 5, 6, y 7), así como por las Reglas comunes de rudeza innecesaria aplicables a todos los jugadores. Si el pasador se detiene detrás de la línea y establece claramente una postura de pase, entonces él estará cubierto por todas las protecciones especiales para los pasadores.

Castigo: Por Rudeza al Pasador, pérdida de 15 yardas desde el punto anterior; expulsión si es flagrante.

Nota 1: Si existe duda para marcar rudeza o tácticas potencialmente peligrosas contra el QB, el Réferi deberá marcar siempre rudeza al pasador.

Nota 2: Ver 8-6-2, para los faules personales antes de completar o interceptar un pase.

A.R. 12.21 El pasador A1 es desplazado o tacleado por el jugador defensivo B1 después de lanzar un pase. El jugador B1 había empezado a su acción antes de que A1 soltara el pase.

Regla: Una acción legal, a menos que los oficiales consideran que B1 tenía una oportunidad razonable para evitar o minimizar el contacto o que no ha hecho ningún intento extra por hacer que no exista el contacto.

Artículo 14 Todos los bloqueos debajo de la cintura están prohibidos en las siguientes situaciones:

- (a) Por todos los jugadores de ambos equipos después de un cambio de posesión; o
- (b) Por los jugadores del equipo pateador después de una patada libre, patada después de un Safety, patada de cachada libre, patada de despeje, intento de gol de campo o intento de anotación extra: o
- (c) Por los jugadores del equipo receptor durante una down en el que hay una patada libre, patada después de un Safety, patada de cachada libre, patada de despeje, intento de gol de campo o intento de anotación extra.

Excepción: Inmediatamente en el momento del centro, los jugadores en el equipo receptor que están en la línea de scrimmage y se alinearon en o dentro de la posición normal ala abierta se les permite bloquear bajo la cintura durante una patada de gol de campo, o en el intento o el intento de anotación extra.

Nota: *Contacto ilegal con el casco contra la rodilla del pateador durante un intento de gol de campo o en un intento de anotación extra es una rudeza innecesaria (véase 12-2-8-j).*

Castigo por el bloqueo de ilegal debajo de la cintura: pérdida de 15 yardas.

A.R. 12.22 Tercera y 6 en la línea de la yarda 26 de B. B1 intercepta un pase legal adelantado en su zona de anotación y lleva la bola a su línea de la yarda 31. Durante la carrera de B1 A2 bloquea a B3 abajo y de lado en la línea de la yarda 28 de B. Después de esto A4 taclea a B1 en la línea de la yarda 31.

Regla: Bloqueo ilegal. Bola del equipo B en su línea de la yarda 46. (Ver 12-2-13)

Artículo.- 15 Un jugador no puede usar un casco (que no se encuentre en uso por algún jugador) como un arma para golpear, atacar, o lanzarlo a un jugador contrario.

Castigo: Por el uso ilegal de un casco como una arma: Pérdida de 15 yardas y la expulsión automática.

Artículo.- 16 Un chop block es un foul por la ofensiva en el cual un jugador ofensivo (designado como A1 para los propósitos de esta regla) bloquea a un jugador defensivo en el área del muslo o abajo mientras otro jugador ofensivo (A2) se ocupa de ese mismo jugador defensivo en cualquiera de las circunstancias descritas en las subsecuentes acciones de la (1) a la (10) que se presentan a continuación.

- (1) En una jugada de pase adelantado, A1 comete chop block a un jugador defensivo mientras el jugador defensivo está ocupado físicamente por el intento de bloqueo debajo de la cintura de A2.
- (2) En una jugada de pase adelantado en la cual A2 ocupa físicamente a un jugador defensivo con un intento de bloqueo debajo de la cintura, A1 comete chop block al jugador defensivo después de que el contacto por A2 ha sido roto y mientras A2 todavía está confrontando al jugador defensivo.
- (3) En una jugada de pase adelantado, A1 comete chop block a un jugador defensivo mientras A2 confronta al jugador defensivo en una postura de bloqueo de pase pero no está físicamente en contacto con el jugador defensivo (un "señuelo")
- (4) En una jugada de pase adelantado, A1 ataca agresivamente y bloquea a un jugador defensivo en el área del muslo o debajo, y A2, simultáneamente o inmediatamente después del bloqueo por A1, entra en contacto arriba con el jugador defensivo.

Nota: Cada una de las circunstancias anteriores en las sub. Secciones (1) a (4), las cuales describen un foul por chop block en jugadas de pase adelantado, también aplican en una jugada en la cual un jugador ofensivo simula un claro intento por bloquear para pase pero la jugada se convierte finalmente en una carrera.

- (5) En una jugada de carrera, A1 está colocado en el backfield al momento del centro y posteriormente comete chop block a un jugador defensivo que se encuentra en contacto arriba de la cintura con A2, y tal bloqueo ocurre en o detrás de la línea de scrimmage en una área que se extiende lateralmente hasta las posiciones ocupadas originalmente por las alas cerradas en cada lado.
- (6) En una jugada de carrera, A1, que es un jugador de línea ofensivo, comete chop block contra un jugador defensivo después de que el jugador defensivo ha estado en contacto con A2 (alto o bajo), y la alineación inicial de A2 está más de una posición por fuera de A1. Esta regla sólo aplica cuando el bloqueo ocurre en un momento en que el flujo de la jugada está claramente lejos de A1.
- (7) En una jugada de patada, A1 golpea de tajo a un jugador defensivo cuando este jugador se encuentra físicamente confrontando el intento de bloqueo del jugador A2.
- (8) En una jugada de patada en la que un jugador A2 se encuentra físicamente efectuando un intento de bloqueo debajo de la cintura, A1 bloquea de tajo a un jugador defensivo después de que A2 rompió el contacto pero A2 todavía continúa confrontando al jugador defensivo.
- (9) En una jugada de patada, A1 golpea de tajo a un jugador defensivo cuando este se encuentra en una postura de bloqueo pero no está confrontando físicamente con el jugador defensivo. (Pero lo está atrayendo o distrayendo)
- (10) En una jugada de patada, A1 bloquea a un jugador defensivo en o abajo del área de la cintura, y A2 simultáneamente o inmediatamente después del bloqueo de A1, confronta al jugador defensivo arriba de la cintura.

Nota. En las acciones nombradas de la 7 a la 10, se describe un foul de chop-block en una jugada de patada, esto también se aplica cuando un jugador ofensivo indica un aparentemente intento de protección al pateador, pero la jugada se convierte en una carrera.

Castigo: Por chop block pérdida de 15 yardas.

SECCIÓN 3. CONDUCTA ANTIDEPORATIVA.

Artículo.- 1 No deberá cometerse conducta antideportiva. Esto aplica a cualquier acto que sea contrario a los principios generalmente entendidos de deportivismo. Dichos actos incluyen específicamente, entre otros:

- (a) Tirando un golpe, o el antebrazo, o dando de patadas a un contrario aunque ningún contacto se realice.
- (b) El uso de lenguaje abusivo, amenazando, o idioma insultante o gestos a los contrarios, compañeros de equipo, oficiales, o representantes de la Liga.
- (c) El uso de actos o palabras de hostigamiento o burla que engendran molestia entre los equipos.
- (d) Jugadores individualmente involucrados en las largas y excesivas celebraciones. Los jugadores tienen prohibido en participar en cualquier celebraciones mientras se encuentren en el suelo. Una

Regla 12 Conducta de los Jugadores.

celebración será tomada como excesiva o prolongada si un jugador continúa celebrando después de una advertencia de un Oficial.

- (e) Dos o más jugadores que participen en excesivas y largas celebraciones que sean consideradas premeditadas, o coreografiadas (planeadas).
- (f) La posesión o el uso de objeto extraño o superfluo (s) que no sean parte del uniforme durante el partido en el campo de juego o en la línea de banda, o usar la bola como un accesorio.
- (g) El contacto físico e innecesario con un oficial.
- (h) Quitarse el casco por un jugador en el terreno de juego durante una celebración o durante el trascurso de una confrontación con un oficial o cualquier otro jugador.

Nota 1: *Bajo ninguna circunstancia debe un Oficial permitir a un jugador empujarlo, jalarlo, o golpearlo de una manera ofensiva, irrespetuosa o antideportiva. Cualquier acción de ese tipo debe informarse al Comisionado.*

Castigo: (de la (a) a la (h)): Pérdida de 15 yardas desde el punto siguiente o cualquier punto que el Réferi juzgue adecuado, después de consultar con la planilla.

Nota 2: *Las violaciones a (b) o (c) (mencionadas arriba), si ocurren antes o durante el juego pueden resultar en una expulsión además del castigo de distancia. Cualquier violación en el lugar del juego en el día del juego, incluyendo el post juego, puede resultar en una acción disciplinaria por el Comisionado. Cualquier violación de (f) (mencionada arriba), puede ameritar expulsión y también incluirá medida disciplinaria por el Comisionado. El Oficial debe ver la acción completa para poder expulsar a un jugador.*

Nota 3: *Las violaciones de (b) se castigarán como si cualquiera de los actos que son cometidos directamente al oponente. Estos actos incluyen pero no se limitan a: Bailes después de una atrapada al QB, carreras desbalanceadas (tipo avión); Poses de hombre increíble; azotando la bola; girando la bola; tirando o empujando la bola; apuntando con la bola; mofándose verbalmente del contrario; el saludo militar; estando de pie encima de un contrario (prolongado el acto y con la provocación); o bailando.*

Nota 4: *Las violaciones en (c) se castigarán si cualquiera de los actos ocurre en cualquier parte en el campo. Estos actos incluyen pero no se limitan a: Acuchillada de la garganta; cazando con escopeta, saludo militar; gestos sexualmente sugestivos, giros prolongados o brincando o pateando un logotipo del equipo contrario.*

Nota 5: *Las violaciones en (d) Serán penalizadas si ocurren en cualquier parte del campo de juego o en el área de la banca*

Nota 6: *Si cualquier objeto (s) extraño que es juzgado un riesgo de seguridad por los oficiales, además de un castigo de yardaje, el jugador estará sujeto a la expulsión del juego, así use el objeto o no.*

- (i) El uso por la defensiva de actos o palabras diseñadas para desconcertar al equipo ofensivo al momento del centro. Debe sonar el silbato para detener el juego.
- (j) Ocultar una bola debajo del uniforme o usar cualquier tipo de equipo para simular una bola.
- (k) Usar substitutos entrantes, jugadores que regresan legalmente, substitutos en la banca, o jugadores expulsados para confundir a los oponentes. La clarificación también será interpretada para cubrir cualquier retraso por los jugadores que dejan el campo al ser substituidos. Ver 5-2-2.
- (l) Un jugador ofensivo se alinea o está en el movimiento a menos de cinco yardas de la línea lateral enfrente del área de la banca designada a su equipo. Sin embargo, un jugador ofensivo puede alinearse a menos de cinco yardas de la línea lateral en el mismo lado de su banca, siempre que él no esté enfrente del área de la banca designada a su equipo.
- (m) Abusar repetidamente de la regla de substitución (con el reloj de juego corriendo) en un intento por conservar tiempo. Ver 5-2-2.
- (n) Más de dos castigos consecutivos de retraso de juego (reloj de 40/25 segundos), después de una advertencia, durante el mismo down.
- (o) Saltar o pararse en un compañero de equipo u oponente para bloquear o intentar bloquear una patada del equipo contrario.
- (p) Colocar una mano o manos sobre un compañero de equipo para apalancarse y obtener altura adicional para bloquear o intentar bloquear una patada del equipo contrario.
- (q) Ser levantado por un compañero de equipo para bloquear o intentar bloquear una patada del equipo contrario.
- (r) Corriendo y brincando claramente hacia adelante en un intento obvio por bloquear un gol de campo, o patada de punto extra, y aterrizar sobre los jugadores, a menos que el jugador que brinca se

Regla 12 Conducta de los Jugadores.

encuentre originalmente alineado dentro de un yarda de la línea de scrimmage cuando la bola fue centrada.

- (s) Está prohibido que un jugador cubra los postes de gol y brinque para desviar una patada mientras pasa por arriba de la barra transversal de los postes de gol. El Réferi podrá otorgar tres puntos si es un acto claramente desleal (ver 12-3-3).
- (t) El pateador o sostenedor que simula haber recibido un contacto o rudeza por un jugador defensivo.
- (u) Un miembro del equipo pateador que sale fuera de los límites del campo, ya sea forzado o voluntariamente, debe intentar volver al campo en un lapso razonable de tiempo.
- (v) En un intento por llamar un exceso o un tiempo fuera ilegal para helar (distraer) al pateador en un gol de campo o intento de anotación extra, cuando:
 - (i) A un equipo ya se le ha cargado un tiempo fuera durante el mismo periodo de bola muerta; o
 - (ii) Un equipo ha le han agotado los tres tiempos fuera que se le permiten en un medio.

Si en un intento por pedir un tiempo fuera en estas situaciones los oficiales no concederán el tiempo fuera pedido, la jugada deberá continuar y un castigo por conducta antideportiva será aplicado. Si un tiempo fuera es inadvertidamente concedido el castigo también se aplicara.

Nota: El Réferi (u otro oficial) notificará al head coach:

- (i) Que no se permiten dos tiempos fuera seguidos para el mismo equipo en el mismo periodo de la bola muerta o cuando
- (ii) Que se le han agotado sus tres tiempos fuera en un medio.

Castigo: Para la conducta antideportiva de un jugador en (g) hasta (v): Pérdida de 15 yardas desde:

- (a) El punto siguiente si la bola se encuentra muerta.
- (b) El punto anterior si la bola se encontraba en juego.

Si la infracción es flagrante, el jugador también es expulsado.

Artículo.- 2 La defensiva, cuando se encuentra cerca de su línea de anotación, no deberá cometer faules sucesivos o continuos (castigos de media distancia) para prevenir una anotación.

Castigo: Por las faltas continuas para prevenir una anotación: si la violación se repite después de una advertencia, la anotación respectiva se otorga al equipo ofensivo.

Artículo.- 3 Un jugador o sustituto no debe interferir con la jugada utilizando cualquier acto que es evidentemente desleal.

Castigo: Para un acto evidentemente desleal: El ofensor puede ser expulsado. El Réferi, después de consultar su planilla, aplicará cualquier castigo de distancia que consideren apropiado independientemente de cualquier otro castigo especificado. El Réferi también podrá otorgar una anotación. Ver 15-1-6.

REGLA 13. CONDUCTA DE LOS NO-JUGADORES.

SECCIÓN 1 CONDUCTA DEL NO-JUGADOR.

FAULES DE LOS NO-JUGADORES.

Artículo.- 1 No deberá cometerse conducta antideportiva por un sustituto, couch, asistente, o cualquier otro que no sea jugador (alguien autorizado para permanecer en la banca de un equipo) durante cualquier periodo o tiempo fuera (incluyendo entre medios).

Notas suplementarias:

- (1) "Amplificadores de voz" para couchar desde la línea lateral no están permitidos.
- (2) Un jugador se puede comunicar con un couch a condición de que el couch se encuentre en su área prescrita durante los periodos en que la bola esté muerta.

ATENDER A JUGADORES DENTRO DEL CAMPO SOLO EN LOS TIEMPOS FUERA.

Artículo.- 2 Cualquiera o los dos asistentes del equipo y sus auxiliares pueden entrar al campo para asistir a su equipo durante un tiempo fuera otorgado a cualquier equipo. Ningún otro que no sea un jugador puede entrar en el campo sin el permiso del Réferi, a menos que sea un sustituto entrante (5-2-1).

CREDENCIALES EN LA BANCA.

Artículo.- 3 Con la excepción de jugadores uniformados elegibles para participar en el juego, todas las personas que se encuentren en el área de la banca de un equipo deben portar una credencial visible y claramente marcada como "banca". Para todos los juegos de pretemporada, temporada regular, y post temporada de la NFL, al club de casa se le emitirán un máximo de 27 credenciales y al club visitante se le emitirán un máximo de 25 credenciales para utilizarse en el área de su banca. Tales credenciales deben ser portadas por los couches, jugadores bajo contrato del club pero inelegibles para participar en el partido, y por el personal de apoyo del equipo (entrenadores, doctores, equiperos). En ocasiones, personal con credenciales para servicios de juego (por ejemplo, técnicos de oxígeno, baloneros) y personal autorizado del club no regularmente asignado al área de la banca podrán estar en el área de la banca del equipo por un periodo breve sin las respectivas credenciales de banca. Se prohíbe a los clubes que permitan en sus áreas de banca a cualquier persona que no esté oficialmente afiliado al club o de otra manera sirviendo en una función necesaria en el día del juego.

ÁREAS RESTRINGIDAS.

Artículo.- 4 Todo el personal del equipo deberá observar las restricciones de zona aplicables al área de la banca y al borde que limita el campo de juego. Las únicas personas que se les permite estar dentro de la franja blanca de los seis pies (ver 1-1) mientras la jugada está en progreso son los oficiales del partido. Por razones que involucran la seguridad de los jugadores participantes cuyas acciones pueden llevarlos fuera del campo, la cobertura del juego sin obstrucción de los oficiales, y la buena visión de los espectadores al campo, las Reglas de la frontera del campo deben ser observadas por todos los couches y jugadores que se encuentran en el área de la banca. Los violadores estarán sujetos a un castigo por parte de los oficiales.

MOVIMIENTO EN LAS LINÉAS LATERALES.

Artículo.- 5 Los couches y cualquier otro personal del equipo que no participe (incluyendo a los jugadores uniformados que no estén en el juego en ese momento) tienen prohibido el moverse lateralmente a lo largo de la zona lateral más allá de los puntos que se encuentran a 18 yardas de la parte media del área del banca (es decir, la línea de la yarda 32 a la izquierda y a la derecha de las áreas de la banca cuando las bancas se colocan en los lados opuestos del campo). El movimiento lateral dentro del área de la banca debe ocurrir detrás de la franja blanca de los seis pies (ver Artículo.- 4 arriba).

ÁREAS POR FUERA DE LA BANCA

Artículo.- 6

Los clubes tienen prohibido el permitir entrar en las áreas por fuera de la banca a nivel del campo a cualquier persona que no haya sido acreditada para esos lugares por la oficina de relaciones públicas del equipo de casa para actividades relacionadas con la cobertura de los medios de información, operaciones del estadio, o los espectáculos previos al juego y del medio tiempo. El club de casa es responsable de mantener el nivel de campo libre de personas no autorizadas. No deben permitirse fotógrafos ni cualquier

Regla 13. Conducta de los No-Jugadores.

otro personal acreditado para trabajar a nivel de campo en las zonas finales o en cualquier otra parte del campo oficial de juego mientras la jugada está en progreso.

Castigo: Para los actos ilegales bajo los Artículos 1 al 6 mencionados anteriormente: Pérdida de 15 yardas para el equipo al que beneficie la falta. (Conducta antideportiva).

El punto de aplicación es desde:

- (a) El punto Subsiguiente si la bola está muerta.
- (b) Cualquier punto que el Réferi, después de consultarlo con la planilla, juzga justo, si la bola estuviera en juego.

Por una violación flagrante, el Réferi puede retirar del campo de juego al ofensor u ofensores por el resto del partido.

ACTITUD CONSIDERADO EVIDENTE ACTITUD ANTIDEPORATIVA.

Artículo.- 7 Un no jugador no deberá cometer algún acto que sea evidentemente desleal.

Castigo: Por un acto evidentemente desleal, ver 12-3-3. El Réferi, después de consultar a la planilla, emitirá un fallo que consideren equitativo (15-1-6 y Nota). (Conducta antideportiva).

Nota: Varias acciones que involucran un acto evidentemente desleal podrán ocurrir durante el juego. En esos casos, los oficiales pueden aplicar una penalización de distancia de acuerdo con 12-3-3, incluso cuando no está involucrada la expulsión del jugador o del sustituto. Ver 17-1.

EL PERSONAL DEL CLUB QUE NO SON JUGADORES.

Artículo.- 8 El personal del club que no son jugadores (por ejemplo, personal directivo, coaches, entrenadores, equiperos) tienen prohibido hacer contacto físico innecesario con o dirigirse en un lenguaje abusivo, amenazador, insultante o con gestos a los jugadores contrarios, oficiales del juego, o representantes de la Liga.

Castigo: Pérdida de 15 yardas. (Conducta antideportiva). El punto de aplicación es desde:

- (a) El punto siguiente si la bola está muerta;
- (b) El punto anterior si la bola estuviera en el juego; o
- (c) El punto que el Réferi, después de consultarlo con su planilla, considere justo. (Acto Evidentemente Desleal.)

Nota: Las violaciones que ocurren antes o durante el juego pueden ameritar la expulsión además de un castigo de yardaje. Cualquier violación en el sitio de juego en el día del juego, incluso después del juego, puede resultar en una medida disciplinaria por parte del Comisionado.

REGLA 14. LA APLICACIÓN DE CASTIGOS.

(Controla todos los casos que no se encuentran particularmente especificados por)

Sección 1 Punto desde el cual el castigo de yardaje por el foul es aplicado.

PUNTO DE APLICACIÓN.

Artículo.- 1 Las previsiones generales de la Regla 14 gobiernan todos los puntos de aplicación.

Nota: El punto de aplicación para las faltas cometidas por los jugadores o los respectivos castigos de distancia o ambos, cuando no se especifican, están sujetos a las Reglas específicas que aplican en un foul durante un fumble, pase o patada. Éstas a su vez están sometidas a la Regla 14.

A.R. 14.1 Segundo y 15 en la línea de la yarda 4 de A. El QB A1 lanza un pase legal que es incompleto. El jugador A2 agarra la zona final.

Regla: Safety o Bola de A, tercero y 15 en la línea de la yarda 4 de A.

FAUL ENTRE DOWNS.

Artículo.- 2 Cuando un foul por un jugador ocurre entre downs, el punto de aplicación es el punto siguiente (14-5-S. N. 3).

FAULES DE LOS NO JUGADORES.

Artículo.- 3 Los castigos para faules cometidos por no jugadores deberán ser aplicados como se determina en la Regla 13.

PUNTO DE APLICACIÓN NO DESCRITO.

Artículo.- 4 Cuando el punto de aplicación no está gobernado por una regla general o específica, entonces es el punto del foul.

PUNTOS BÁSICOS DE APLICACIÓN.

Artículo.- 5 Los puntos básicos de aplicación (ver 3-11-1) son:

- (a) El punto anterior para un pase adelantado (ver 8-1-1); una patada de scrimmage (ver 9-5-1); o una patada libre (ver 6-4-1).
- (b) El punto de la bola muerta en una jugada de carrera (ver 14-1-12).
- (c) El punto del centro, pase atrasado, o fumble (ver 8-7).
- (d) El punto de la foul (ver 14-1-4; 14-1-13).
- (e) El punto siguiente por faules en bola muerta. Cuando dicho foul por el equipo defensivo incurre en un castigo y da como resultado que el equipo ofensivo quede más corto del punto anterior, la bola será colocada en el punto anterior.

Nota: Si un foul es cometido durante una carrera, un fumble, o un pase atrasado, el castigo se aplica desde el punto básico si:

- i) El foul del equipo defensivo ocurre adelante del punto básico.
- ii) El foul del equipo defensivo ocurre detrás del punto básico.
- iii) El foul del equipo ofensivo ocurre adelante del punto básico.

Si el equipo ofensivo comete un foul detrás del punto básico, el punto de aplicación es el punto del foul (3 y 1).

Excepciones:

- (1) Todos los faules cometidos por el equipo ofensivo detrás de la línea de scrimmage (excepto en la zona final) se castigarán desde el punto anterior. Si el foul es cometido dentro de la zona final, entonces es un Safety (ver 14-1-11-b).
- (2) Si un corredor (3-28-1) es derribado detrás de la línea de scrimmage (excepto en la zona final) y el foul por un jugador ofensivo se encuentra más allá de la línea de scrimmage, el punto de aplicación será desde el punto anterior. Si el corredor es derribado en la zona final, entonces es un Safety (ver 11-5-1).

Regla 14. La Aplicación de Castigos.

A.R. 14.2 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 es hecho down en el la línea de la yarda 35 de A. durante la carrera el jugador defensivo B1 usa sus manos ilegalmente en el la línea de la yarda 45 de A.

Regla: El foul de la defensiva es aplicado del punto básico (la línea de la yarda 35 de A donde hizo down). Castigue del punto básico (la línea de la yarda 35 de A). Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 40 de A.

A.R. 14.3 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 es hecho down en el la línea de la yarda 35 de A. El jugador A2 ofensivo usa sus manos ilegalmente en el la línea de la yarda 45 de A.

Regla: El foul ofensivo es aplicado de la del punto básico (la línea de la yarda 35 de A donde hizo down). Castigue del punto básico (la línea de la yarda 35 de A). Bola de A, segundo y 15 en la línea de la yarda 25 de A.

A.R. 14.4 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor que A1 es hecho down en el la línea de la yarda 40 de A. A jugador ofensivo usa sus manos ilegalmente en el la línea de la yarda 35 de A.

Regla: Como el foul ofensivo es detrás del punto básico (el punto dónde hizo down). Castigue del punto del foul (la línea de la yarda 35 de A). Bola de A, segundo y 15 en la línea de la yarda 25 de A.

A.R. 14.5 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de que A. El QB A1 es hecho down en el la línea de la yarda 40 de A. El jugador ofensivo A2 agarro el la línea de la yarda 25 de A.

Regla: Como el foul ofensivo es detrás de la línea de scrimmage, castigue 10 yardas del punto anterior. Bola de A, segundo y 20 en la línea de la yarda 20 de A.

A.R. 14.6 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 es hecho down en el la línea de la yarda 25 de A. Y un jugador ofensivo agarro en la línea de la yarda 32 de A.

Regla: Bola de A, segundo y 20 en el la línea de la yarda 20 de A. El corredor ofensivo hizo down detrás de la línea de scrimmage. La aplicación del castigo es del punto anterior. El equipo B tiene la opción de negarse a la aplicación del castigo y tomar la jugada que sería entonces Bola de A tercero y 15 en la línea de la yarda 25 de A (ver 14-6).

FAUL FUERA DE LOS LÍMITES DEL CAMPO.

Artículo.- 6 Cuando el punto aplicación de un foul se localiza fuera de límites del campo entre las líneas finales, se asume que está en la línea del inbound de la línea de la yarda (extendida) a través del punto donde el foul fue cometido. Si el punto está detrás de la línea final, se asume que se encuentra dentro de la zona final. Ver 7-3-7, y 14-1-11.

FAUL EN BOLA MUERTA.

Artículo.- 7 Un foul en bola muerta el castigo será aplicado desde el punto siguiente y el down cuenta.

(a) Si hay un foul personal en bola muerta por cualquiera de los dos equipos al terminar el segundo o cuarto cuarto, el castigo de yardaje será aplicado al inicio del segundo medio o en el inicio de patada del periodo extra.

A.R. 14.7 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 sale de límites del campo en el la línea de la yarda 35 de A. El jugador Ofensivo A1 agarra entonces a B1 en el la línea de la yarda 40 de A o en la línea de la yarda 30 de A.

Regla: El punto de aplicación es desde el punto siguiente (donde salio fuera del campo) como el foul es entre downs (en bola muerta). El down cuenta, ya que el foul ocurrió después de que la bola estaba muerta en el momento que el corredor A1 sale de límites del campo. Bola de A, tercero y 20 en la línea de la yarda 20 de A.

A.R. 14.8 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Una patada va al la línea de la yarda 30 de B dónde el jugador del equipo pateador ilegalmente toca la bola y entonces hace down, después de que:

a) El jugador del equipo pateador A2 agarra en cualquier parte en el campo.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 45 de B.

b) El jugador B1 comete un foul personal en cualquier lugar adelante en el campo.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 15 de B.

Regla 14. La Aplicación de Castigos.

A.R. 14.9 Cuarto y 8 en la línea de la yarda 12 de B. Un pase legal adelantado es incompleto dentro en la línea de gol. Después de que el pase es incompleto:

a) El jugador B1 azota a A1 contra el suelo.

Regla: El punto de aplicación es el punto siguiente (en la línea de la yarda 12 de B) como el pase es incompleto en la zona final en cuarto down. Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 6 de B.

b) El jugador A1 clippea.

Regla: El punto de aplicación es del punto siguiente (en la línea de la yarda 12 de B). Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 27 de B.

FAULES EN BOLA MUERTA.

Artículo.- 8 Los faules en bola muerta en cualquier parte del campo de ambos equipos, son cancelados excepto cuando uno o ambos ameritan expulsión se aplica como se estipula en la regla 14-1-9. Ver 14-3-2.

A.R. 14.10 Cuarto y 5 en la línea de la yarda 14 de B. Un pase legal adelantado es incompleto dentro en la línea de gol después de que:

a) El jugador A1 agarra a B1 y B2 comete rudeza a A2.

Regla: Se compensan los faules. Ya que los faules se cometen en bola muerta y el punto de aplicación es el punto siguiente en la línea de la yarda 14 de B. Así que es Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 14 de B.

b) El jugador A1 golpea a B1 y B1 golpea a A1.

Regla: Faul en bola muerta. Los faules son compensados; además, se expulsa a A1 y B1. Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 14 de B.

A.R. 14.11 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Un pase legal adelantado es incompleto después de que:

a) El jugador B1 clippea A1 y A1 golpea a B1.

Regla: Expulsa a A1. Los faules son compensados. El down cuenta como el faul ocurrió después que el down había acabado. Bola de A, tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Ver 14-1-8.

b) El jugador A1 agarra B1 y B1 golpea A1.

Regla: Expulsa B1. Los castigos son compensados Bola de A, tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de A.

A.R. 14.12 El jugador B1 esta en fuera de lugar en la patada de inicio. La patada de inicio es legal y va fuera de los límites del campo en el la línea de la yarda 30 de B (el último en tocar la bola es un jugador del equipo receptor) después de esto:

a) Al jugador A1 se le castiga por rudeza.

Regla: La patada se repite. Es un doble faul se compensan (ver 14-3-2 y 14-1-9).

b) El jugador B1 se le castiga por la rudeza.

Regla: El equipo A tiene las siguientes opciones. Volver a repetir la patada desde la línea de la yarda 35 de A (por el castigo en fuera de lugar) o Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 15 de B. Un faul de bola muerta se castiga desde el punto siguiente (la línea de la yarda 30 de B). Si la patada es ilegal y va fuera de los límites del campo, en cualquier caso se repite la patada (ver 14-4).

FAULES Y FAULES EN BOLA MUERTA.

Artículo.- 9 Si ocurre un faul por cualquier equipo durante un down y hay un faul en bola muerta por el otro equipo en la acción inmediata después que termina el down, es un doble faul, las Reglas de doble faul se aplican (ver 14-3-1)

Excepción 1: Si el equipo que anota comete un faul en bola muerta después de haber anotado, la anotación cuenta, y el castigo será aplicado en la siguiente patada de salida.

Regla 14. La Aplicación de Castigos.

Excepción 2: Si hay un doble faul "5 vs 15" (véase 14-3-1-Exc-1) en la última jugada del medio, y la falta mayor es un faul personal en bola muerta de cualquier equipo, el yardaje del castigo se aplicará en la segunda mitad en la siguiente patada libre o en la patada libre para iniciar el tiempo extra. Si la falta es en bola muerta o es una conducta antideportiva o burla, no se aplicará el yardaje del castigo. En cualquier caso no habrá ninguna extensión del periodo.

A.R. 14.13 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 está fuera de los límites del campo en el la línea de la yarda 40 de A después de que A2 agarra en cualquier lugar. El equipo B se encontraba en fuera de lugar al centro.

Regla: Bola de A, segundo y 25 en la línea de la yarda 15 de A. Ver 14-3-1-Excepción-1.

ACTOS ILEGALES DESPÚES DE BOLA MUERTA.

Artículo.- 10 No existe castigo, a menos que contacto fuera evitable y se considere como rudeza innecesaria, si el jugador:

- (a) Usa sus manos, brazos, o cuerpo de una manera ordinariamente ilegal (y que no sea un golpe ventajoso) durante una acción continua después de que termina el down, o
- (b) Completa una acción legal (bloqueando o tacleando) que inició durante el down.

A.R. 14.14 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 sale de los límites del campo en el la línea de la yarda 35 de A después de que:

a) El Ofensivo A2 agarra el la línea de la yarda 30 de A.

Regla: Ignore el faul como un faul personal es un uso ilegal de manos. Bola de A, tercero y 5 en la línea de la yarda 35 de A.

b) El Ofensivo A2 clippea en la línea de la yarda 30 de A.

Regla: Es un faul personal durante una bola muerta se castiga como lo declarado en 14-1-7. Bola de A, tercero y 20 en la línea de la yarda 20 de A.

c) El Ofensivo A2 golpea a B1 en el la línea de la yarda 30 de A.

Regla: Expulse a A2. Castigue desde el punto siguiente como se menciona en 14-1-7. Bola de A, tercero y 20 en la línea de la yarda 20 de A.

PUNTO DE APLICACIÓN SI SE ENCUENTRA DETRÁS DE LA LÍNEA DE GOL DE LA OFENSIVA.

Artículo.- 11 Cuando el punto de aplicación se encuentra detrás de la línea de gol de la ofensiva, y el faul es cometido:

- (a) Por el equipo defensivo, el castigo de distancia es medido desde la línea de gol (a menos que sea un touchback, o un castigo durante un pase atrasado o fumble, o por la excepción del castigo en 12-1-4 castigo y excepción), o
- (b) Por el equipo ofensivo, es un Safety. Ver 8-4-4, para la Excepción.

Nota: Durante una bola suelta siempre existe un equipo ofensivo y defensivo, y el punto de aplicación está especificado en la sección respectiva que gobierna los pases, fombles, y patadas. Ver 3-2-3; 3-17; 3-35-1; y 14-1-5.

A.R. 14.15 El jugador B1 suelta la bola después de cachar una patada en su línea de la yarda uno. La bola entra en la zona final dónde B1 la recupera. Durante la carrera en la zona final, él suelta la bola. A1 clippea en cualquier parte del campo durante el último fumble. B1 hace down en la zona final.

Regla: El punto de aplicación es desde la línea de gol. Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 15 de B.

A.R. 14.16 Segundo y 15 en el la línea de la yarda 4 de A. El corredor A1 es hecho down en la zona final. Durante la carrera, A2 agarra en la línea de la yarda 10 de A.

Regla: Safety. Rechace el castigo.

A.R. 14.17 Segundo y gol en el la línea de la yarda 2 de B. El corredor A1 suelta la bola que entra a la zona de anotación del equipo B. Donde B1 la recupera en su zona final (hace down) o sale de los límites del campo. Mientras B1 esta corriendo B2 faulea en la zona final.

Regla: Safety.

FAUL QUE OCURRE DURANTE UNA JUGADA DE CARRERA.

Artículo.- 12 Cuando un faul ocurre durante una jugada de carrera (ver 3-27-2) y la carrera en la cual la falta ocurre y no es seguida por un cambio de posesión de equipo durante el down; el punto de aplicación es el punto donde la bola es declarada muerta.

Excepciones:

- (1) Cuando el punto del faul por la ofensiva está detrás del punto donde la bola es declarada muerta, el punto de aplicación es el punto del faul.

FAUL POR LA OFENSIVA ESTÁ DETRÁS DE LA LÍNEA DE SCRIMMAGE.

- (2) Cuando el punto del faul por la ofensiva está detrás de la línea de scrimmage, el punto de aplicación es del punto anterior a menos que se encuentre en la zona final del equipo ofensivo. Entonces es un Safety (ver 14-1-11-b).
- (3) Cuando el punto del faul por la ofensiva está más allá de la línea de scrimmage y el corredor (ver 3-28-1) es derribado detrás de la línea, el punto de aplicación es el punto anterior a menos que él haga down en la zona final. Entonces el resultado de la jugada es un Safety (ver 11-5-1).

PASE ILEGAL ADELANTADO.

- (4) Cuando el punto del faul es el de un pase ilegal adelantado, el punto de aplicación es desde el punto del pase. Esto no aplica a un segundo pase adelantado desde atrás de la línea, o a un pase adelantado atrás de la línea después de que la bola ha estado adelante más allá de la línea, los cuales son aplicados desde el punto anterior, a menos que el punto del pase se encuentre atrás de la línea de gol del equipo pasador ver 14-1-11-b.
- (5) Si el punto de un faul por la defensiva ocurre en o más allá de la línea de scrimmage y la bola se declara muerta detrás de la línea, el castigo se aplica desde el punto anterior.
- (6) Cuando el punto de aplicación para la defensiva se encuentra detrás de la línea de gol ofensiva, el punto de aplicación es desde la línea de gol. Ver 14-1-11-a.

FAUL POR LA DEFENSIVA DETRÁS DE LA LÍNEA DE SCRIMMAGE.

- (7) Cuando el punto de un faul por la defensiva se encuentra detrás de la línea de scrimmage y la bola se declara muerta detrás de la línea, el punto de aplicación es desde el punto del faul o el punto donde la bola es declarada muerta, cualquiera que sea más ventajoso para la ofensiva. Si dicho faul resulta en una penalización que coloca al equipo ofendido antes de la línea original de scrimmage, la bola se adelantará al punto anterior y no se aplicará distancia adicional.

A.R. 14.18 Mientras B1 está devolviendo una patada de inicio, B2 agarra el la línea de la yarda que 30 de B. B1 hace down en el la línea de la yarda 20 de B.

Regla: El faul ofensivo es más delante de donde la bola fue declarada muerta; el punto de aplicación del faul es desde el punto de bola muerta (la línea de la yarda 20 de B). Primero y 10 para B, en su línea de la yarda 10.

FAUL DEL EQUIPO DEFENSIVO OCURRE DURANTE UNA JUGADA DE CARRERA Y HAY CAMBIO DE POSESIÓN.

Artículo.- 13 Cuando un faul del equipo defensivo ocurre durante una jugada de carrera (ver 3-27-2) y la carrera en la cual ocurre la falta es seguida por un cambio de posesión, el punto de aplicación es el punto del faul y la bola se regresa al equipo ofensivo. Ver 14-1-12-Excepción, 5.

Excepciones:

- (1) Cuando el punto del faul se encuentra adelante del punto donde el jugador ofensivo perdió la posesión de la bola, el punto de aplicación es el punto donde la posesión fue perdida y la bola se regresa al equipo ofensivo.
- (2) Cuando el punto de un faul por la defensiva se encuentra detrás de la línea de scrimmage, y dicho faul resulta en una penalización que coloca al equipo ofendido antes de la línea original de scrimmage, la bola se adelantará al punto anterior.

Nota: Cuando hay faules múltiples por el equipo defensivo, el punto de aplicación es el que beneficie más al equipo ofensivo.

Regla 14. La Aplicación de Castigos.

A.R. 14.19 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 va por la línea de la yarda 40 de A, donde él suelta la bola y el jugador B1 la recupera. Durante la carrera de A1, B2 agarra en la línea de scrimmage (la línea de la yarda 30 de A).

Regla: Castigue desde el punto del foul antes del cambio de posesión. Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 35 de A. (B no tiene derecho a la bola porque faulea antes de que la bola sea suelta)

A.R. 14.20 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 va en la línea de la yarda 40 de A donde él suelta la bola y el jugador B1 la recupera. B2 agarra en la línea de la yarda 45 de A. durante la carrera de A1.

Regla: El punto de aplicación es del punto donde el jugador ofensivo A1 perdió la posesión de la bola como la el foul será aplicado de donde jugador A1 perdió la posesión. Si el equipo A fuera el que comete el foul, El equipo B denegaría el castigo y mantendría la posesión de la bola. Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 45 de A.

A.R. 14.21 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El QB A1 corre a la línea de la yarda 20 de A, donde suelta la bola y el jugador B1 la recupera. Durante la carrera de A1, B2 agarra en la línea de la yarda 22 de A.

Regla: Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Ver 14-1-13-Excepción-2.

Notas suplementarias:

PASE ADELANTADO Y APLICACIONES EN PATADA.

- (1) Un foul durante una carrera previo a una patada o pase adelantado detrás de la línea se aplica como si hubiese ocurrido durante el pase o patada subsiguiente. Ver 8-3-2, 3, 4, 9-1-17 y 14-1-5.
- (2) Si un jugador ofensivo comete un foul detrás de la línea de gol del equipo defensivo durante una jugada de carrera en la cual el corredor cruza dicha línea, el castigo se aplicará desde el punto donde el corredor cruzó la línea de gol. Ver 7-3-7.
- (3) Después de un castigo por un foul durante una jugada de carrera, las provisiones generales de 14-8-1 relativas al número del próximo down, siempre aplican.
- (4) Cualquier foul antes de la posesión por un corredor se aplica como está especificado.

A.R. 14.22 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 cruza la línea de gol. Durante la carrera de A1:

a) El jugador A2 clippea en la línea de la yarda 20 de B.

Regla: El punto de aplicación es el punto del foul. Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 35 de B.

b) El jugador A2 clippea en la zona final antes que el corredor A1 cruce la línea de la gol.

Regla: La de aplicación es desde la línea de gol. Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 15 B.

c) El jugador A2 clippea en la línea de la yarda 10 de B, después de que el corredor A1 cruzo la línea de la gol.

Regla: Touchdown. Foul en bola muerta. La patada de salida es desde la línea de la yarda 15 de A,

ANOTACIÓN Y FAUL PERSONAL O CONDUCTA ANTIDeportiva POR EL Oponente.

Artículo.- 14 Si un equipo anota y el jugador contrario comete un foul personal o una conducta antideportiva o un acto evidentemente desleal durante el down, el castigo se aplica en la siguiente patada libre a menos que la aplicación resulte en una anotación.

Nota: Si el foul personal, conducta antideportiva o un acto evidentemente desleal por el jugador contrario ocurrió en un gol de campo o en un intento de anotación extra exitosos, el castigo podría aplicarse desde el punto anterior y el equipo ofensivo puede retener la bola sin la anotación.

A.R. 14.23 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Un pase legal adelantado es cachado por el abierto A1 que corre para una anotación. Anterior al pase, B1 agarra a A2 en la línea de scrimmage.

Regla: Touchdown, La siguiente patada de inicio será de la línea de la yarda 30 de A. No hay aplicación del castigo ya que como el agarrando no es un foul personal de la defensiva.

Regla 14. La Aplicación de Castigos.

A.R. 14.24 Segundo y 15 en la línea de la yarda 2 de A. El corredor A1 es hecho down en la zona final. También A2 clippea en la zona final durante la carrera.

Regla: Safety. La patada de salida será desde la línea de la yarda 10 de A, el foul personal se castiga desde el punto siguiente (la línea de la yarda 20 de A, media distancia) ya que el foul personal no resulta responsable del Safety.

A.R. 14.25 El jugador B1 clippea durante la patada de inicio. el jugador B1 deja escapar la patada (mofa) en la línea de la yarda 5 de B y le da un nuevo impulso que la manda a su zona final (nuevo ímpetu) donde él recupera la bola y es hecho down o la bola se va fuera de los límites del campo de la zona final.

Regla: Safety. La patada de salida será desde la línea de la yarda 10 de A, el foul personal se castiga desde el punto siguiente (la línea de la yarda 20 de A, media distancia) ya que el foul personal no resulta responsable del Safety.

A.R. 14.26 Segundo y 12 en la línea de la yarda 4 de A. El corredor que A1 suelta la bola en su zona final donde B1 la recupera. Durante la carrera de A1:

a) El jugador A2 agarra en cualquier parte del campo.

Regla: Touchdown. La patada de inicio de B, será en la línea de la yarda 30 de B,

b) El jugador B2 agarra en cualquier parte del campo.

Regla: El punto de aplicación es la línea de gol. Bola del equipo A primero y 10 en su línea de la yarda 15. (Ver 14-1-13).

A.R. 14.27 Durante el Intento de anotación extra exitoso. El jugador B1:

a) Esta en fuera de lugar.

Regla: Los puntos se otorgan. Aplíquese 5 yardas de castigo en contra del equipo B en la patada de inicio (Vea 11-3-3) o repite la jugada desde la línea de la yarda uno de B.

b) Se apilan en el sostenedor de la patada o desplazan al pateador,

Regla: Los puntos se otorgan. Aplíquese 5 yardas de castigo en contra del equipo B en la patada de inicio (Vea 11-3-3-c) o repite la jugada desde la línea de la yarda uno de B.

SECCIÓN 2 APLICACIÓN DEL FAUL.

MITAD DE LA DISTANCIA.

Artículo.- 1 Si un castigo de distancia, aplicado desde un punto específico entre las líneas de gol colocaría la bola a más de la mitad de la distancia a la línea de gol del equipo castigado, el castigo será la mitad de la distancia de ese punto a su línea de gol.

Nota: Esta regla general reemplaza cualquier otra regla general o específica que no sea la de un acto evidentemente desleal o el punto de aplicación por lanzar intencionalmente un pase al suelo, si es apropiado.

A.R. 14.28 Segundo y 20 en la línea de la yarda 24 de A. Un pase legal adelantado es cachado por el abierto A1 en la línea de la yarda 12 de B y la corre a la línea de la yarda 10 de B. El jugador B1 comete rudeza al receptor.

Regla: Media distancia aplique donde termina la carrera. Bola de A, primero y gol en la línea de la yarda 5 de B.

Artículo.- 2

(a) Si un foul ocurre detrás de la línea de gol durante un down, el castigo deberá ser aplicado como se estipula en la regla específica de una jugada de carrera, pase o fumble que esté involucrada.

(b) Si un foul ocurre entre downs, el punto de aplicación es el punto siguiente (14-5).

(c) Si cualquier punto de aplicación deja o coloca la bola detrás de la línea de gol, entonces aplican las Reglas 11-3-5 y 11-3-6. Ver 14-1-11 y Nota.

SECCIÓN 3 FAULES POR AMBOS EQUIPOS.

FAUL DOBLE SIN CAMBIO DE POSESIÓN.

Regla 14. La Aplicación de Castigos.

Artículo.- 1 Si ocurre un foul doble (ver 3-11-2-c) sin un cambio de posesión, los castigos se cancelan y el down se repite en el punto anterior. Si fuera un down de scrimmage, el número del próximo down y la línea necesaria por ganar es la misma que para el down por el cual el nuevo es substituido.

Excepciones:

(1) Si uno de las faules es de naturaleza tal que normalmente incurre en un castigo de 15 yardas y el otro foul de un doble foul sólo produciría una pérdida de 5 yardas (15 yardas contra 5 yardas), el castigo de mayor yardaje será aplicado desde el punto anterior. Ver 4-8-2-c-Exc 2 y 14-1-9-Exc 2 por faules en bola muerta al final de un medio.

Nota: Si una anotación ocurre en una jugada que involucraría normalmente la aplicación de un castigo de 5 contra 15 yardas, se aplica el castigo mayor desde el punto anterior.

(2) Si uno de los faules es un foul en bola muerta por retraso de juego por azotar la bola y los oponentes cometen un foul en bola viva, el equipo que comete la falta de retraso del juego, además de lo que menciona el Artículo 1 y Excepción 1, tendrá la opción para rechazar la falta cometida por su contrario y aplicar el castigo por el retraso de juego en el punto de bola muerta.

(3) Cualquier jugador expulsado deberá ser retirado inmediatamente, incluso cuando uno o ambos faules ameriten expulsión o sean de cualquier manera faules rechazados. Ver 14-1-8.

(4) Si ambos faules ameritan la expulsión, el down se repite en el punto anterior. Si ambos faules ocurren durante una acción continua o son tratados como a tal (ver 14-1-8), los faules se cancelan y la bola se pone en juego a continuación en el punto siguiente. Ver la Excepción 1 en cualquier caso.

(5) Si uno de los faules por el equipo pateador durante el down es una violación por un toque ilegal de una patada de scrimmage, el down no es repetido desde el punto anterior. Si el castigo de distancia por un foul cometido por el equipo que recibe es aplicado, la violación del equipo pateador es denegada. Si no se aplica, el equipo receptor pondrá la bola en juego en cualquier punto de toque ilegal o en cualquier otro punto en donde a ellos se les permita la posesión de la bola al final del down. Sin embargo, un foul después de la posesión no puede ser declinado para forzar la posesión de B en cualquier punto de toque ilegal (ver 9-5-1-Exc. 3).

Nota: Cualquier foul por cualquier equipo después de que ha finalizado la patada se aplicará como es usual. Ver 9-5-1.

A.R. 14.29 Segundo y 20 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 va al la línea de la yarda 35 de A. Durante la carrera A2 agarra B1 que golpea A2.

Regla: Repite el down. Expulse a B1. Los castigos se compensan. Bola de A, segundo y 20 en la línea de la yarda 30 de A.

A.R. 14.30 Tercero y ocho en la línea de la yarda 10 de B. el jugador A2 esta en fuera de lugar al centro y B1 le pega en la línea de la yarda 6 de B durante la jugada. El corredor A1 anota en la jugada.

Regla: Expulse a B1. Bola de A, primero y gol en la línea de la yarda 5 de B.

A.R. 14.31 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. el jugador B1 esta en fuera de lugar. El corredor A1 va a la línea de la yarda 30 de B. Durante la carrera de A. El jugador A2 clippea en la yarda 50.

Regla: Bola de A, segundo y 25 en la línea de la yarda 15 de A. Ver 14-3-1-Excepción-1.

A.R. 14.32 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. después de que la bola está en cualquier parte muerta, Los jugadores A1 y B2 se agarran a puñetazos. El corredor que A1 hizo down en el la línea de la yarda 35 de el A.

Regla: Faules que se anulan y ambos jugadores son expulsados. Bola de A, tercero y cinco en la línea de la yarda 35 de A.

A.R. 14.33 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 18 de B. Un pase adelantado es incompleto en la zona final después de que A1 clippea a B2 que luego golpea a A1.

Regla: Expulse B2. Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 18 de B.

A.R. 14.34 La patada de inicio está ilegalmente fuera de los límites del campo en la línea de la yarda 30 de B. después de que la bola está fuera de los límites del campo:

Regla 14. La Aplicación de Castigos.

a) El jugador A1 clippea y B2 bloquea debajo de la cintura.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 40 de B.

b) El jugador A1 clippea y B1 golpea a A1.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda que 40 de B. B1 es expulsado.

DOBLE FAUL CON CAMBIO DE POSESION (MANOS LIMPIAS).

Artículo.- 2 Si existe un doble faul (3-11-2-c) durante un down (incluyendo en patadas de salida, despejes, goles del campo, y patadas después de un Safety) en el cual ocurre un cambio de posesión, el equipo que gana la posesión debe mantener la bola después de la aplicación de su faul, siempre que su falta haya ocurrido después del cambio de posesión (se dice que tenga las manos limpias).

Excepciones:

- 1) Si los pateadores infringen las Reglas durante la patada de inicio, patada, patada de Safety, o intento de gol de campo, antes de que la posesión cambie, los receptores tendrán la opción de repetir el down desde el punto anterior (faules que se anulan), o manteniendo la bola después de la aplicación de los faules.
- 2) Si el equipo que gana la posesión infringe las Reglas y pierde la posesión, los castigos se anulan y el down es vuelto a jugar desde el punto anterior.
- 3) Si una anotación fuera el resultado de una falta por un equipo que gana la posesión, el down es vuelto a jugar desde el punto anterior. Si el equipo que gana la posesión infringe las Reglas antes de cambio de posesión (no tiene las manos limpias), los castigos se anulan y el down es vuelto a jugar desde el punto anterior.

DOBLE FAUL ANTES DEL CAMBIO DE POSESION (NO MANOS LIMPIAS).

Si el equipo gana la posesión de la bola faulea antes al cambio de posesión (no tiene las manos limpias), los castigos se anulan y el down es repetido desde el punto anterior.

DOBLE FAUL DESPUÉS DE UN CAMBIO DE POSESIÓN.

Artículo.- 3 Si un doble faul ocurre después de un cambio de posesión, el equipo en posesión retiene la bola en el punto donde el equipo en posesión cometió el faul siempre que dicho punto no se encuentre adelante del punto donde la bola fue declarada muerta. En tal caso, la bola será colocada en el punto de bola muerta.

- (a) Si este punto es un touchback, la bola se coloca en la línea de la yarda 20.
- (b) Si normalmente es un Safety, colocar la bola en la línea de la yarda 1.
- (c) Esto también se aplica si una de las faltas es un faul después de la posesión de la bola.
- (d) Si hay un subsiguiente cambio de posesión (por ejemplo, fumble recuperado) después de la falta doble, y la falta por el equipo en la posesión ocurre adelante del punto del fumble, la bola se pone en el juego por el equipo que fumbleó en el punto del fumble.
- (e) Si la falta por el equipo en posesión ocurre durante una acción continua, la bola se pone en juego en el punto donde la bola fue declarada muerta.

Notas Suplementarias:

UN DOBLE FAUL ES DENEGADO.

- (1) Cuando la aplicación de un doble faul es denegado, el número del siguiente down, si es un down de scrimmage, es el mismo que si el faul no hubiera ocurrido. Ver 14-3-3.
- (2) "Cambio de posesión" se refiere al cambio físico de posesión de la bola de un equipo a otro, excepto en las patadas de scrimmage (ver 9-5-1), y patadas libres.
- (3) Si un equipo comete un faul antes de que gane posesión en un doble faul, no puede anotar.
- (4) El toque ilegal, aunque técnicamente es un faul, no cancela un faul cometido por su oponente. No es considerado parte de un doble faul. Ver 14-3-1-Excepción-5.

A.R. 14.35 Segundo y 10 en la línea de la yarda que 40 de B. el jugador B2 esta en fuera de lugar y A1 completa un pase al receptor elegible A3 que es tacleado en la línea de la yarda que 17 de B. entonces A3 se levanta y elegantemente azota la bola en el campo de juego.

Regla: Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda que 22 de B (decline el castigo de B, y aplique el castigo de A desde el punto de bola muerta).

Regla 14. La Aplicación de Castigos.

A.R. 14.36 Segundo y 10 en la línea de la yarda 40 de B. El equipo Ofensivo A esta en moviendo ilegal (shift) al centro. B1 intercepta el pase adelantado y lo lleva a la línea de la yarda 30 de A. En el regreso de B1. B2 agarra en el la línea de la yarda 45 de B.

Regla: El equipo B mantiene la posesión de la bola como su foul no fue anterior al cambio de posesión y su foul se aplica desde el punto del foul. Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 30 de B.

A.R. 14.37 En la patada de salida para el inicio del juego, el jugador del equipo pateador A1 esta en fuera de lugar. El jugador B1 cacha la bola en la zona final y la lleva a la línea de la yarda 20 de A. Durante la carrera, B2 clipea en la línea de la yarda que 26 de A.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda que 41 de A (ver 14-3-2).

A.R. 14.38 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 40 de A. Un jugador del equipo pateador A1 esta en fuera de lugar al centro (shift). Una patada da en la línea de la yarda 20 de B dónde el jugador B1 la recacha y la corre a la yarda 50. Durante el regreso de B1, el jugador B2 agarra en el la línea de la yarda 40 de B.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 25 de B (ver 14-3-2).

A.R. 14.39 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 40 de A. Un jugador del equipo pateador A1 esta en fuera de lugar al centro (shift). Una patada da en la línea de la yarda 20 de B dónde el jugador B1 la levanta y corre para una anotación. Después de la anotación de B1, el jugador B2 clippea en el la línea de la yarda 10 de A.

Regla: Touchdown, la patada de inicio de B será de la línea de la yarda 15 de B (ver 14-3-2).

A.R. 14.40 Segundo y cinco en la línea de la yarda 45 de B. Equipo A esta en fuera de lugar (shift). B1 interceptan el pase en el la línea de la yarda 10 de B y la lleva a la línea de la yarda 30 de B donde al ser tacleado suelta la bola dónde A1 la recupera, en la carrera de B1 el jugador B2 clippea en el la línea de la yarda 25 de B.

Regla: Fules de ambos equipos en bola viva. Bola de A, segundo y 5 en la línea de la yarda 45 de B (ver 14-3-2).

A.R. 14.41 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Equipo A esta en fuera de lugar al centro (shift). El jugador B1 intercepta y corre para una anotación, entonces después clippea.

Regla: Touchdown. El castigo se aplica en la patada de inicio de B. la línea de la yarda 15 de B.

A.R. 14.42 Segundo y 10 en la línea de la yarda 45 de B. El jugador B1 intercepta un pase en el la línea de la yarda 10 de B y corre a la línea de la yarda 30 de A. Durante la carrera, B2 clippea en el la línea de la yarda 35 de A y A1 se apila en el corredor B1 cuando él es tacleado en la línea de la yarda 30 de A.

Regla: El equipo B retiene la bola en el punto del foul. Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 35 de A.

A.R. 14.43 B1 recibe la patada en el la línea de la yarda 10 de B, la corre a la línea de la yarda 40 de B donde suelta la bola cuando él es tacleado. A2 la recupera. El jugador B2 clippea en el la línea de la yarda 30 de B después de que A1 tropieza a B3 durante la carrera de B1.

Regla: Un doble foul seguido al cambio de posesión. Bola de B en el punto de su foul, primero y 10 en la línea de la yarda 30 de B.

A.R. 14.44 El jugador defensivo B1 intercepta un pase en el la línea de la yarda 10 de B. Durante la carrera de B1, el jugador B2 clippea en el la línea de la yarda 30 de B y es hecho down al la línea de la yarda 40 de B. B1 es notoriamente agandallado por A1 cuando se apila.

Regla: A1 expulsado. Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 30 de B.

A.R. 14.45 Segundo y 10 en la línea de la yarda 45 de B. el jugador B1 agarra al extremo A1 en la línea de scrimmage. El jugador B2 intercepta la bola en la línea de la yarda 10 de B y corre a la línea de la yarda 30 de B dónde él es tacleado, suelta la bola, y el jugador A2 recupera la bola. A2 corre al la línea de la yarda 20 de B. En la carrera de A2, A3 agarra el la línea de la yarda 25 de B.

Regla: El equipo A mantiene la posesión de la bola como él la ganó antes de cometer su foul. Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 35 de B.

A.R. 14.46 El jugador B1 recibe una patada de inicio en la zona final y clippea allí. El corredor lleva la bola a la línea de la yarda 25 de B y es apilado por A1.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda uno de B. Vea 14-3-3-b.

Regla 14. La Aplicación de Castigos.

A.R. 14.47 El jugador B1 legalmente batea la patada de inicio hacia atrás hacia su propia zona final, creando con esto un nuevo ímpetu. Después B3 levanta la bola en la zona final, el jugador B2 agarra en la zona final y A1 se apila.

Regla: Ambos faules ocurrieron después de que B ganó la posesión de la bola. Normalmente, si este punto estuviera en la zona final, el punto siguiente sería el la línea de la yarda 20 de B. En este caso, el jugador B1 creó el ímpetu que habría producido un Safety si los faules no hubieran sido cometidos. La bola se transfiere a la línea de la yarda uno. Así que Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda uno de B. Vea 14-3-3-b.

14.48 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. El ofensivo A1 se encuentra en fuera de lugar al centro. El jugador B1 intercepta en la zona final y clippea allí. El corredor que B1 la lleva a la línea de la yarda 10 de B donde es hecho down.

Regla: Repite el down. Una anotación no puede ser el resultado de uno de los faules en un doble faul. Bola de A, segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Ver 14-3-2.

SECCIÓN 4 ELECCIÓN DE CASTIGOS.

SOLAMENTE UN FAUL ES APLICADO.

Si existe un faul múltiple (ver 3-11-2-b) o un faul y una violación de pase adelantado por el mismo equipo durante el mismo down, sólo uno de los castigos puede ser aplicado después de que el Réferi haya explicado las alternativas. El capitán del equipo ofendido debe hacer una elección.

Excepción 1: Si uno de los faules múltiples es un faul en contra de un Oficial, entonces los dos faules se aplican.

Excepción 2: Si el equipo defensivo comete un faul personal y también existe una faul por interferencia de pase, entonces los dos faules deberán ser aplicados.

Nota: Un jugador expulsado siempre deberá ser retirado, sin importar la elección del capitán. Ver 5-2-7.

A.R. 14.49 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 va al la línea de la yarda 35 de A. Durante la carrera, el jugador A2 clippea en el la línea de la yarda 30 de A. Equipo A esta en fuera de lugar al centro.

Regla: En un faul múltiple sólo un castigo puede aplicarse. La opción para el equipo defensivo B. Bola de A, segundo y 15 en la línea de la yarda 25 de A o bola de A segundo y 25 en la línea de la yarda 15 de A. Si los dos faules son rechazados, es tercero y cinco en la línea de la yarda 35 de A.

A.R. 14.50 El jugador B1 realiza una señal invalida de atrapada libre, en la línea de la yarda 20 de B. La bola pasa sobre su cabeza y pega en la línea de la yarda 3 y luego entra a la zona de anotación, antes de que la bola entre a la zona de anotación el jugador B1 bloquea a A4 en la línea de la yarda 22 de B.

Regla: Faules múltiples pero solo uno podrá ser aplicado. La opción para el equipo A. Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 11 o primero y 10 para el equipo B en la línea de la yarda 15 de B. Obviamente A escogerá la yarda 11.

A.R. 14.51 el jugador B1 intercepta un pase en la zona final. Él intentando correrla es hecho down dentro en la zona final. El jugador B2 agarra en la zona final durante la carrera de B1. El jugador B3 clippea después de que la bola está muerta.

Regla: Si el castigo por agarrando es rechazado, es bola de B en su línea de la yarda 10 (touchback menos 10). Si el castigo por agarrando es aceptado (como debe de ser), es un Safety y el equipo B daría su patada libres de su línea de la yarda 10 (ver 14-1-11-b).

A.R. 14.52 El jugador B1 suelta la bola después de cachar una patada en su línea de la yarda 2. Para evitar que la bola sea recuperada en la zona final por un contrario él deliberadamente pateo la bola que sale fuera de los límites del campo detrás de la línea de gol, entonces:

a) El jugador B2 clippea en su yarda 4 durante el fumble.

Regla: Si A acepta la castigo por el clipping, es bola de B, en su línea de la yarda uno. Si rechaza el castigo de clipping, es un Safety. La patada de Safety será desde la línea de la yarda 10 de B.

Regla 14. La Aplicación de Castigos.

b) El jugador B2 clippea en la línea de la yarda 4 después de que la bola está fuera de los límites del campo.

Regla: Safety. La patada libre de Safety es en la línea de su yarda 10 (ver 14-1-11-b).

SECCIÓN 5 TIEMPO DEL FAUL.

Si un faul ocurre entre downs (ver 3-11-2-a), un castigo de distancia se aplica desde el punto siguiente. Ver 14-1-7 a la 10.

A.R. 14.53 Segundo y 10 en la línea de la yarda 31 de A. El QB A1 completa un pase al abierto A3 en la línea de la yarda 45 de A. El tackle A6 y el Back A2 cometen chop block a B5 en la línea de la yarda 28 de A. Después de que la jugada termina el jugador A6 se dirige al réferi y le reclama la llamada.

Regla: Ambos faules deberán ser aplicados. Bola del equipo A segundo y 33 en la línea de la yarda 8 de A.

A.R. 14.54 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 sale de los límites del campo en el la línea de la yarda 35 de A, después el jugador ofensivo A2 clippea en la línea de la yarda 30 de A.

Regla: El down cuenta y el punto de aplicación del castigo es el punto siguiente (la línea de la yarda 35 de A) (ver 14-1-5-b y 14-1-7). Bola de A, tercero y 20 en la línea de la yarda 20 de A.

A.R. 14.55 Tercero y cinco en la línea de la yarda 30 de A. el equipo Ofensivo esta en fuera de lugar y el corredor que A1 no obtiene ganancia. El jugador A2 clippea al mismo tiempo que la bola se declara muerta.

Regla: Si el equipo jugador defensivo B rechaza ambos castigos, es cuarto down y 5 en el la línea de la yarda 30 de A. Si el castigo por clipping es aplicado es tercero y 20 en la línea de la yarda 15 de A.

A.R. 14.56 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 40 de A. el jugador del equipo pateador A1 es el primero en toca y recupera la patada de scrimmage en la línea de la yarda 10 de B:

a) Después de recuperación ilegal de A1, El jugador A2 comete una rudeza a un contrario.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 25 de B.

b) Después de la recuperación ilegal de A1, El jugador B2 comete una rudeza a un oponente.

Regla: Bola de B primero y 10 en la línea de la yarda 5 de B.

Notas suplementarias:

FAUL EN BOLA MUERTA.

(1) Cuando un faul ocurre simultáneamente con la salida fuera de los límites del campo o después de que una bola suelta cruza el plano de la línea lateral en el aire y después de tocar primero cualquiera cosa fuera del campo, se considera que es un faul de acción continua.

FAUL DESPUÉS DE UNA ANOTACIÓN.

(2) El punto siguiente para un faul después de una anotación y antes del silbato para un intento de anotación extra es la siguiente patada de salida (3-11-1-excepción).

FAUL ENTRE DOWNS.

(3) El tiempo entre downs es el intervalo durante todos los tiempo fuera (incluso los intermedios) y desde el tiempo en que la bola es declarada muerta hasta que la bola se pone posteriormente en juego (tiempo dentro). Ver 3-37-1, y 3-37-2.

FAUL DEL EQUIPO DEFENSIVO EN BOLA MUERTA.

(4) Para un faul de acción continua por el equipo defensivo o por cualquier equipo al final de una jugada de scrimmage, ver 14-8-6.

PUNTOS DE APLICACIÓN ESPECIALES ENTRE DOWNS.

(5) Ver 5-1-8-S. N. para los puntos de aplicación especial entre downs.

A.R. 14.57 Tercero y 20 en la línea de la yarda 40 de B. El corredor A1 está fuera de los límites del campo en el la línea de la yarda 15 de B después de que el jugador ofensivo A2 clippea en el la línea de la yarda 20 de B.

Regla: El equipo A había hecho un primero down, y como el faul es en bola muerta, el punto de aplicación es desde el punto siguiente (ver 14-1-7). Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 30 de B.

A.R. 14.58 Tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Un pase adelantado está fuera de los límites del campo en el la línea de la yarda 10 de B después de que A1 clippea en la línea de la yarda 15 de B.

Regla: Bola de A, cuarto y 25 en la línea de la yarda 45 de B.

Regla 14. La Aplicación de Castigos.

A.R. 14.59 El equipo Ofensivo A ha hecho un primero down y su capitán pide un cuarto tiempo fuera en esa mitad sin hacer una substitución para atender a un jugador lesionado.

Regla: Bola de A, primero y 10. Solicitud denegada.

A.R. 14.60 El jugador B1 cacha una patada en el la línea de la yarda 30 de B y sale de los límites del campo en el la línea de la yarda 40 de B después de que B2 clipea en el la línea de la yarda 35 de B.

Regla: Faul en bola muerta (ver 14-1-7). Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 25 de B. También ver 14-8-6.

A.R. 14.61 Segundo y 15 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 sale de los límites del campo en la línea de la yarda 40 de A después de que A2 clippea en la yarda 50.

Regla: El punto de aplicación es desde el punto de la bola muerta (la línea de la yarda 40 de A) (ver 14-1-7). Bola de A, tercero y 20 en la línea de la yarda 25 de A.

A.R. 14.62 Segundo y 15 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor que A1 sale de los límites del campo en la yarda 50 después de que A2 clippea en la línea de la yarda 40 de A.

Regla: Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 35 de A (ver 14-1-7).

SECCIÓN 6 CASTIGOS DECLINADOS.

CASTIGOS DECLINADOS.

Los castigos para todos los faules, a menos que en otra parte de la Regla se especifique lo contrario, pueden ser rechazados por el Capitán del equipo ofendido, en cuyo caso se procederá como si ningún faul hubiera sido cometido.

Nota: La distancia de yardaje para cualquier castigo puede declinarse aunque el castigo sea aceptado.

A.R. 14.63 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Un pase legal adelantado es completo al lateral A1 en el la línea de la yarda 45 de A donde él es hecho down. El jugador defensivo B1 agarra al lateral A2 en el la línea de la yarda 35 antes de salir al pase.

Regla: El castigo de agarrando es declinado, ya que de aplicarlo habría sido cinco yardas de la del punto anterior y primero y 10 en la línea de la yarda 35 de A. Así que bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 45 de A.

Excepciones:

EXPULSIÓN, EL JUGADOR DEBERA SER RETIRADO.

- (1) Un jugador expulsado o suspendido siempre será retirado, incluso cuando la respectiva penalización de distancia sea rechazada, o cuando una penalización por otra falta sea elegida (faul múltiple).
- (2) Durante un down ocurre un faul (incluye un pase adelantado incompleto) por el cual la bola se declara muerta inmediatamente.
- (3) El castigo para ciertas acciones ilegales antes o en relación con un centro o con una patada libre no puede ser declinados, es decir, la bola permanece muerta.

(a) Violaciones a los 40/25 segundos (ver 4-6-1 y 4-6-2).

(b) El centro se realizó antes de que los oficiales pudieran asumir su posición normal (ver 7-3-3-c-2).

EL CASTIGO DE DISTANCIA DECLINADO.

- (4) Cuando ocurre una penalización por los 40/25 segundos antes del centro, el equipo defensivo puede rechazar la penalización de distancia, en cuyo caso el down es repetido desde el punto anterior.
- (5) Si se cometen faules por ambos equipos durante el mismo down (doble faul.), ninguna penalización puede declinarse, excepto como se especifica para los jugadores del equipo que patea donde la única falta es un toque ilegal de un patada de scrimmage. Ver 14-3-1-excepción 5.
- (6) Si el equipo defensivo comete un faul durante un intento de anotación extra fallado, el equipo ofensivo puede rechazar el castigo de distancia y el down es vuelto a jugar desde el punto anterior.

A.R. 14.64 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. En un pase legal adelantado, el jugador B1 interfiere con el elegible A1 en el la línea de la yarda 40 de B dónde el pase es incompleto. El jugador B2 golpea a A2 en la línea de scrimmage.

Regla: Expulse B2 por golpear, aunque el castigo se decline y el de interferencia se aplique. Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 40 de B.

A.R. 14.65 Con el reloj de juego caminando, el jugador A1 recupera una patada ilegalmente, y conciente la avanza, y luego suelta la bola. El jugador B2 la recupera y la lleva más allá del punto dónde el castigo la dejaría al aplicar el castigo de retraso de juego por A1.

Regla: Bola del equipo B donde A1 la recupera ilegalmente.

SECCIÓN 7 EN PASE ADELANTADO INCOMPLETO.

PASE ILEGAL ADELANTADO. PASE ADELANTADO INCOMPLETO.

Un pase ilegal adelantado es un foul, pero un pase adelantado incompleto no es clasificado como un foul y las penalizaciones que se estipulan por consiguiente no pueden ser rechazadas.

Nota: Si ocurre un foul de acción continua por cualquier equipo después de un pase incompleto, el punto aplicación es desde el punto siguiente. Ver 14-5.

SECCIÓN 8 NÚMERO DE DOWN DESPUÉS DE UN CASTIGO.

NÚMERO DE DOWN DESPUÉS DE UN CASTIGO.

Artículo.- 1

Después de una penalización de distancia (no combinada con un castigo de pérdida de down) por un foul del equipo ofensivo antes de (entre downs) o durante una jugada de scrimmage que resulta con la bola estando en su posesión detrás de la línea necesaria para un primero y diez, el número del siguiente down es igual al down anterior a o durante el cual ocurrió la falta.

CASTIGO COMBINADO.

Artículo.- 2 Un castigo combinado que involucra tanto la aplicación de distancia como la pérdida de down es aplicado para ciertos faules en pase adelantado por el equipo ofensivo.

Ejemplos:

PÉRDIDA DE DISTANCIA Y DOWN.

- (a) El pase es lanzado más allá de la línea (ver 8-1-1, Castigo, a); o
- (b) El pase intencionalmente es lanzado al suelo (ver 8-2-1).

Nota: Después de un castigo de pérdida de down (antes de un cuarto down), el número del siguiente down es uno mayor que el down anterior. Si ocurre en cuarto down, se entrega la bola al equipo defensivo a menos que sea un castigo combinado, en cuyo caso el castigo de distancia se aplica adicionalmente a la pérdida del balón. Ver 8-1-1 y S. N. 4.

FAUL Y CAMBIO DE POSESIÓN.

Artículo.- 3 Cuando un foul ocurre durante una jugada de scrimmage, la línea necesaria para primero y diez permanece igual sin considerar cualquier cambio de posesión de equipo posteriormente.

A.R. 14.66 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El equipo A esta en fuera de lugar al centro. Un pase legal adelantado es interceptado por el jugador defensivo B1 en la yarda 50. El jugador B1 corre a la línea de la yarda 40 de A, donde suelta la bola, y el jugador A2 la recupera allí.

Regla: Bola de A, segundo y 15 en la línea de la yarda 25 de A. (Si el Equipo B rechaza el castigo, habría sido Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 40 de A).

AVANCE ADELANTE DE LA LÍNEA NECESARIA.

Artículo.- 4 Después de una penalización de distancia por un foul del equipo ofensivo durante una jugada de scrimmage la cual resulta con la bola más adelante de la línea necesaria por ganar, es un primero y 10 para el equipo ofensivo.

Los Artículos 4 y 6 también aplican para un foul de acción continua del equipo ofensivo al final de una jugada de scrimmage durante la cual ha mantenido la posesión constantemente.

A.R. 14.67 Segundo y 4 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 va al la línea de la yarda 45 de B. Durante la carrera, el jugador A2 clipea en la yarda 50.

Regla: Después de aplicar castigo, la bola está todavía delante de la línea necesaria para el primero y 10. Así que Bola de A y primero y 10 en la línea de la yarda 35 de A.

FAUL DEL EQUIPO DEFENSIVO PRIMERO Y 10 PARA LA OFENSIVA.

Artículo.- 5 Después de un castigo por un faul del equipo defensivo antes (entre downs) o durante una jugada de scrimmage, el siguiente down es primero y 10 para la ofensiva.

FAUL DEL EQUIPO DEFENSIVO Y NO ES PRIMERO Y 10.

Las excepciones son:

- (1) Fuera de lugar (offside);
- (2) Invasión;
- (3) Infracción a la zona neutral;
- (4) Retraso de juego;
- (5) Substitución ilegal.
- (6) Excesos de tiempo fuera;
- (7) Golpeando al pateador;
- (8) Más de 11 jugadores dentro del campo al momento del centro.

En las ocho excepciones anteriores el número del down y la línea necesaria por ganar permanecen sin cambio a menos que el castigo de distancia coloque la bola en o adelante de esa línea, en cuyo caso es un primero y 10 para A.

A.R. 14.68 Segundo y 15 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 es hecho down en el la línea de la yarda 35 de A. Durante la carrera que B1 jugador defensivo agarro en la línea de scrimmage.

Regla: Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 40 de A.

A.R. 14.69 Tercero y gol en la línea de la yarda 4 de B. El jugador B1 del equipo defensivo esta en fuera de lugar y A1 gana una yarda.

Regla: Bola de A, tercero y gol en la línea de la yarda 2 de B (ver 14-2-1).

APLICACIÓN Y PRIMERO Y 10.

Artículo.- 6 Después de un castigo de distancia por un faul que ocurre durante una jugada después de que la posesión del equipo ha cambiado seguido de un centro o una patada libre, es primero y 10 para el equipo que estaba en posesión al momento de la falta o al momento de la falta de acción continua.

A.R. 14.70 En A en la patada de inicio B1 corre a la línea de la yarda 45 de B dónde él sale de los límites del campo después de que B2 clippea en la yarda 50.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 30 de B.

Artículo.- 7 Después de un castigo de pérdida de balón, es primero y 10 para el equipo ofendido después de la aplicación, a menos que el equipo ofendido decida patear libre después de una interferencia con la atrapada libre.

Nota: La "pérdida de balón" resulta solamente del toque ilegal de una patada (otra que no sea una patada libre) o una interferencia con la atrapada libre. Ver 6-1-4 y 10-1-1.

A.R. 14.71 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. el jugador B1 intercepta un pase legal adelantado en el la línea de la yarda 40 de A. Él suelta la bola y A1 recupera en el la línea de la yarda 25 de A. A1 corre al la línea de la yarda 45 de A. Durante la carrera de A1 el jugador A2 clippea en la yarda 50.

Regla: Bola de A primero y 10 en la línea de la yarda 30 de A (es un cambio de posesión).

REGLA A 15 OFICIALES. JURISDICCIÓN Y DEBERES.

SECCIÓN 1 OFICIALES.

MANUAL DE LOS OFICIALES

Artículo 1 Por disposición de la Liga, el manual de los Oficiales es parte integral de las reglas Oficiales, sobre todo en lo que respecta a los deberes específicos, mecanismos y procedimientos para cada Oficial durante cualquier situación de juego. Por esta razón, se omiten muchas cuestiones específicas en las Secciones 1 a 7 para evitar repetición innecesaria, y sólo se mencionan los deberes primarios de cada Oficial. Algunos de los términos técnicos utilizados de aquí en adelante sólo se definen en el manual.

Nota: Los términos "En la Bola" o "Cubrir" implican que un Oficial está más cerca o en la proximidad inmediata a una bola suelta o a un corredor y está en posición para declarar la bola muerta cuando el down termina por regla. Ver 15-1-11-S. N. 1 a la 3

LOS OFICIALES DEL JUEGO.

Artículo 2 Los Oficiales de juegos son: Réferi, Umpire, liniero, juez de línea, juez de campo, juez lateral, y juez baqueador.

Nota: De no ser siete Oficiales, la planilla será reestructurada, en la manera más factible, de acuerdo a los miembros restantes de la planilla.

UNIFORMES DE LOS OFICIALES.

Artículo 3 Todos los Oficiales vestirán los uniformes prescritos por la Liga (incluso una gorra negra con visera y vivos blancos para todos excepto el Réferi, quien portará una gorra blanca). Todos los Oficiales portarán un silbato y un pañuelo con peso de color oro brillante.

SONAR SU SILBATO.

Artículo 4 Un Oficial debe sonar su silbato:

- (a) Por cualquier foul por el cual la bola permanece muerta o se declara muerta inmediatamente;
- (b) Para señalar un tiempo fuera al final de un down, durante el cual él ha marcado una falta lanzando su pañuelo y provisto que ningún otro Oficial señale un tiempo fuera al final del down;
- (c) Para señalar una bola muerta cuando él está cubriendo a un corredor. Ver 7-4-1, 2, 3, 4, 5.
- (d) En cualquier otro momento, cuando él es el más cercano a la bola, y un down termina. Ver 15-8-3.

Nota: El pañuelo será utilizado solo para marcar un foul. Ver 7-4-5-Nota.

MIEMBROS DE LA PLANILLA.

Artículo 5 A los miembros de la planilla se les requiere reunirse en su vestidor por lo menos 2 horas y 15 minutos antes de la hora programada para el inicio del juego.

OFICIALES EN EL VESTIDOR.

Nota: Por orden del Comisionado, desde que el primer Oficial entra en el vestidor, y hasta que todos los Oficiales lo hayan abandonado al final del juego, a ninguna persona que no sean los asistentes del club o aquéllos invitados por el Réferi se les permitirá entrar en el. Esta prohibición incluye couches, jugadores, dueños, y cualquier otro personal de carácter administrativo.

RESPONSABILIDAD DE LOS OFICIALES Y CONFERENCIA.

Artículo 6 Todos los Oficiales son responsables por cualquier decisión que involucre la aplicación de una regla, su interpretación o un punto de aplicación. Si un Oficial yerra en su interpretación a una regla, los otros Oficiales deben corregirlo antes de que el juego continúe, de lo contrario ellos son igualmente responsables. En caso de una discrepancia, la planilla deberá reunirse para una conferencia.

Nota: Si debido a una lesión, el voto de los Oficiales se empata; la decisión del Réferi será el factor decisivo. Cualquier opinión discrepante será informada al supervisor.

RESPONSABILIDAD SOBRE CUALQUIER FALTA.

Artículo 7 Todos los Oficiales tienen jurisdicción concurrente sobre cualquier falta, y no existe división territorial fija en este respeto. Cuando un Oficial señala una falta, él deberá reportarlo al Réferi, informándolo de su naturaleza, posición de la bola en el momento del foul, el ofensor (cuando es identificado), el castigo y el punto de aplicación.

REGISTRAR LAS FALTAS.

Artículo 8 Cada Oficial registrará cada falta que él mismo señale y el número total de Oficiales que señalan la misma falta. Durante el juego, éstos serán anotados en tarjetas blancas proporcionadas por la liga. Éstas tendrán que ser conservadas después de cada juego en caso de que sean necesarias para revisión final.

REPORTES A LA LIGA.

Artículo 9 Al final del juego los Oficiales deberán registrar sus propios faules en las tarjetas proporcionadas por la liga, y deberán verificarlos con los otros Oficiales, por si existen duplicaciones, antes de dejar el vestidor.

Nota: Las tarjetas de juego serán elaboradas de acuerdo con el boletín anual emitido para ese propósito.

ERRORES DE LA PLANILLA.

Artículo 10 Todos los miembros de una planilla son igualmente responsables por cualquier error en los mecanismos de arbitraje de acuerdo a lo prescrito por el Manual, y se les requiere llamar la atención de este hecho a un Oficial que ha sido descuidado.

Nota: Esto aplica en errores, de mecanismos o aplicaciones de regla, tales como la tendencia a aumentar la duración del juego (tiempo transcurrido) y particularmente en aquéllos que resultan en pérdida indebida del tiempo de juego (tiempo de la planilla). En el último caso, si el Réferi ha fallado claramente en señalar un tiempo fuera de los Oficiales según lo que especifica la regla, cualquier Oficial deberá hacerlo. Ver 4-5-5 y 4-5-6.

VOLADO.

Artículo 11 Diez minutos antes de la patada inicial, la planilla completa deberá aparecer en el campo de juego. Tres minutos antes de la patada inicial, el Réferi efectuará la ceremonia del volado. Él indicará qué equipo recibirá y realizará lo mismo cuando los equipos aparezcan en el campo previo al inicio del segundo medio. Ver 4-2-2.

Nota: Todos los Oficiales registrarán el resultado del volado y las opciones elegidas.

Notas suplementarias:

- (1) Durante cualquier jugada de carrera (incluyendo los regresos de patada e intercepción), o en una bola suelta, el Oficial más cercano debe cubrir y permanecer con la bola o corredor, a menos que el se quede atrás cuando finaliza el down. En tal caso cualquier Oficial que se encuentre más cercano deberá cubrirla. Ver 15-2-9-Nota, para el Réferi cuando entra en una zona lateral y 15-3-4 para el Umpire.
- (2) Cuando una bola es declarada muerta dentro del campo cerca de la línea lateral, y el reloj se encuentra caminando, el Oficial que cubre debe realizar la señal del reloj para indicar este hecho.
- (3) Cualquier Oficial no involucrado en la aplicación de un castigo, deberá verificar que todos los jugadores que no sean los capitanes permanezcan a un lado durante cualquier conferencia entre Réferi y los capitanes. Ver 15-2-5.

Artículo 12 Todos los Oficiales deben registrar los tiempos fuera cargados a los equipos.

SECCIÓN 2 RÉFERI.

LA AUTORIDAD DEL RÉFERI.

Artículo 1 El Réferi tendrá la vigilancia general y el control del juego. Él es la autoridad final para el marcador, y el número de down en caso de discrepancia. Sus decisiones sobre todos los temas que no se encuentran bajo la jurisdicción específica de otros Oficiales, ya sea por regla o por el manual de Oficiales, será definitiva. Ver 15-1-6 Nota, y 15-1-10.

ANTES DE LA PATADA.

Artículo 2 Antes de la patada de salida para el inicio de cada mitad y después de cada tiempo fuera, el Réferi sonará su silbato para iniciar la jugada sin preguntar a los capitanes si están listos. En el caso donde el tiempo comienza a correr con su silbato, él lo indicará utilizando la señal de reloj.

LA BOLA SE PONE EN JUEGO.

Artículo 3 Él es quien debe verificar que la bola se ponga en juego adecuadamente y decidirá en todos los aspectos que se refieren a su posición y disposición al final del down. Si cualquier Oficial suena su silbato, la bola se considera muerta (ver 7-4-1). En caso de que el Réferi sea informado o crea que la bola estaba muerta antes de dicha señal o el down termina, él tiene la autoridad para hacer una decisión retroactiva después de consultar a la planilla o al Oficial involucrado.

NOTIFICAR AL COUCH.

Artículo 4 El Réferi debe notificar al Couch o al capitán en juego cuando su equipo ha utilizado sus tres tiempos fuera, indicar a ambos couches cuando resten dos minutos en cada medio, y también informar al Couch de cualquier jugador expulsado. Él no puede delegar dichas notificaciones a cualquier otra persona. Él anunciará en el micrófono cuando cada periodo ha finalizado.

OPCIONES DE UN FAUL.

Artículo 5 Después de una falta, el Réferi (en presencia de ambos capitanes) debe anunciar el castigo y explicar al capitán ofendido de la decisión y la opción (si aplica) así como el número del próximo down y la distancia (aproximada) a la línea por ganar para cualquier posición posible de la bola. Ver 7-1-2. El Réferi debe indicar quién fue el jugador infractor, cuando sea conocido. Después de la aplicación (ver 7-3-2) él deberá señalar a los espectadores la naturaleza del castigo por medio de las señales visuales provistas para estos casos.

Nota: No es necesario para el Réferi explicar a ambos capitanes la decisión y la distancia por ganar en los casos donde la aplicación es completamente automática y/o cuando evidentemente no hay opción. Sólo los capitanes de campo pueden apelar al Réferi, y sólo en cuestiones de interpretación de reglas. No se les permitirá cuestionar el juicio de jurisdicción de cualquier Oficial en particular con respecto a un foul o alguna señalización de bola muerta.

POSICIÓN DEL RÉFERI.

Artículo 6 Antes del centro, el Réferi deberá asumir una posición tal que se encuentre sin estorbar y detrás de cualquier jugador del backfield. La interpretación a esto también incluye el camino normal de cualquier jugador en movimiento detrás de la línea así como la línea de visión entre dicho jugador y el ejecutante de un pase (adelantado o atrasado). Él también deberá ceder el lado derecho (si el pasador es derecho). Él contará a los jugadores ofensivos.

MEDICIONES.

Artículo 7 Al final de cualquier down, el Réferi puede (cuando existe duda o por requerimiento de un capitán a menos que sea evidentemente innecesario) requerir al liniero y sus ayudantes el introducir las cadenas al campo para determinar si la bola ha alcanzado la línea necesaria por ganar. Ver 4-5-5-a

ANTES DEL CENTRO.

Artículo 8 Antes de cada centro, el Réferi verificará categóricamente con el liniero el número del siguiente down y la distancia por ganar, señalará al juez baqueador el momento de arrancar su reloj para cronometrar los 25 segundos (cuando es adecuado), y reconocerá a los receptores elegibles para pase.

COLOCANDO LA BOLA.

Artículo 9 Él es el principal responsable de colocar la bola en el punto del inbound en las jugadas de scrimmage, y no deberá entrar en una zona lateral para cubrir a un corredor (otro que no sea el QB) cuando el liniero, juez baqueador o juez de línea están en posición de hacerlo. Ver 15-1-11-S. N. 1.

Nota: Cuando la bola se declara muerta cerca de la línea lateral con el reloj caminando, él no acudirá a colocar la bola en el punto del inbound, a menos que el Umpire se haya descuidado o retrasado en hacerlo (ver 15-1-10-Nota y 15-3-4). En dicha situación, el Umpire deberá colocarla en el punto inbound. Ver Regla 2-2, con respecto a utilizar una nueva bola si es requerida por el centro del equipo ofensivo cuando llueve o esta húmeda, enlodada o se resbalosa en el campo.

SECCIÓN 3 UMPIRE.

UMPIRE.

Artículo 1 El Umpire tiene la jurisdicción primaria sobre el equipamiento y la conducta y acciones de los jugadores en la línea de scrimmage.

INSPECCIÓN DEL EQUIPO.

Artículo 2 Antes del juego, el Umpire con la asistencia de otros Oficiales deberá inspeccionar el equipamiento de los jugadores. Él puede ordenar cualquier cambio que considere necesario para cualquier equipamiento presentado que sea considerado peligroso o confuso (ver 5-4). Esta autoridad se extiende a todo lo largo del juego.

COLOCANDO LA BOLA.

Artículo 3 Él deberá asistir en la colocación de la bola:

- (a) Al punto del inbound cuando está se declara muerta cerca de una línea y el reloj está caminando, cuando es factible (ver 15-2-9-Nota);
- (b) En el punto anterior después de que un pase es incompleto; y
- (c) Al punto de una patada libre cuando se indica. Ver 15-1-11-S.N.

OBLIGACIONES DEL UMPIRE.

Artículo 4 El Umpire registrará:

- (a) Todos los tiempos fuera que se cargaron a los equipos durante el juego;
- (b) El ganador del volado; y
- (c) Las anotaciones.

Él deberá apoyar al Réferi en decisiones que involucran la posesión de la bola en la proximidad cercana a la línea, después de que una bola suelta o el corredor la han cruzado. Él y el liniero determinarán si los hombres de línea ilegales cruzan ilegalmente la línea antes de un pase, y él deberá secar una bola húmeda con una cadencia adecuada. Él deberá contar a los jugadores ofensivos que se encuentran en el campo al momento centro.

Sección 4 HOMBRE DE LINEA

POSICIÓN DEL LINIERO.

Artículo 1 El liniero opera en el lado de campo designado por el Réferi durante el primero medio y en el lado opuesto durante el segundo medio a menos que se ordene de otra forma. Ver 1-4, Nota para la excepción.

RESPONSABILIDAD.

Artículo 2 Él es responsable de observar movimientos ilegales, offside, invasión, y cualquier acción respectiva a la línea de scrimmage antes o al momento del centro; y de cubrir su zona lateral. Ver 15-1-11-S. N. 1, 15-2-9. Él contará a los jugadores ofensivos.

ANTES DEL JUEGO.

Artículo 3 Antes del juego, él verá que su planilla de la cadena sea instruida adecuadamente acerca de sus deberes y mecanismos específicos.

Nota: Cada equipo de casa determina la planilla Oficial de la cadena (dado, dos hombres para manejar las cadenas y un suplente, colocador del indicador de inicio de la serie y línea por ganar) sujeto a la aprobación por la oficina de la Liga. Cada miembro porta un pase para tal efecto y se prohíbe que alguien más trabaje en esto. Deben utilizarse las cadenas y el dado estándar y si cualesquiera otros son utilizados, este hecho será informado al Comisionado.

CADENAS.

Artículo 4 El liniero usará un gancho en la cadena cuando hace la medición para el primer down.

MARCAGE Y CADENAS.

Artículo 5 El liniero marcará con su pie (cuando levanta la bola) la línea de la yarda que alcanzó el punto más adelantado de la bola al final de cada down de scrimmage. Al inicio de cada nueva serie de downs, él y los hombres que manejan la cadena colocarán la cadena en su nueva posición cuando el Réferi así lo señale. Él debe asegurarse de verificar con el Réferi el número de cada down que está a punto de empezar.

Nota: Es obligatorio para el liniero verificar personalmente que el poste más lejano de la cadena esté debidamente colocado y también verificar que el hombre que maneja el poste delantero y el hombre del dado hayan colocado las marcas de seguridad para el poste delantero y para el punto anterior, durante cualquier serie de downs, como se indica en el manual de los Oficiales.

OBLIGACIONES.

Artículo 6 En su propio lado, él apoyará al juez de línea para marcar los movimientos ilegales o los shift y al Umpire para marcar los agarrando o los usos ilegales de manos en su extremo de línea (sobre todo durante las patadas o pases), y reconocerá a los receptores de pase elegibles.

OBLIGACIONES EN PASE.

Artículo 7 Él y el Umpire determinarán si los hombres de línea inelegibles cruzan ilegalmente la línea antes de un pase. Él marcará el punto fuera del campo en su lado cuando esté dentro de su rango y deberá supervisar las substituciones hechas por el equipo sentado en su lado de campo durante cualquier medio.

Nota: Ver 15-1-11-S.N. 1-3, 15-2-9.

SECCIÓN 5 JUEZ DE LÍNEA.

OBLIGACIONES DEL JUEZ DE LÍNEA.

Artículo 1 El juez de línea debe operar en el lado del campo opuesto al liniero.

Artículo 2 Él es responsable de cronometrar el juego. Él también es responsable de marcar los movimientos ilegales, shifts, y de cubrir su zona lateral. Ver 15-1-11-S. N. 1, 15-2-9. Él deberá contar a los jugadores ofensivos.

Artículo 3 Él es responsable de la supervisión del reloj y en caso de que el reloj de juego se vuelva inoperante, o que por cualquier otra razón no esté siendo operado correctamente, él tomará la responsabilidad de llevar el cronometraje Oficial en el campo.

Artículo 4 Él debe cronometrar cada periodo y el descanso entre los medios (ver 4-1-3, 4), señalará al Réferi cuando resten dos minutos en un medio y junto con el juez de campo saldrán con tiempo suficiente a notificar a sus respectivos equipos que restan cinco minutos para el inicio del segundo medio.

Artículo 5 Él notificará al Réferi cuando haya expirado el tiempo al final de un periodo.

Artículo 6 Él debe notificar a ambos capitanes, a través del Réferi, del tiempo restante de juego cuando falten por jugar no más de 10 o menos cinco minutos antes del final de cada mitad y debe señalar al Réferi cuándo resten cinco minutos en cada mitad. y también señalar al Réferi cuando resten dos minutos de cada mitad, si el reloj del estadio no esta operando, deberá notificar a ambos capitanes, el tiempo que resta de juego no más de 10 ni menos de cinco minutos antes del final de cada medio, y deberá señalar al Réferi cuando resten dos minutos de cada medio.

Nota: A la pregunta de un capitán del campo, él puede declarar el tiempo aproximado que resta de juego, durante el juego, con tal de que él no repita la demanda más de tres veces durante los últimos 5 minutos de juego de cualquier mitad, y con tal de que no afecte de alguna forma el tiempo de juego para finalizar el juego o la mitad. (Ver 4-7-1).

Artículo 7 En su propio lado, él deberá:

- (a) Ayudar al juez de línea para marcar los offside o invasiones;
- (b) Ayudar al Umpire a marcar los agarrando o usos ilegales de manos en su extremo de la línea (sobre todo durante patadas o pases);
- (c) Ayudar al Réferi a juzgar los laterales adelantados detrás de la línea y las salidas en falso; y
- (d) Ser responsable de conocer a los receptores de pase elegibles.

Artículo 8 Él deberá:

- (a) Marcar el punto de fuera del campo en todas las jugadas de su lado, cuando está dentro de su rango (ver 15-1-11-S. N. y 15-2-9);
- (b) Supervisar las substitutiones hechas por el equipo sentado en su lado del campo durante cualquier medio (ver 5-2-1);

NOTIFICAR AL HEAD COUCH DEL EQUIPO DE CASA

- (c) Notificar al head Couch del equipo de casa, junto con el juez del campo, cuando resten cinco minutos para iniciar el segundo medio.

SECCIÓN 6 JUEZ DE CAMPO.

JUEZ DE CAMPO, POSICIONES Y OBLIGACIONES.

Artículo 1 El juez de campo operará en el mismo lado del campo que el juez de línea, 20 yardas atrás.

Artículo 2 El juez del campo contará el número de jugadores defensivos en el campo de juego al momento del centro.

Artículo 3 Él será responsable de todos los receptores elegibles en su lado del campo.

Artículo 4 Después de que los receptores han dejado la línea de scrimmage, el juez de campo se concentrará en la acción que ocurra en el área entre el Umpire y el juez baqueador.

Artículo 5 Además del uso especificado del silbato para todos los Oficiales (ver 15-1-4), el juez de campo también usará su silbato cuando esté completamente seguro:

- (a) Que la bola se convierte en muerta;
- (b) Que el reloj se detiene;
- (c) Que el reloj se detiene al final de un down, durante el cual un foul es señalado por un pañuelo o gorra, y ningún silbato ha sonado; y
- (d) Que incluso en presencia de un silbatazo lejos en el campo, él sonará su silbato cuando haya jugadores que se encuentran retirados de tal señal. Esto ayudará para prevenir faules en acción continúa.

Artículo 6 El juez de campo ayudará al Réferi en decisiones que involucren cualquier cachada, recuperación, punto de fuera del campo, o toque ilegal, de una bola suelta, después de que ha cruzado la línea de scrimmage y en particular en aquellas acciones que están fuera del rango del juez de línea y del Umpire. Ver 15-1-11, S. N. 1.

POSICIÓN EN INTENTOS DE GOL DE CAMPO O EN INTENTOS DE ANOTACIÓN

Artículo 7 En intentos de gol de campo o en intentos de anotación extra por patada, el juez del campo se colocará en la línea final y cubrirá el poste de gol contrario al juez baqueador. Él, junto con el juez baqueador, es responsable de indicar al Réferi si la patada es lo suficientemente alta y pasa a través de los postes de gol.

SECCIÓN 7 JUEZ LATERAL.

JUEZ LATERAL, POSICIONES Y OBLIGACIONES.

Artículo 1 El juez lateral operará en el mismo lado del campo que el liniero, 20 yardas atrás.

Artículo 2 El juez lateral deberá contar el número de jugadores defensivos en el campo de juego al momento del centro.

Artículo 3 Él será responsable de todos los receptores elegibles en su lado del campo.

Artículo 4 Después de que los receptores han dejado línea de scrimmage, el juez lateral se concentrará en la acción que ocurra en el área entre el Umpire y el juez baqueador.

Artículo 5 Además del uso especificado del silbato para todos los Oficiales (ver 15-1-4), el juez lateral también usará su silbato cuando esté completamente seguro:

- (a) Que la bola se convierte en muerta;
- (b) Que el reloj se detiene;
- (c) Que el reloj se detiene al final de un down, durante el cual un foul es señalado por un pañuelo o gorra, y ningún silbato ha sonado; y
- (d) Que incluso en presencia de un silbatazo lejos en el campo, él sonará su silbato cuando haya jugadores que se encuentran retirados de tal señal. Esto ayudará para prevenir faules en acción continúa.

Artículo 6 El juez del campo ayudará al Réferi en decisiones que involucren cualquier cachada, recuperación, punto de fuera del campo, o toque ilegal, de una bola suelta, después de que ha cruzado la línea de scrimmage y en particular en aquellas acciones que están fuera del rango del liniero y del Umpire.

POSICIÓN EN INTENTOS DE GOL DE CAMPO O EN INTENTOS DE ANOTACIÓN

Artículo 7 El juez lateral se alineará en posición lateral al Umpire en los goles de campo y en los intentos de anotación extra por patada.

SECCIÓN 8 JUEZ BAQUEADOR.

OBLIGACIONES DEL JUEZ BAQUEADOR.

Artículo 1 El juez baqueador es el principal responsable con respecto a: cubrir patadas de scrimmage (a menos que sea intento de anotación extra) o pases adelantados o bolas sueltas que crucen la línea de gol de la defensiva y que estén fuera del rango del Umpire, juez de campo y liniero, hacer notar las substitutiones o salidas ilegales durante una bola muerta con el reloj caminando (ver 5-2-11), y faules señalados por un pañuelo o gorra durante un down. Él contará al equipo defensivo.

Artículo 2 Él tomará el tiempo de descanso entre los dos periodos de cada medio (ver 4-1-2), la duración de todos los tiempo fuera de los equipos (ver 4-5-1 Idea 2), y los 40/25 segundos permitidos al Equipo A para poner la bola en juego (ver 4-6-1 y 2). Él utilizará el reloj de los 40/25 segundos proporcionado por el equipo de casa. Si este reloj es inoperante él deberá tomar el tiempo Oficial de los 40/25 segundos en el campo de juego.

Artículo 3 Además del uso especificado del silbato para todos los Oficiales (ver 15-1-4), el juez baqueador también usará su silbato cuando esté completamente seguro:

- (a) Que la bola se convierte en muerta;
- (b) Que el reloj se detiene; o
- (c) Que el reloj se detiene al final de un down, durante el cual un foul es señalado un foul ya sea por un pañuelo o gorra, y ningún silbato ha sonado.

Incluso en presencia de un silbatazo lejos en el campo, él sonará su silbato cuando haya jugadores que se encuentran retirados de tal señal, con el fin de prevenir faules en acción continúa. Él deberá estar particularmente atento de lo indicado en el inciso (c).

Artículo 4 Él ayudará al Réferi en decisiones que involucren cualquier cachada, recuperación, punto de fuera del campo, o toque ilegal, en una bola suelta, después de que ha cruzado la línea de scrimmage y en particular por aquellas acciones que están fuera del rango del juez de campo, liniero o del Umpire. Ver 15-1-11, S. N. 1. Él debe contar a los jugadores defensivos en el campo de juego al momento del centro.

Artículo 5 El juez baqueador tiene la absoluta responsabilidad de:

- (a) Instruir al pateador y/o al pateador de lugar que las patadas de salida deben ser hechas por patada de lugar o patada de bote pronto.
- (b) Que la altura del tee (artificial o natural) usado para las patadas de salida se encuentre conforme a las reglas respectivas.

NOTIFICARÁ AL EQUIPO VISITANTE

Nota: Él notificará al equipo visitante por lo menos cinco minutos antes del inicio del segundo medio.

SECCIÓN 9 REPETICIÓN INMEDIATA.

REPETICIÓN INSTANTANEA.

La liga empleará un sistema de Revisión de Repetición por parte del Réferi para auxiliar el arbitraje en jugadas revisables que se definen más adelante. Previo a la advertencia de los últimos dos minutos de cada mitad, un Sistema de desafío por parte de los Couches estará vigente excepto para jugadas cuando en el terreno de juego tienen como resultado una anotación de cualquier equipo. Después de la advertencia de los dos minutos en cada mitad, y durante cualquier período extra, y después de cualquier jugada que termine en anotación la Revisión del Réferi será iniciada por un Asistente de Repetición oficial desde una cabina de Repetición comparable a aquellas que tienen los couches o la Prensa. Los siguientes procedimientos serán utilizados:

El Desafío de los couches. En cada juego, un equipo se le permitirá dos desafíos que se le solicitaran al Réferi. Excepto en las jugadas, cuando la jugada en el campo termina en una anotación de cualquier equipo, después de la advertencia de los dos minutos de cada mitad y a lo largo de cualquier período de prórroga. La revisión de la repetición. Cada desafío requerirá la solicitud de un tiempo fuera del equipo. Si el desafío se sostiene, el tiempo fuera se restaurará al equipo desafiante. Un desafío sólo se restaurará si un equipo tiene el éxito en alguno de los dos desafíos en cuyo caso se le otorgará un tercer desafío, pero un cuarto desafío no se permitirá bajo ninguna circunstancia. Un equipo puede impugnar una jugada que ocurrió en el campo, antes del próximo centro legal o patada. Si hay una falta que impide el siguiente centro, el equipo que comete esa falta ya no podrán impugnar lo anteriormente marcado. Ningún desafío se reconocerá al equipo que ha agotado sus desafíos. Si un equipo se le han agotado sus tiempos fuera o ha usado todos sus desafíos disponibles no puede intentar comenzar un desafío adicional.

Castigo: Por comenzar un desafío cuando todos los tiempos fuera de un equipo han sido tomados o cuando todos sus desafíos disponibles se han usado: Después de la advertencia de los dos minutos de cada mitad, o durante un período extra, después de una jugada de gol de campo o después de una falta impide el centro siguiente: Pérdida de 15 yardas.

Requerimiento de Revisión por el Asistente de Repetición: Después de la advertencia de los dos minutos de cada mitad, y durante cualquier período de tiempo extra, cualquier Revisión del Réferi será iniciada por el Asistente de Repetición. No hay límite al número de Revisiones del Réferi que pueden ser solicitadas por el Asistente de Repetición. Su capacidad de solicitar una revisión será independiente del número de tiempos fuera que le resten a cada equipo, y ningún tiempo fuera será cargado por cualquier revisión iniciada por el Asistente de Repetición.

Solicitud de revisión por parte de los oficiales: Después de la advertencia de los dos minutos de cada mitad, o a lo largo de cualquier período extra o cualquier jugada de anotación, o por parte de una revisión del réferi, será iniciada una repetición oficial, no hay límite para el número de revisiones del réferi, que podrán ser iniciadas por el oficial de la repetición. Deberá iniciarse una revisión antes del próximo centro legal o patada y no puede iniciar una revisión de cualquier regla en contra del equipo que comete una falta para evitar el próximo centro. Su capacidad para iniciar una revisión no estará relacionada con el número de tiempos fuera que tenga cada equipo, y no se le cargará ningún tiempo fuera por alguna revisión iniciada por una repetición oficial.

Revisiones por el Réferi: Todas las Revisiones de Repetición serán conducidas por el Réferi con un monitor colocado a nivel de campo después de consultar con el Oficial (es) que cubrieron la jugada y antes de la revisión. Una decisión será cambiada sólo cuando el Réferi tiene disponibles pruebas visuales irrefutables que justifiquen el cambio.

Tiempo límite: Cada revisión durará un máximo de 60 segundos, medidos desde cuando el Réferi inicia su revisión de la repetición de la jugada en el monitor a nivel de campo.

Jugadas Sujetas a Revisión: El Sistema de Repetición de las jugadas cubrirá solamente las siguientes situaciones de juego:

(a) Jugadas que involucren la Línea Lateral, Línea de Gol, Zona Final y Línea Final:

- (1) Jugadas de anotación, incluyendo cuando un corredor rompe el plano de la línea de anotación.
- (2) Pase completo/incompleto/interceptado en las líneas laterales, de anotación, zona de anotación, y línea final.
- (3) Corredor/receptor en o fuera de los límites del campo.
- (4) Recuperación en o fuera de los límites del campo de un balón perdido.

(b) Jugadas de Pase:

- (1) Pase declarado completo/incompleto/interceptado en el campo de juego.
- (2) Toque de un pase adelantado por un receptor inelegible.
- (3) Toque de un pase adelantado por un jugador defensivo.
- (4) Pase adelantado o fumble del QB (pasador).

Regla a 15 Oficiales, jurisdicción y deberes.

- (5) Pase ilegal adelantado más allá de la línea de la scrumage.
- (6) Pase ilegal adelantado después de cambio de posesión.
- (7) Pase adelantado o atrasado lanzado desde atrás la línea de la scrumage.

c) Otras jugadas revisables:

1. Regla el corredor no hace down con el contacto del defensivo.
2. Regla el corredor hace down por el contacto defensivo cuándo ocurre una recuperación de un fumble por un oponente o un compañero de equipo que ocurra durante una acción que sucede después de un fumble.
3. Regla de pase incompleto, cuando la recuperación de un pase que es fumbleado por un oponente o un compañero de equipo y que ocurre en la acción que sigue a un fumble.
4. Regla de un balón suelto que va fuera de límites del campo, cuando se recupera en el campo de juego por un contrario o un compañero de equipo en la acción después de que la bola pego en el suelo.

Nota 1: Si el fallo de la regla de down por contacto es cambiado, la bola pertenece al jugador que la recupero en el sitio donde fue recuperado el fumble, y cualquier avance es anulado.

Nota 2: Si el Réferi no tiene pruebas visuales indisputables respecto a qué el jugador recuperó la bola suelta, el fallo de la regla en el terreno de juego permanecerá.

Note 3: Esto no es aplicable al mariscal de campo pase completo o incompleto, o la regla de máximo avance.

5. El máximo avance con respecto a un primero down.
6. El toque de una patada.
7. Un gol de campo o un intento de anotación extra que cruza debajo de o sobre la barra, dentro de o por fuera de o más bajo que, o por encima de los poste de gol, o toca cualquier otra cosa.
8. El número de jugadores al centro.
9. El manejo ilegal de la bola de mano a mano.

Nota: No hay revisiones en las siguientes jugadas, incluyen pero ser no se limitan a

1. Estado del reloj,
2. Down correcto,
3. Aplicación del castigo,
4. Regla del corredor de down por contacto defensivo (donde no se encuentre involucrado un Fumble,
5. Máximo avance que no se encuentre involucrado un primero y diez o la línea de gol,
6. Recuperación de una bola suelta que no envuelve los límites de la línea de la zona de anotación.
7. Goles de campo o intentos de anotación extra que crucen por arriba de los postes o cualquier toque.
8. Silbatazos inadvertidos.

REGLA 16. PROCEDIMIENTOS DE MUERTE SÚBITA.

SECCIÓN 1 PROCEDIMIENTOS DE MUERTE SÚBITA.

PROCEDIMIENTOS DE MUERTE SÚBITA.

Artículo.- 1 El sistema de muerte súbita para determinar al ganador deberá aplicarse cuando el marcador se encuentre empatado al finalizar el tiempo regular de todos los juegos de pos temporada y temporada regular de la NFL. Bajo este sistema, el equipo que anota primero durante una jugada en tiempo extra, será el ganador del juego y el juego termina automáticamente con cualquier anotación (incluso un Safety) o cuando una anotación es otorgada por el Réferi por un acto evidentemente injusto.

Artículo.- 2 Al finalizar el tiempo de un juego, el Réferi llamara para el volado en el centro del campo, de acuerdo a las Reglas aplicadas para el volado del inicio del juego (ver 4-2-2). El capitán del equipo visitante tiene nuevamente la primera opción para pedir.

Artículo.- 3 Seguido de un intermedio de tres minutos después de finalizar el juego regular, el juego deberá continuar con un periodo de 15 minutos Cada equipo tendrá derecho a dos tiempos, y si hay un tiempo fuera en exceso, se aplicarán las reglas habituales (4-5). Se aplicarán las disposiciones generales para el cuarto cuarto de un juego, excepto todos los exámenes de repetición, serán iniciados por el oficial de la repetición. No se permitirá los desafíos por parte de los entrenadores.

Artículo 4

Para los juegos de posttemporada, seguido del volado (artículo 2 arriba) en el intermedio no más de tres minutos después del final del juego regular, se aplicará lo siguiente:

- (a) Ambos equipos deberán tener la oportunidad de poseer el balón una vez durante el período adicional, a menos que el equipo que recibe (equipo B) en la apertura del periodo extra realice un touchdown en su posesión inicial, en el caso es el equipo B es el ganador, si el equipo B comete un Safety en su posesión inicial, en este caso de equipo de A es el ganador.
- (b) Si el equipo que posee el balón primero marca un gol de campo en su posesión inicial, el otro equipo (equipo A) tendrán la oportunidad de poseer el balón. Si el equipo A anota un touchdown (6 puntos) en su posesión, es el equipo ganador. Si el marcador esta empatado después de la posesión del equipo A, el equipo que realice una anotación por cualquier método será el ganador.
- (c) Si el marcador continua empatado al final de un período de tiempo extra de 15 minutos, o si la posesión inicial del equipo B aun no ha terminado, comenzará otro período de tiempo extra, y continuará el juego, independientemente de cuántos períodos de 15 minutos sean necesarios.
- (d) Entre cada período de tiempo extra, habrá un intervalo de dos minutos, pero no habrá ninguna intermedio de descanso después del segundo período extra. Al comienzo del tercer período extra, el capitán que perdió el volado antes en el primer período extra, tendrá la primera opción de los privilegios nombrados en la Regla 4. Sección 2, artículo 2, a menos que el equipo que ganó el volado haya diferido primeramente su opción.
- (e) Al final del primer y tercer períodos extras, etc., los equipos deberán cambiar de línea de gol de conformidad con la Regla 4, sección 2 y artículo 3.
- (f) Si un jugador está en absoluto control y posesión del balón (firmemente la esta agarrando) dentro del campo (ver 3-2-7). La defensiva gana la posesión cuando atrapa, intercepta o recupera de un balón suelto.
- (g) La oportunidad de poseer la bola se aplica sólo durante las jugadas de patadas. Una patada de salida es la oportunidad de poseer la bola para el equipo que la recibe. Si el equipo que pateo legalmente recupera la patada, el equipo receptor se le es considerado el haber tenido su oportunidad de poseerla. Una patada o gol de campo que cruza la línea de scrimmage y es mofada por el equipo receptor también se le considera que ha tenido o tuvo una oportunidad de poseer la bola (solo equipo receptor). Se aplican las reglas normales de toque para el equipo pateador.
- (h) Cada equipo tiene derecho a tres tiempos fuera durante un medio. Si hay un tiempo fuera en exceso las reglas habituales aplicarán (ver 4-5).
- (i) Al final del segundo período extra, se aplicarán las reglas de control del tiempo como al final de la primera mitad. Al final del cuarto período extra, se aplicarán las reglas de control del tiempo como al final del cuarto cuarto.
- (j) Todas las revisiones de duda en la jugada será únicamente ordenada por el oficial de la repetición, a los entrenadores no se les permitirá llamar un desafío.

Regla 16. Procedimientos de muerte súbita.

TIEMPO DE LA MUERTE SUBITA.

Artículo 5

Jugador (s) expulsados no podrán volver a intervenir durante cualquier período extra adicional ya sea en los períodos extra en la pretemporada, temporada regular o pos temporada.

Artículo 6

Excepto a lo especificado con anterioridad, todas las Reglas generales y específicas deberán aplicarse durante cualquier periodo extra o periodos en la pre temporada, temporada regular y pos temporada.

Regla 17. Emergencias, Actos Desleales.

Sección 1

Emergencias.

UN NO JUGADOR EN EL TERRENO DE JUEGO.

Artículo.- 1 Si cualquier no jugador, incluyendo fotógrafos, reporteros, empleados, policías o espectadores entran al campo de juego o zonas finales, y al juicio del oficial dicha persona o personas interfieren con la jugada, el Réferi, después de consultar con su planilla (ver 12-3-3 y 15-1-6), deberá aplicar cualquier penalización o anotación conforme lo amerite la interferencia.

CONTROL DEL JUEGO.

Artículo.- 2 Si los espectadores entran al campo y/o interfieren con el progreso del juego de manera tal que en la opinión del Réferi el juego no puede continuar, él deberá declarar un tiempo fuera. En tal caso él registrará el número del down, distancia por ganar, y posición de bola en el campo. Él deberá también asegurarse con el juez de línea del tiempo restante de juego y lo registrará. Él deberá entonces ordenar al equipo de casa a través de su administración que despejen el campo, y cuando se encuentre despejado y se restablezca el orden y la seguridad de los espectadores, jugadores y oficiales se encuentre asegurada a satisfacción del Réferi, el juego debe continuar aun cuando sea necesario utilizar las luces.

SI EL JUEGO.

Artículo.- 3 Si el partido debe ser suspendido debido a una ley estatal o municipal, o por la oscuridad si no hay luces disponibles, un reporte inmediato debe ser emitido al Comisionado por el equipo de casa, el club visitante y los oficiales. A la recepción de todos los reportes el Comisionado deberá tomar una decisión que será definitiva.

SITUACIONES DE EMERGENCIA.

Artículo.- 4 La NFL afirma su posición que en la mayoría de las circunstancias todos los juegos de temporada regular y post temporada deben jugarse hasta su conclusión. Si, en la opinión de las autoridades apropiadas de la Liga, es imposible comenzar o continuar con un juego debido a una emergencia, o si un partido es considerado inminentemente amenazado por dicha emergencia (por ejemplo, clima severamente inclemente, relámpagos, inundaciones, falla en la energía eléctrica), los siguientes procedimientos (ver Artículos 5 al 11) servirán como guía para el comisionado y/o su representante debidamente designado. El Comisionado tiene la autoridad para revisar las circunstancias de cada emergencia y para ajustar los siguientes procedimientos de la manera que juzgue apropiada. Si, en la opinión del Comisionado, es razonable concluir que la reanudación de un juego interrumpido no cambiaría su resultado final o afectaría adversamente cualquier otro asunto competitivo inter-equipo, él tiene la autoridad para poner fin al partido.

AUTORIDAD DE LA LIGA.

Artículo.- 5 Los empleados de la Liga con la autoridad de definir las emergencias bajo estos procedimientos son: el Comisionado, sus representantes designados de la oficina de la Liga, y el Réferi de juego. En aquellos caso donde el Comisionado o su representante designado no se encuentren en el juego, el Réferi tendrá la única autoridad; provisto, sin embargo, que si el Réferi retarda el inicio de o interrumpe un juego por un periodo significativo de tiempo debido a una emergencia, él debe hacer todos los intentos posibles por contactar al Comisionado o al representante designado del Comisionado para consultarlo. En todos los casos de un retraso significativo, las autoridades de la Liga consultarán con la dirección de los clubes que participan e intentarán obtener información apropiada de las fuentes externas, si aplica (por ejemplo, agencia del pronóstico del tiempo, policía).

INICIO TARDE.

Artículo.- 6 Si, debido a una emergencia, un juego de temporada regular o de post temporada no se inicia en su horario programado y no puede jugarse a cualquier hora más tarde el mismo día, el juego sin embargo deberá jugarse en una fecha subsiguiente a ser determinada por el Comisionado.

FECHA POSTERIOR.

Regla 17. Emergencias, Actos Desleales.

Artículo.- 7 Si se considera que existe una amenaza de emergencia que puede ocurrir durante el transcurso de un juego (por ejemplo, la entrada de una tormenta), la hora del inicio de ese juego no se moverá a un horario más temprano a menos que exista el tiempo suficiente para hacer un cambio ordenado.

JUEGO INTERRUMPIDO.

Artículo.- 8 Si, bajo circunstancias de emergencia, un juego interrumpido de temporada regular o post temporada no puede completarse en el mismo día, dicho juego será reprogramado por el Comisionado y reanudado en ese punto.

FECHAS, CIUDADES ALTERNAS.

Artículo.- 9 En circunstancias bajo estos procedimientos de emergencia que requieran al Comisionado reprogramar un juego de temporada regular, él agotará todos los esfuerzos para reprogramar el juego a no más de dos días posteriores a su fecha originalmente pactada, y él intentará programar el juego en su sitio original. Si es imposible hacerlo así, él lo reprogramará en el estadio disponible más cercano. Si es imposible reprogramar el juego dentro de los dos días posteriores a su fecha original, el Comisionado intentará reprogramarlo en el martes de la siguiente semana del calendario en que los dos clubes involucrados enfrenten a otros clubes (o el uno al otro). Además, el Comisionado tendrá presente el potencial de inequidad competitiva si uno o los dos clubes involucrados han sido ya proyectados para un próximo juego después del martes de esa semana (por ejemplo, juego de día de Acción de gracias).

INTERRUPCIONES POSTEMPORADA.

Artículo.- 10 Si una emergencia interrumpe un juego de post temporada y dicho juego no puede reanudarse en la misma fecha; el Comisionado agotará todos los esfuerzos para completarlo lo más pronto posible. Si es imposible agendar el juego en el mismo sitio, él seleccionará un sitio alternativo apropiado. El partido terminará un partido antes de ser completado sólo si en su juicio la continuación del juego no alteraría normalmente el resultado final esperado.

MOMENTO DE LA INTERRUPCIÓN.

Artículo.- 11 En todos los casos donde un juego se reanude después de una interrupción, ya sea en la misma fecha o en una fecha posterior, la reanudación se efectuará en el mismo punto en el que el juego se interrumpió. En el momento de la interrupción, el Réferi solicitará un tiempo fuera y tomará registro de lo siguiente: el equipo que tiene posesión de la bola, la dirección a la que su ofensiva se dirigía, la posición de la bola en el campo, down, distancia, periodo, tiempo restante en el periodo, y cualquier otra información pertinente requerida para un reinicio justo y eficaz del juego.

SECCIÓN 2 ACTOS DESLEALES (NO COMUNES) EXTRAORDINARIOS.

AUTORIDAD DEL COMISIONADO.

Artículo.- 1 El Comisionado tiene la total autoridad para investigar y tomar las medidas disciplinarias y/o correctivas apropiadas si cualquier acción del club, interferencia de un no participante, o catástrofe ocurre en un juego de la NFL que él juzgue ya sea desleal o fuera de las tácticas aceptadas que se involucran en el fútbol profesional y que tal acción tenga un efecto significativo en el resultado del juego.

NO HAY PROTESTA DE LOS CLUBS.

Artículo.- 2 La autoridad y las medidas proporcionadas para toda esta Sección 2 no constituyen una maquinaria de protesta a ser utilizada por los clubes de la NFL en el caso de que surja una disputa sobre el resultado de un partido. La investigación que se indica en esta Sección 2 será conducida exclusivamente por iniciativa del Comisionado para revisar un acto u acontecimiento que él juzgue extraordinario o desleal y que el resultado del juego en cuestión sería inequitativo para uno de los equipos participantes. El Comisionado no aplicará su autoridad en los casos de quejas por clubes que involucran errores de apreciación o errores rutinarios de omisión por parte de los oficiales de juego. Los juegos que involucren tales quejas permanecerán tal como finalizaron.

CASTIGOS POR ACTOS ANTIDEPORTIVOS.

Artículo.- 3 Los poderes del Comisionado bajo esta Sección 2 incluyen la imposición de multas y retiro de selecciones colegiales, suspensión de personas involucradas en los actos desleales, y, si es apropiado, la reversión del resultado de un juego o la reprogramación de un juego, ya sea desde el principio o desde el punto en que el acto extraordinario ocurrió. En caso de reprogramar un juego, el Comisionado se guiará por los procedimientos especificados en la Regla 17, Sección 1, Artículos 5 al 11, citados anteriormente.

Regla 17. Emergencias, Actos Desleales.

En todos los casos, el Comisionado conducirá una investigación completa, incluyendo la oportunidad para oír versiones, el uso del vídeo de juego, y cualquier otro procedimiento que juzgue apropiado.

REGLA 18. GUÍAS PARA LOS CAPITANES.

SECCIÓN 1 GUÍA PARA LOS CAPITANES.

Artículo.- 1 Una hora treinta minutos antes de la patada inicial: Los Couches respectivos designarán al capitán (es) con un máximo de seis por equipo.

OPCIÓN EN EL VOLADO.

Artículo.- 2 Volado:

- (a) Hasta seis capitanes por equipo pueden participar en la ceremonia del volado; Sólo un capitán del equipo visitante (o capitán designado por el Réferi si no hay equipo de casa) puede declarar la opción del volado.
- (b) El equipo que gana el volado podrá entonces tener a un sólo capitán para declarar su opción.
- (c) El equipo que perdió el volado podrá entonces tener a un sólo capitán para declarar su opción.

OPCIÓN EN LOS CASTIGOS.

Artículo.- 3 La elección en la Opción del Castigo: Sólo a un capitán se le permite indicar la elección de su equipo con respecto al castigo.

Artículo.- 4 Cambio de Capitanes:

- (a) El couch tiene la prerrogativa de informar al Réferi cuando él desea hacer un cambio en los capitanes del equipo; o
- (b) Un capitán que está saliendo puede informar al Réferi cuál jugador actuará como capitán en su lugar cuando él es sustituido; o
- (c) Cuando un capitán deja el juego, el sustituto entrante tiene permitido informar al Réferi cuál jugador ha designado el couch respectivo como capitán.

Nota: Un capitán en el campo no tiene la autoridad para pedir un cambio de capitán del equipo mientras ese capitán permanece en el campo.

Prohibida su reproducción, y su venta.
Responsable de la traducción: Francisco J. Reyes R.
Para uso solamente en computadora.
No es comerciable.

Esto es solo un material didáctico con el objetivo de entender las Reglas que se aplican en un juego de la N. F. L.

Fin
Marzo del 2012.