

INTRODUCCIÓN DEL TRADUCTOR.

En el ámbito del fútbol Americano a nivel infantil, juvenil, intermedia, colegial, y mayor, que es el que se ve y se practica durante todo el año en México. Se aplican las reglas generadas en Estados Unidos por "THE NATIONAL COLELEGIATE ATHLETIC ASSOCIATION" que se abrevia "N.C.A.A."

Las cuales tienen por único objeto el poner y otorgar iguales oportunidades a los diferentes integrantes de los equipos de ganar un juego, cuidando y resaltando los aspectos de disciplina, integridad física, y deportivismo.

Es muy frecuente encontrar entre el público, jugadores y coaches. A personas con un desconocimiento absoluto de las reglas que rigen a este deporte. Aunado esto a la gran difusión que por televisión que se le está dando al fútbol Americano profesional N.F.L. en nuestro país, en el cual se encuentran muchas y muy variadas diferencias tanto en las aplicaciones de las Reglas como en las interpretaciones, y sobre todo cuando los cronistas hacen énfasis al resaltar los castigos y las buenas jugadas, que frecuentemente son las que más se nos quedan grabadas, de estas podemos enunciar varias.

(Cronista.- Que atrapada, mantuvo los dos pies dentro del campo, el Quarterback se sale de su bolsa de protección y lanza un pase al suelo para evitar ser detenido atrás de su línea, hay un pañuelo, por que el ofensivo salió antes del que el pateador efectuará la patada, lo embolso (atrapar al Quarterback antes de lanzar un pase) y después de esto esta realizando un baile tipo africano, o aquel que desenfunda sus imaginarias pistolas y le dispara al jugador caído o se deja caer como muerto, después de haber efectuado una buena jugada o haber anotado un touchdown azota la bola, o se acaban de pelear y se encuentran aun deseándose felicitaciones, eso es

Introducción del traductor.

una interferencia de pase y la bola quedara en el punto donde el oficial señala el castigo, el jugador le reclama al arbitro acaloradamente la decisión de una jugada), etc. Todo lo anterior esta prohibido y es diferente en la liga colegial de la "N.C.A.A."

Todas aquellas personas que intervengan en este deporte y tengan la curiosidad de saber mas sobre las Reglas básicas ya sean jugadores, couches, y publico en general, y que sientan una verdadera necesidad por conocer un poco acerca del fútbol Americano, se verán en la necesidad de buscar literatura que no sea tan complicada como el libro oficial de Reglas y es por esta razón que "THE NATIONAL COLELEGIATE ATHLETIC ASSOCIATION" que se abrevia "N.C.A.A." produce anualmente desde 1974 el libro condensado que se titula "READ-EASY FOOTBALL RULES" el cual ponemos a su disposición en Español.

Atentamente.

Daniel Reyes López.

Francisco Jesús Reyes Ruiz.

Introducción.

Las reglas oficiales para el fútbol colegial se publican anualmente como "N.C.A.A REGLAS DE FÚTBOL E INTERPRETACIONES". Las reglas oficiales son muy específicas y complejas y cubren todos los aspectos desde las dimensiones máximas que deben tener los tacos de los zapatos hasta los puntos de aplicación de todos los castigos.

La edición de libro de reglas de 2007 consta de 231 páginas y contiene más de 700 reglas y más de 390 decisiones aceptadas (approved rulings), que son decisiones oficiales a situaciones específicas de jugadas que pueden ocurrir durante un juego.

Este libro de Reglas de lectura fácil es el condensado y una versión simplificada del libro de Reglas oficial, diseñado para que los aficionados, jugadores y couches puedan entender lo básico de las reglas del juego.

Este libro explica muchos de los términos técnicos que oficiales y couches usan y también define muchos de los términos extraoficiales que no se encuentran en el libro oficial de Reglas pero que son empleados frecuentemente por los fanáticos y medios de comunicación. Además, presenta las reglas básicas que se aplican a la mayoría de las acciones de un juego; a excepción de las reglas que rara vez ocurren dentro de una jugada, las cuales serán omitidas para evitar crear confusiones.

La elaboración del libro de Reglas de lectura fácil es paralela al libro oficial de reglas, desde la Regla 1 ("El juego, campo, jugadores, y equipo") hasta la Regla 11 ("Los oficiales, jurisdicción y obligaciones"). De cualquier modo el libro de Reglas de lectura fácil está presentado diferente para hacerlo comprensivo y ameno para el aficionado común de este juego.

Obviamente, el libro de Reglas e interpretaciones de la "N.C.A.A." es la autoridad final a todas las preguntas referentes a las Reglas. De cualquier modo, el editor y el comité del libro de Reglas de lectura fácil esperan que sea entretenido y una referencia rápida para su información referente al fútbol americano colegial.

Comité de reglas de la "N.C.A.A."
Reglas de fútbol americano para 2003 de la "N.C.A.A."
6201 college boulevard
Overland park, Kansas 66211-2422
913/339-1906

Junio del 2007
texto preparado by: John R. Adams.

PUNTOS DE ÉNFASIS.

El comité de reglas de fútbol de la NCAA tiene un extraordinario orgullo en el Código de fútbol americano, el cual fue introducido en 1916 siendo revisado y actualizado en algunas ocasiones. Estos lineamientos crean una armonía de concordancia entre coaches, jugadores, oficiales del juego y administradores, los cuales sitúan cada encuentro en un ambiente de deportivismo y juego limpio. Se hace notar en los puntos de énfasis lo siguiente, las prácticas inmorales: “Del uso del casco como un arma. El casco es para protección del jugador...” o/y “jugadores y los coaches deben dar un especial énfasis a la eliminación de usar el casco como un arpón.” Cada participante en la escena del football colegial comparte una responsabilidad de conducta ética que mejora el futuro de esta tradición deportiva. El comité del 2007 expresa sus preocupaciones en las siguientes áreas:

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

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

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

Cada equipo es limitado a 60 personas en el área de su equipo, no incluyendo a miembros del equipo en uniforme de juego con credencial, (el uniforme completo de acuerdo a las Reglas de NCAA o listas para jugar). Estas personas deben ser aquellas que están directamente involucrados directamente en el JUEGO.

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

Puntos de énfasis.

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

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

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

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

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

- Las violaciones en el área restringida animan a las personas a unirse con los espectadores en el área restringida;
- Las personas afuera están sujetas a una lesión al término de las jugadas cuando los jugadores fuera de control entran en el área restringida. O la inversa, podrían ser responsables de una lesión para los jugadores y Oficiales del partido en circunstancias similares;
- Los espectadores sobre la línea de banda pueden abusar verbalmente o físicamente de los jugadores u Oficiales del partido;
- Los espectadores en el nivel de campo están en primera posición para precipitarse en el campo de juego al terminar el partido;
- Personas en grupos con el propósito de hacer daño pueden estar en línea de banda; y
- La visión de los espectadores en las primeras hileras de asientos que han pagado la admisión para ver el partido podría estar restringidas. Además, la vista de la televisión y vídeo cámaras de los equipo del juego cerca de las líneas de banda puede ser dificultada.

Puntos de énfasis.

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

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

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

Una vez que el regresador han hecho una señal solicitando una atrapada libre (Regla 6-5), usando una señal válida, ningún miembro de su equipo puede avanzar la bola. El receptor no puede correr con la pelota después de una atrapada libre, y ningún equipo puede correr con la pelota después de un mof o una recuperación.

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

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

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

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

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

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

Puntos de énfasis.

- El Quarterback que se está moviendo abajo en la línea de scrimmage que se encuentra manejando la bola o dando una pichada a un compañero, y no intenta participar más en la jugada.
- El Pateador que se encuentra en la acción de patear una pelota o no tiene el suficiente tiempo para recuperar su balance después de haber efectuado la patada.
- El pasador que se encuentra en la acción de lanzar un pase o que no ha tenido un tiempo razonable de participar en la jugada después de soltar la pelota;
- El receptor que se encuentra concentrado en la bola;
- El receptor del pase que se encuentra realmente relajado cuando el pase no es cachable.
- El receptor de una patada que centra su atención en el vuelo descendente de la pelota;
- El receptor de una patada que ha tocado el balón.
- El jugador que se encuentra distraído una vez que la bola se ha declarado muerta.
- El jugador que obviamente se encuentra fuera de la jugada.

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

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

La deportividad y la aplicación del castigo por actos de conducta antideportiva.

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

Ha sido con la gran renuencia que las siguientes Reglas que los comités tienen que añadir las infracciones más específicas y los castigos más severos a

Puntos de énfasis.

estas Reglas, pero han dado como resultado el cambiar las actitudes de los jugadores y sus acciones negativas sobre el campo de juego. El comité de Reglas mantiene constantemente su objetivo de mantener la integridad como una de las tradiciones maravillosas en los partidos de los equipos más grandes de nuestra nación.

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

EQUIPO—Los participantes tienen el acceso al más fino equipo disponible en lo que se refiere a la seguridad y diseño. Antes de cada juego el head couch tiene que certificar que todos los jugadores:

- a.- ha sido informados qué equipo es obligatorio por la regla y lo que constituye el equipo ilegal.
- b.- se les ha proporcionado el equipo obligatorio por la regla.
- c.- se ha instruido como usar, y cómo llevar, el equipo obligatorio, durante el juego.
- d. se les ha dicho que tienen que notificar al personal encargado cuando el equipo se hace ilegal durante el juego.

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

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

REGLA 1. EL JUEGO, CAMPO, JUGADORES Y EL EQUIPO.

ESTE ES EL FÚTBOL.

El juego debe ser jugado entre dos equipos de no más de 11 jugadores cada uno, en un campo rectangular y con una bola inflada de cuero. Líneas de gol para que cada equipo defienda debe ser establecida en cada extremo opuesto del campo. El objetivo es alcanzar la línea de gol del equipo contrario, avanzando la bola ya sea corriendo, pasándola a un compañero o pateándola. A los equipos se les conceden puntos por anotaciones, el equipo ganador es aquel que tenga más puntos al final del juego.

N.T.- Un equipo puede jugar con menos de 11 jugadores, pero será castigado si no llena los requerimientos siguientes:

- 1.- Cuando menos CUATRO hombres del equipo A estarán de cada lado del pateador cuando la bola es pateada en una patada libre.
- 2.- En el momento del centro, cuando menos siete hombres deben estar en su línea de scrimmage ofensiva y no menos de cinco de ellos con números del 50 al 79.
- 3.- Un buen Oficial no permitirá dejar salir una jugada con menos de 9 jugadores, le cargara un tiempo fuera al equipo en desventaja numérica, y si ya no tuviera tiempos fuera se le cargara un retraso de juego.

SUPERVISIÓN.

Existe es un equipo de Oficiales que supervisará el juego pueden ser Tres, cuatro, cinco, seis, siete como máximo: un Réferi, un Umpire, un juez de línea, un juez de campo, un juez lateral, un juez lateral de campo podrán ser agregados, y un juez apoyador profundo (estos 3 últimos se llaman jueces baqueadores).

A los únicos jugadores que se les permite hablar con los Oficiales son los capitanes del equipo, designados por el couch en la ceremonia del volado sin embargo, cualquier jugador podrá solicitar un tiempo fuera.

El único que puede dirigirle la palabra a los oficiales es el entrenador en jefe de cada equipo, así como pedir un tiempo fuera corto, o pedir alguna aclaración, pero antes deberá pedir un tiempo fuera.

DIMENSIONES DEL CAMPO.

El campo debe ser un área rectangular con dimensiones de 300 pies entre las líneas de gol y 160 pies en lo ancho del campo, (como se indica en el diagrama del campo pagina). (podrá ser recortado y modificado en su

Regla 1. el juego, campo, jugadores y el equipo.

dimensión de acuerdo a la categoría que se juegue o si la liga así lo determina)

Todas las líneas que limitan el campo se consideran fuera del campo de juego, porque las medidas son tomadas de adentro de estas líneas. Así, un jugador que toque éstas se considera que está fuera del campo.

La bola en posesión de un jugador que esté en o sobre la línea de gol de los oponentes es anotación, y el reloj de juego se para y la jugada se da por terminada justamente en el momento que la bola toque un imaginario plano vertical de la línea de gol. (las dos líneas de gol son las únicas consideradas como un plano hacia el infinito para efectos de anotación, (como si existiera un papel de china) la anotación se concede)

El área de 10 yardas que va desde la línea de gol hasta la línea final se conoce como zona final y es ahí donde se localiza el poste de gol (conocido como "H"). Este poste, pintado de amarillo o blanco, tiene una abertura de 18 pies 6 pulgadas, unidos por una barra transversal que estará a 10 pies del suelo. El poste que soporta la barra transversal deberá estar protegido a una altura mínima de 6 pies, (como lo indica el diagrama) si un balón toca cualquier parte del poste ("H") y regresa al campo se declarara bola muerta cuando toque un jugador, un Oficial, o el terreno de juego.

MARCAS EN EL CAMPO.

Cualquier línea blanca marcada en el campo de juego tiene un propósito determinado. Las líneas que van de lado a lado cada 5 yardas ayudan para determinar la longitud del avance y la línea por ganar. Las dos líneas interiores (hash marks) estarán a 60 pies de las líneas laterales y se marcan a una yarda de intervalo. Las marcas de las nueve yardas están localizadas a 9 yardas de las líneas laterales (generalmente donde se pintan los números). Todas las jugadas deberán iniciarse entre o sobre las líneas llamadas líneas interiores o "hash marks". (como lo indica el diagrama).

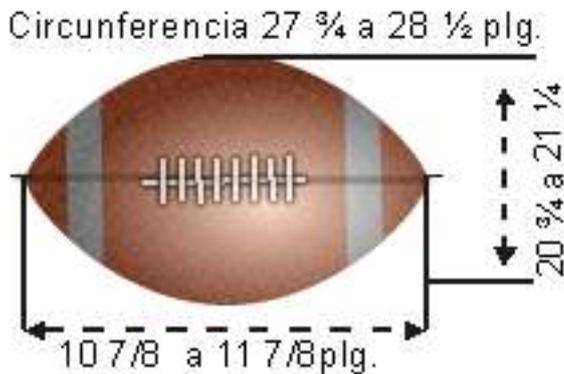
CADENA DE YARDAJE E INDICADOR DE DOWNS

La cadena tradicional, que debe ser operada en la línea lateral opuesta al palco de prensa para determinar el punto por ganar en una serie de downs, es de 10 yardas de longitud, las cadenas deberán estar atada a dos postes de 5 yardas de alto, Cualquier otro indicador que ayude a indicar podrá ser utilizado, si los equipos están de acuerdo y si el juez de línea aprueba que su medición y exactitud es segura. El dado que muestra el down debe estar montado en un poste. Un dado y un indicador de línea por ganar, sin ser Oficiales, pueden ser usados en la banda opuesta.

EL BALÓN.

Regla 1. el juego, campo, jugadores y el equipo.

La pelota debe tener la forma y dimensiones siguientes:



- Ser un esferoide,
- b) Medir $10 \frac{7}{8}$ a $11 \frac{7}{8}$ plg. De largo (27.62 a 29.05 cm.),
- c) Con un peso de 14 a 15 onzas.(396 - 425 gr).

· El balón estará manufacturado de gajos de cuero graneado con dos franjas blancas. No se permitirá usar balones "preferidos" por el pasador o pateador a modo de que estos puedan obtener una ventaja. Sin embargo, cualquier equipo podrá escoger un balón oficial de juego, podrá ser el balón de acuerdo a las categorías que se jueguen, podrán variar de peso y medidas (Las diferentes ligas determinaran con que balón se deberá jugar).

- NT.- El balón de juego deberá tener el tamaño y peso adecuado a las diferentes categorías.

COLOR Y NÚMEROS EN EL JERSEY

Los equipos contendientes deberán usar jerseys de colores contrastantes, y el equipo visitante deberá utilizar jerseys de color blanco. El equipo de casa puede utilizar jerseys blancos si existe tal acuerdo entre los equipos antes de que inicie la temporada. Los jerseys deberán tener números en el frente y espalda y todos los números en el uniforme deben coincidir. Los jerseys NO podrán ser amarrados (anudados), envueltos con cinta de ningún tipo, y deberán ser lo bastante largos para alcanzar la parte superior del pantalón del jugador. Se recomienda que los jugadores ofensivos estén numerados según las formaciones ofensivas mostradas.



80-99 Extremos, 70-79 Tackles, 60-69 Guardias, 50-59 Centro, 1-49 Quarterback y backs.

Regla 1. el juego, campo, jugadores y el equipo.

En un down de scrimmage, cuando menos 5 de los jugadores ofensivos, colocados en su línea de scrimmage, usarán números del 50 al 79. Excepto: Durante una formación de patada de scrimmage.

EQUIPO DE PROTECCIÓN.

Cada jugador deberá usar casco, máscara protectora, un protector bucal de color fácilmente detectable (llamativo) (No blanco o transparente), rodilleras suaves y cuando menos de media pulgada de grueso cubiertas por las fundas de los pantalones, y casco asegurado con un barbiquejo de cuatro correas. Los Oficiales deben informar a los jugadores cuando alguno de los broches no esté asegurado sin cargarles un tiempo fuera a menos que el jugador ignore la advertencia.

Otros equipos obligatorios deberán ser utilizados, como son: Hombreras con filos redondeados completamente cubiertas con el jersey y mangas, y protectores de caderas, cóccix y tablas protectoras del muslo, rodilleras. El equipo ilegal es aquel que ponga en peligro a sus oponentes o aquel que pueda proporcionar una ventaja competitiva al que lo viste, él Oficial del juego es el único que puede determinar la ilegalidad del equipo).

N.T.- No podrán ser usados por los jugadores cualesquier articulo adicional que sobre salga del casco, hombreras, o riñoneras, o que pone en riesgo su seguridad.

Bajo ningún concepto un buen oficial permitirá que cualquier jugador se distinga de sus demás compañeros al portar o vestir un accesorio diferente al resto de sus compañeros.

Los accesorios llamados paliacates están prohibidos.

Si un equipo se convierte en ilegal durante una jugada, este deberá ser reemplazado inmediatamente. De lo contrario se le cargará un tiempo fuera al equipo. Solamente un jugador ofensivo de línea y un jugador back ofensivo podrán portar toallas.

Regla 2 DEFINICIONES.

LENGUAJE ÚNICO

El lenguaje empleado en el fútbol Americano incluye un gran número de términos y frases que describen particularmente las acciones, como por ejemplo cachada libre (fair catch), reunión (huddle) y zona neutral (neutral zone).

Aun cuando el comité de Reglas de la NCAA anualmente actualiza sus definiciones y terminología, cada temporada introduce nuevas palabras que no son de uso común dentro de la aceptación popular, incluyendo términos recientes tales como, cambio de posición = (turnover), saturar, presionar = (seam), triple opción = (triple opción) hueso del deseo = (wish bone), atrapada al QB = (sack), formación escopeta = (shotgun), y Bloqueo atrás de la línea de scrimmage = (crack back block).

NT.-Algunas palabras no tienen traducción lógica al español y se emplean en Inglés tratando de dar la misma interpretación o significado.

BOLA: VIVA, MUERTA, SUELTA.

En el curso del juego, la bola puede ser llamada bola viva, bola muerta, balón suelto, o bola fuera de las bandas. Una vez en juego, la bola se encuentra “viva”, hasta que abandona el campo de juego, golpea el piso, en un pase incompleto, o es declarada muerta por un oficial, como se detalla en la Regla 4. También esta “viva” cuando un fumble cruza la línea de gol sin ser poseída por un miembro de cualquier equipo.

Obviamente cuando una bola no está viva se considera que está muerta. (uff que definición)

Una bola “suelta” es una bola viva que no está en posesión de un jugador durante una jugada, o en el intervalo después que un pase adelantado es tocado y la bola es cachada, o el pase se declara incompleto, o antes de que la posesión de la bola es ganada en una patada.

ALGUNOS TÉRMINOS OFICIALES.

Esto es solo el comienzo de una larga lista de definiciones oficiales especiales utilizadas en el argot futbolístico que probablemente no tengan una traducción muy de acuerdo con su significado.

· Pase atrasado = (Backward pass).Una bola viva que es lanzada paralelamente o hacia la línea de gol del equipo en posesión.

Regla 2 Definiciones.

- Bola lista para ser puesta en juego = (Ball ready for play). El Réferi indicará con una señal de tajo con la mano cuando la bola está lista para ser centrada o pateada y la cuenta de los 25 segundos dará comienzo.
- Pase atrasado = (Backward pass). Una bola viva que es lanzada paralelamente o hacia la línea de gol del equipo en posesión.
- Bloqueo por la espalda = (Block in the back). Contacto contra un oponente (excepto al corredor) cuando la fuerza de contacto inicial es por atrás y arriba de la cintura.
- Bloqueo = (Blocking). Impedir legalmente el progreso de un oponente, contactando con cualquier parte del cuerpo; Sin embargo el bloqueo abajo de la cintura está limitado en mucha de las acciones (en algunas de las categorías infantiles esta prohibido).
- Cachar = (Catch). El acto de establecer la posesión de una bola viva en vuelo. Un jugador que levanta sus pies para hacer una cachada debe tener la bola en posesión cuando regrese al suelo dentro del campo.
- Golpe abajo de la cintura por la espalda = (Clipping). Es un bloqueo ilegal por la espalda abajo de la cintura, incluyendo el tirar el cuerpo por detrás de las piernas de un oponente que no sea el corredor (ver bloqueo por la espalda)
- Down (no tiene traducción). Es una jugada del equipo en posesión de la bola. Esta comienza con un centro o patada libre y termina cuando la bola es declarada muerta.
- Patada de bote pronto = (Drop Kick). Una técnica empleada muy eventualmente (ya no se utiliza) y consiste en que el pateador dejaba caer la bola al piso y la pateaba después de tocar el suelo (botepronto).
- Invasión = (Encroachment). Es un foul que ocurre cuando un jugador ofensivo está en o adelante de la zona neutral antes de que la bola sea centrada.
- Tiempo extra = (Extra period). Ambos equipos deberán tener oportunidades iguales para definir un juego empatado, comenzando desde la línea de la yarda 25.
- Cachada libre = (Fair catch). Es la oportunidad para un jugador del equipo receptor de atrapar una patada legal sin ser tacleado o bloqueado por un oponente, después de hacer una señal clara extendiendo su mano arriba de la cabeza y moviéndola de lado a lado más de una vez. A su vez el jugador (s) que hacen esta señal se comprometen a que no se correrá la bola y el jugador a no bloquear.
- Salida en falso = (False start). Es un movimiento por cualquier jugador de la ofensiva (abrupto) que simule el principio de la jugada.

Regla 2 Definiciones.

- **Faul y Violación = (Foul).** Un foul es una infracción a las reglas sujeta a un castigo de yardaje y en algunos casos, pérdida de down y expulsión. Una violación no causa castigo de yardaje.
- **Pase adelantado = (Forward pass).** Es una bola viva lanzada legalmente hacia la línea de gol de los oponentes (cuando hay duda por el Oficial, en un pase lanzado atrás de la zona neutral lo considera como pase adelantado). Un pase adelantado se determina por el punto en que la bola golpea el suelo, a un jugador, un oficial, o cualquier cosa que se encuentre adelante del punto del pase. Cualquier otro pase es considerado pase atrasado.
- **Fomble o Balón en posesión perdido = (Fumble).** Es una pérdida inadvertida de balón por un jugador que lo tenía en posesión
- **Reunión = (Huddle o Hol).** Es cuando dos o más jugadores del mismo equipo se reúnen antes del centro o de una patada libre para ponerse de acuerdo para lo que se va hacer en la siguiente jugada.
- **Intercepción = (Interception).** Consiste en cachar la bola de un oponente en un fomble o pase.
- **Patada de salida = (Kickoff).** Es una patada libre al empezar un partido, o la segunda mitad o después de cada punto anotado o gol de campo. La patada de salida deberá ser a balón parado o por una patada de bote pronto. No se puede anotar puntos, el equipo pateador puede poseer la bola (recuperarla) pero no podrá correr su propia patada.
- **Hombre de línea = (Lineman).** Es un jugador ofensivo en la línea de scrimmage cuando la bola es centrada. Se convierte en un back ofensivo, si este jugador se encuentra legalmente atrás de la línea de scrimmage al centro.
- **Mof = (Muf).** Un intento fallido del equipo que tiene o va a tener posesión por cachar o recuperar una bola y que es tocada en el intento.
- **Zona neutral = (Neutral zone).** Es el espacio que ocupa el largo de la bola entre los equipos ofensivos y defensivos en la línea de scrimmage, ningún jugador podrá estar en esta zona fracción de segundos antes del centro.
- **Fuera de lugar = (Offside).** Es un foul que ocurre cuando un jugador defensivo está en o adelante de la zona neutral cuando la bola es centrada, también cuando un jugador de línea amaga o hace un movimiento abrupto al jugador contrario y este reacciona.
- **Patada de lugar = (Place kick).** Es la técnica más usada para patadas de despeje, intentos de gol de campo e intentos de anotación extra. La bola deberá ser sostenida por cualquier jugador del equipo pateador. Se pateará desde la superficie del campo (el uso del tee queda prohibido, aunque algunas Ligas lo permiten). Un sostenedor tee para la patada de salida que no eleve la pelota a no más de 2 plg. de alto podrá ser usado.

Regla 2 Definiciones.

- Patada = (Punt). Es cuando un jugador después de tener posesión deja caer la bola y la patear antes de que toque el suelo.
- Empujar = (Pushing). Consiste en contactar a un oponente con las manos abiertas.
- Bloqueo arriba/abajo = Chop block. Es un bloqueo ilegal, arriba abajo, abajo arriba, abajo abajo, realizado por dos jugadores ofensivos en contra de un jugador defensivo
- Scrimmage = (no tiene traducción). Es una jugada que comienza con un centro del centrador.
- Formación de patada = (Scrimmage kick formation). Para que una formación se considere de patada de despeje, al menos un jugador deberá estar colocado a 7 o más yardas atrás de la zona neutral, ningún jugador estará en posición de recibir la bola de mano a mano del centrador, Y debe ser obvio que será un intento de patada. (en infantiles no se consideran las 7 yardas)
- Línea de scrimmage = (Scrimmage line). Es la línea imaginaria que se extiende perpendicularmente al punto de la bola más cercano al equipo.
- Shift (no tiene traducción). Es un movimiento o cambio simultáneo de posición de dos o más jugadores ofensivos después de que el Réferi señaló la bola lista para jugar y antes del centro.
- Centro = (Snap). Es un movimiento rápido con el cual la bola es pasada o centrada hacia atrás, es la acción cuando la bola deja las mano (s) del centrador.
- Cascazo o remache con el casco = (Spearing). Es el uso intencional de la cabeza y el casco para golpear, o rematar a un oponente
- Punto = (Spot). Es la línea de la yarda donde la bola será colocada para la aplicación de un castigo o la siguiente jugada. Los puntos de aplicación más comunes son: el punto anterior, el punto siguiente, el punto del foul y el punto donde termina la jugada.
- Tacklear = (Tackling). Consiste en agarrar o envolver a un oponente con una mano (s) o brazo (s).
- Línea de la yarda = (Yard line). Cualquier línea marcada o no marcada en el campo paralela a las líneas de gol. "Su propia línea de la yarda" indica que el equipo esta entre su línea de gol y la línea de la yarda 50 (mitad del campo).
- Action pass = (no hay traducción). Un pase adelantado que se desarrolla en una formación ofensiva que simula una jugada de carrera.

Regla 2 Definiciones.

- Audible = (no hay traducción). Una voz del quarterback en la línea de scrimmage para cambiar una jugada que se acordó en la reunión previa también llamada check off.
- Carga, Disparo, Penetración = (Blitz). Acometida por cualquier número de jugadores defensivos profundos o linebackers para presionar al pasador.
- Pase bomba = (Bomb). Un pase largo intentado para una anotación.
- Half = (no hay traducción). Se refiere al back más ligero y elusivo.
- Trayectoria de gancho = (Buttonhook). Una trayectoria de pase en donde el posible receptor desarrolla su carrera hacia lo profundo del campo y repentinamente regresa en forma de "U" para recibirlo. También se conoce como trayectoria de rizo
- Atracción, o jugada retardada = (Draw). En esta jugada el quarterback se echa hacia atrás como si fuera a lanzar un pase, pero en su lugar le deja la bola a un corredor que sale retardado. El movimiento inicial de la línea simula un bloqueo de pase.
- Pañuelo, banderola = (Flag). Es el dispositivo con el que los oficiales marcan los castigos.
- Flanqueador = (Flanker). Es un hombre colocado atrás de la línea con un número distinto del 50 al 79 que se encuentra a la derecha o izquierda como un posible receptor.
- Fly pattern = (no hay traducción). Un patrón de pase donde el receptor se interna profundo hacia la línea de gol del equipo contrario. Algunas veces se le llama patrón profundo.
- Front four = (no hay traducción). Los cuatro hombres defensivos en la línea con los cuatro jugadores en posición de tres o cuatro puntos
- Pase laterales = (Lateral). Es una bola lanzada hacia atrás o paralelo a la línea de gol del equipo pasador. Es un término comúnmente usado para referirse a un pase atrasado
- Apoyador = (Linebacker). Es un jugador defensivo colocado atrás de su línea que puede ayudar a sus hombres de línea a detener una jugada de carrera o cubrir una jugada de pase.
- Fullback = (no hay traducción). Se refiere al jugador más fuerte que generalmente se utiliza como back de bloqueo o para jugadas de corto yardaje.
- Pase automático = (Look in pass). Es un pase a un receptor que rompe rápidamente hacia el centro del campo y de inmediato recibe la bola.

Regla 2 Definiciones.

- Cobertura Hombre a Hombre = (Man for man coverage). Es una defensiva de pase en donde los defensivos cubren a receptores específicos donde quiera que vayan, en lugar de cubrir por áreas.
- Monster = (no hay traducción). Es un apoyador que se recorre usualmente abierto en el campo del lado contrario al de donde se coloca el hombre fuerte del otro equipo
- Guardia nariz = (Nose guard). Es el jugador defensivo que se alinea enfrente del centrador.
- Patada corta = (Onside kick). Es un esfuerzo hecho por el equipo pateador que al patear corto para tratar de recuperar la bola antes de que el equipo receptor sea capaz de hacerlo. La patada puede ser recuperada por el equipo receptor sin tener alguna restricción, el equipo pateador solo podrá recuperarla (pero no avanzarla) si la bola recorre 10 yardas o antes es tocada por un jugador que recibe la patada.
- Concha de protección = (Pocket). Es una área de protección que se formada por los bloqueadores alrededor del pasador.
- Defensiva preventiva = (Prevent defense). Es una estrategia que consiste en la reducción de los hombres de línea para reforzar más a los hombres profundos. Se utiliza cuando se va adelante en el marcador con el fin de permitir un corto yardaje en lugar de una ganancia larga.
- Hombre de línea de atracción = (Pulling lineman). Un hombre de línea que se deja llevar hacia afuera cerca de la línea de scrimmage por un bloqueo de trampa o una bloqueada de barrida, que permitirá abrir un hueco para el corredor.
- Reversible = (Reverse). Es una jugada en donde la bola es corrida hacia un lado del campo y es regresada por otro jugador hacia el lado contrario del campo.
- Rolado hacia afuera = (Roll out). Es cuando el quarterback se sale corriendo de lado atrás de los bloqueadores con la probabilidad de pasar o correr la bola.
- Atrapada o Captura al pasador o Quarterback = (Sack). Es cuando los jugadores defensivos penetran y capturan al posible pasador antes de que éste tenga la oportunidad de lanzar el pase.
- Pase pantalla = (Screen pass). Es un pase a un receptor que no cruza la línea de scrimmage y esta detrás de varios bloqueadores que han permitido a los jugadores defensivos que penetren a capturar al pasador. Al hombre de línea le está permitido salir a campo abierto en este pase. (mientras el pase no cruce la línea de scrimmage)

Regla 2 Definiciones.

- Costura = (Seam). Es una línea imaginaria entre dos zonas de cobertura defensivas en donde si se juntaran los defensores y se crea una confusión acerca de a quien le corresponde cuidar esa área.
- Formación escopeta = (Shotgun). Es una formación ofensiva usada para pase, en donde el pasador (quarterback) se coloca a 5 ó 7 yardas detrás del centrador. La formación escopeta involucra una posible jugada de patada.
- Slot back (no hay traducción). Es un hombre que se posiciona atrás de la línea entre el hombre externo y el último hombre de línea.
- Lado fuerte = (Strong side) Es una sobrecarga de jugadores ofensivos o defensivos en la línea con respecto al centrador.
- Stuning = (señuelo). Es un jugador defensivo que se cambia a una posición inusual, preparadas de antemano para tratar confundir a los bloqueadores ofensivos
- Ala cerrada = (Tight end). Es un ofensivo que se alinea en formación cerrada (es lo contrario al receptor abierto) y que puede servir de bloqueador al corredor o puede salir por pase.
- Bloqueo de trampa = (Trap block). Es una jugada en la que se les permite a los defensores penetrar rápidamente y entonces son bloqueados de lado por los guardias o los tackles.
- Triple opción = (Triple option). Es una jugada en la que el quarterback, después de recibir la bola del centro, tiene la opción: (1) dar la bola a cualquiera de los fullbacks, (2) quedarse con la bola y correr, (3) pichar la bola al halfback.
- Cambio de posesión de la bola = (Turnover) Es un cambio de posesión de la bola después de un fumble, un pase atrasado o Intercepción.
- Receptor abierto = (Wide Receiver). Es un jugador sobre la grieta o un hombre abierto (ala abierta) atrás de la línea. Cada uno o ambos están fijos colocados muy abiertos de su línea de scrimmage y son cada uno un potencial receptor.
- Wishbone T (no hay traducción). Formaciones modernas derivada de las viejas "grieta -"T", "Y", etc.
- Cobertura por zona = (Zone coverage). Es una defensiva de pase en que se cubren las áreas o zonas, más que a los receptores individualmente. Lo opuesto a la cobertura de zona es la cobertura de hombre a hombre
- Términos no OFICIALES. Son términos adicionales no oficiales que no se encuentran en el libro Reglas pero se han vuelto de uso común en el juego y en el leguaje no oficial (argot del fútbol americano).

Regla 2 Definiciones.

- Como pudieron ustedes observar la terminología empleada en el fútbol americano es característica para determinadas posiciones o acciones que transcurren durante el juego, muchas de ellas no tienen un significado claro o acción prevista.

REGLA. 3. CUARTOS, FACTORES DE TIEMPO Y SUSTITUCIONES.

Al comenzar el juego.

Cada medio debe iniciarse con una patada de salida, pero no tendrá que ser forzosamente una patada de lugar. Se podrá empezar por medio de una patada de bote pronto. Aunque esta técnica es rara, algunas veces se usa.

Pero antes de la patada de salida, cerca de cinco minutos antes del tiempo programado para iniciar el juego, el Réferi debe echar un volado, en medio del campo, en presencia de no más de 4 capitanes de los equipos oponentes, el capitán designado del equipo visitante deberá pedir una opción antes de la caída de la moneda. Durante el volado, cada equipo podrá permanecer entre las marcas de las 9 yardas y su línea lateral o en el área de su equipo.

El ganador del volado puede elegir una de las opciones siguientes:

- Empezar el juego con una patada; Recibir la bola;
- Escoger el campo que desea defender; o
- Podrá diferir su opción para el comienzo del segundo medio.
- El perdedor del volado deberá escoger una de las opciones restantes para ese medio. La opción, una vez anunciada, no podrá ser cambiada.

Comienzo del segundo y cuarto periodos.

Durante los breves intermedios que hay entre el primero y segundo cuartos, y también entre el tercero y cuarto cuartos, los equipos deberán defender líneas de gol opuestas. El balón deberá ser recolocado en la mitad opuesta del campo en el punto exacto correspondiente al lugar en donde se encontraba al fin del cuarto anterior. La posesión de la bola, el número del down, y la distancia por avanzar deben permanecer sin ser cambiadas.

Tiempo de juego e intermedios.

El tiempo total de un juego debe ser de 60 minutos divididos en cuatro cuartos de 15 minutos cada uno (o menos según la liga y la categoría), con un intermedio de un minuto entre el primero y segundo cuarto y entre el tercero y 4o. cuarto. Pueden extenderse los tiempos más de un minuto para tiempos fuera de radio o televisión.

Regla. 3. Cuartos, factores de tiempo y sustituciones.

El intermedio entre el 2º y 3er cuarto será de 20 o 15 minutos. Antes de iniciarse el juego, el tiempo de juego y el intermedio entre medios puede ser acortado por el Réferi si en su opinión las inclemencias del tiempo o la oscuridad puede interferir con el juego.

NT: En las diferentes ligas de infantil, juvenil, son diferentes los tiempos de juego que van de 8, 10, 12, 13 minutos por cuarto de juego.

En cualquier momento, durante el juego, el tiempo de cualquier cuarto o cuartos restantes y el intermedio entre medios podrá ser acortado por acuerdo de los Head Couches y el Réferi. Los cuatro periodos deben tener el mismo tiempo de duración si son acortados antes de iniciarse el encuentro.

El Réferi podrá suspender el juego cuando vea que la integridad física de un equipo esté en peligro, dicho de otra forma cuando se vean en jugadas subsecuentes jugadores de un equipo lastimados.

Extensión de periodos.

Ningún periodo podrá terminar cuando la bola está en juego, aunque el tiempo de juego se haya terminado durante la jugada. Si el tiempo de juego termina en una jugada en la cual un touchdown es anotado, el intento de punto de anotación extra tendrá que ser ejecutado (excepto si el equipo contrario que va perdiendo abandona el campo o decide que no quiere jugarlo).

El periodo también se extenderá para permitir una jugada más si ocurre que un castigo en bola viva es aceptado por cualquier equipo en la jugada en la que el tiempo se termina.

El reloj de juego.

El tiempo de juego será, operado por el Juez sobre la Línea, Juez de Campo, Juez Baqueador o un reloj en el campo de juego operado por un asistente bajo la dirección del oficial apropiado.

Después de una patada libre, el reloj de juego debe caminar cuando la bola es cachada legalmente dentro del terreno de juego, o cuando el receptor dentro de su zona de anotación da su primer paso dentro del terreno de juego. Por lo tanto, si el balón abandona el área de juego por las bandas sin haber sido tocado, el reloj no-se echara andar, y el Oficial sacara su pañuelo y declara la bola muerta, si la bola no ha sido legalmente tocada por un jugador del equipo receptor y esta de cualquier forma toca la zona final, la bola es declarada inmediatamente muerta, no importando que un jugador receptor después que la bola toco, boto dentro de la zona final la posea.

En una jugada de scrimmage, el reloj de juego se echará a andar cuando la bola es centrada, o después de la señal de tiempo dentro del Réferi.

Regla. 3. Cuartos, factores de tiempo y sustituciones.

El reloj de juego se parara:

- (a) Cuando un oficial declara un tiempo fuera;
- (b) Cuando un touchdown, gol de campo, touchback o safety es anotado;
- (c) Cuando un castigo es anunciado;
- (d) Cuando un pase adelantado se convierte en incompleto;
- (e) Cuando un fair catch es completado;
- (f) Cuando una bola viva sale del campo;
- (g) Cuando al equipo A o al equipo B se le concede un primero y diez;
- (h) Cuando termina un cuarto;
- (i) Cuando hay un jugador lastimado;
- (j) Cuando una conferencia es pedida por el couch;
- (k) Cuando suena un silbatazo inadvertido;
- (l) Cuando un tiempo fuera por radio o televisión es permitido;
- (m) Cuando un tiempo fuera por ruido es necesario por no escucharse las jugadas ofensivas.

El reloj No caminará en el intento de anotación extra, en la extensión de un periodo o en un tiempo extra.

Tiempos fuera.

A cada equipo se le permitirán 3 tiempos fuera por medio. La duración del tiempo fuera no deberá exceder de un minuto y medio, este minuto y medio se compone de la siguiente forma:

1. Un minuto que se le otorga al equipo que lo pidió para platicar con los jugadores.
2. 5 segundos que el oficial más cercano le toma avisar al equipo que el tiempo expiro.
3. 25 segundos restantes el tiempo que tiene el equipo para sacar el centro después de que la bola fue declarada lista para jugar por el Réferi.

Regla. 3. Cuartos, factores de tiempo y sustituciones.

4.- Tiempo fuera del couch tocándose los hombros, el Oficial dará la señal de tiempo fuera, se tocara los hombros y declarara la bola lista en juego, la bola tendrá que ser centrada antes de que trascurren 25 segundos.

El tiempo fuera por radio o televisión podrá ser alargado por necesidades de la radio ó de la televisión.

Cualquier jugador podrá ir hacia las bandas a conferenciar con sus couches.

El Réferi es el único autorizado para otorgar un tiempo fuera por cualquier contingencia, como en el caso de que el ruido no deje oír las señales ofensivas. De persistir el ruido podrá cargarle un tiempo fuera al equipo defensivo. También puede ordenar tiempo fuera para efectuar una medición por un posible primero y diez o por un jugador obviamente lastimado. Se cargará a si mismo el tiempo fuera si el jugador es reemplazado. Cuando existe duda de sí está o no está el jugador lastimado, el Réferi deberá detener el reloj.

El reloj se detiene en cada tiempo fuera.

Después del tercer tiempo fuera en cada medio, a cada equipo solo se le concederán tiempos fuera para el reemplazo de jugadores lastimados. El tiempo fuera durara solo lo que el Réferi considere necesario.

Cualquier jugador podrá pedir un tiempo fuera, y el head couch también podrá solicitarlo al Oficial más cercano, siempre y cuando no interfiera con el inicio de la jugada.

Retrasos.

Si el equipo no esta listo para el juego a la hora programada para el comienzo de cualquier medio, se le castigara con 15 yardas. El equipo de casa es castigado con 10 yardas si el campo de juego no esta libre al principio de cada medio.

Pero la forma más frecuente de retardar un juego son las tácticas dilatorias por el equipo que intenta consumir el tiempo, especialmente cerca del final del primer medio o al final del juego.

Un castigo de cinco yardas es marcado cuando un equipo ofensivo no pone la bola en juego durante el periodo de 25 segundos (desde que la bola es declarada lista para jugarse y antes del centro).

También, cuando el Réferi sospecha que un equipo trata de consumir o conservar el tiempo, podrá ordenar que el reloj se pare (o camine) de acuerdo a las circunstancias. Los equipos en posición de efectuar una patada no podrán retardar a los jugadores substitutos para confundir a los oponentes de modo que no puedan colocar en el campo al personal adecuado.

Substituciones.

Un couch podrá ordenar cualquier número de substituciones (hasta 11, por supuesto) cuando la bola está muerta. Esto incluye cualquier tiempo entre downs.

Los jugadores deberán permanecer en el juego una jugada, excepto entre periodos, después de una anotación, o cuando un tiempo fuera ha sido cargado a un equipo o al Réferi.

Entonces múltiples substituciones serán permitidas entre periodos, después de una anotación, de un intento de anotación extra o durante un intervalo entre downs.

Las substituciones no serán permitidas cuando la bola está en juego.

Cualquier táctica empleada por un couch al momento que se efectúa un reemplazo, si el oficial determina que es para confundir al oponente o tomar ventaja el castigo será de 15 yardas (actitud antideportiva) y el Réferi tendrá que avisarle que a la siguiente ocasión que esto suceda será penalizado con 15 yardas y la expulsión por actitud antideportiva.

El equipo en posesión de la bola no podrá romper su reunión con más de 11 jugadores.

Regla 4 Bola en juego, bola muerta, fuera del campo.

Bola viva en juego.

La bola podrá estar "viva" en un segundo y "muerta" al siguiente. Y se convierte en viva o muerta una y otra vez en el transcurso del juego.

Después que la bola se declara lista para jugar (por el Réferi), ésta se convierte en bola viva cuando es centrada o después de una patada libre. Una bola se convierte en muerta de muchas maneras (ver lista abajo) incluyendo cuando un Oficial silba accidentalmente.

Bola declarada muerta.

La bola se declara "muerta por regla", y se suena el silbato, para indicar que la jugada termino:

- a. Cuando la bola sale por las líneas laterales o rompe el plano de la línea de gol de los oponentes en posesión de un jugador o cuando el corredor es detenido de manera que se impida su avance. Cuando hay alguna duda, la bola se declara muerta.
- b. Cuando cualquier parte del cuerpo del corredor que no sean sus pies o manos, tocan el suelo (exceptuando al sostenedor de la bola en un intento de gol de campo, el cual podrá correr o lanzar la bola aunque haya tenido durante la jugada una rodilla en el suelo). Cuando hay duda, la bola es declarada muerta.
- c. Cuando se ha realizado una anotación, gol de campo, safety, touchback, o un intento de anotación extra.
- d. Cuando se aplica la regla de bola muerta durante un intento de anotación extra.
- e. Cuando un jugador del equipo pateador cacha o recupera una patada libre o de scrimmage que ha cruzado la zona neutral.
- f. Cuando una patada descansa en el suelo y ningún jugador hace por ella o intenta recuperarla.
- g. Cuando un pase adelantado toca el suelo o es cachado por dos jugadores de equipos contrarios.
- h. Cuando un pase atrasado es recuperado por un jugador defensivo después que la bola ha tocado el suelo.

Regla 4 Bola en juego, bola muerta, fuera del campo.

- i. Cuando una bola viva toca cualquier cosa dentro del campo que no sea un jugador, un Oficial o el piso. (un pato, un perro, un globo, etc.)
- j. Cuando un pase atrasado o fumble es cachado simultáneamente por dos jugadores de equipos contrarios.
- k. Cuando, después de una señal de fair-catch, en una patada libre o de scrimmage es recuperada.
- l. Cuando una bola se encuentra en posesión de un Oficial.
- m. Cuando un corredor simula poner una rodilla en el suelo.
- n. Cuando una patada, que no ha sido tocada, bota dentro de la zona final de los oponentes.
- o. Cuando en cuarto down, el equipo ofensivo fumblea y este fumble es cachado o recuperado por cualquier jugador del equipo ofensivo que no fue el que fumbleó la bola.
- p. Cuando por cualquier razón, se sale o se desprende completamente el casco del corredor.

La regla de los 25 segundos.

Una vez que la bola es declarada muerta, no podrá ser puesta en juego hasta que el Réferi la declare lista para jugar. La bola deberá ser puesta en juego, durante los próximos 25 segundos.

Fuera del campo.

Un jugador con o sin la bola en posesión se encuentra fuera del campo si llegase a tocar la línea del límite del campo o cualquier cosa que se encuentre en o más allá de esta línea, excepto a un Oficial o cualquier otro jugador. Una bola que no está en posesión de un jugador es declarada muerta si toca a un jugador o a cualquier otra cosa que se encuentre fuera del campo.

El punto en el cual la bola cruza la línea del límite del campo, señala el punto donde ésta abandonó el campo. Si un jugador, con la bola en posesión es tackleado con parte de su cuerpo fuera del campo, pero la bola permanece dentro del campo, la bola es declarada fuera del campo en el punto de máximo avance.

Cuando la bola está fuera del campo.

Ningún jugador podrá ser tackleado o golpeado fuera del campo con o sin posesión de la bola.

REGLA.- 5.- SERIES DE DOWNS, LÍNEA POR GANAR.

La palabra “down” en el idioma de fútbol frecuentemente es tomada como implícita (solamente se utiliza en el lenguaje del fútbol Americano), como por ejemplo cuando se dice “tercero y tres”. Lo anterior es lo mismo que decir tercer “down” y tres yardas para obtener un primer “down”.

Cuando una serie es ganada.

Un “down” es siempre una jugada de un conjunto de cuatro, que se conocen como “series de downs”, y esto es cuando un equipo toma la posesión de la bola (usualmente el equipo que recibe una patada, intercepta un pase, o recobra un fumble o pase atrasado), le es otorgada una serie de cuatro downs en los cuales tendrá que avanzar 10 yardas para continuar con la posesión del balón, y si lo logra esto será recompensado con una nueva serie de cuatro downs.

“Primero y diez”, es tan solo una forma simplificada de decir primer down y diez yardas para ganar otro primer down. Las 10 yardas de distancia que deberá ser ganada son medidas desde el punto más avanzado de la bola al punto final de las diez yardas y a esta acción o logro en termino de fútbol Americano se le conoce como “línea por ganar”, dentro del terreno de juego estará indicado, por medio de una cadena de medición o cualquier otro indicador que sea aprobado. Asociado a la cadena también se encuentra el indicador oficial de downs.

Cuando la serie se renueva.

Un avance legal hasta ó más allá de la línea por ganar se puede hacer en un solo down o en cualquiera de los cuatro downs que consta la serie. Cuando el yardaje requerido sea obtenido, el equipo en posesión es recompensado con una nueva serie de cuatro downs y la línea por ganar se adelanta 10 yardas. Universalmente, (pero no es oficial) a esta acción se conoce como “Lograr un primero y diez”.

Ninguna petición para medir se debe conceder después de que la bola ha sido declarada lista para jugarse. (al menos que se solicite un tiempo fuera)

Cuando la serie termina.

El equipo que falla en ganar las 10 yardas requeridas en una serie completa de 4 downs, tendrá que ceder la posesión de la bola al equipo contrario en el punto que terminó la jugada de cuarto down. Para asegurar el poder obtener el punto más ventajoso en el campo antes de un cambio de posesión, la estrategia frecuentemente empleada por el equipo ofensivo en cuarto down es la patada de despeje.

Primero y gol.

Otra omisión a la palabra down ocurre en la situación que usualmente se conoce como “primero y gol”. Esto significa que el equipo que se ha ganado una nueva serie de downs le falta menos de 10 yardas por avanzar a la línea de gol del equipo contrario. Por lo anterior se dice “primero y gol” en vez de primero y 10 yardas por ganar.

Castigos que interrumpen las series.

El libro de Reglas e interpretaciones de la N.C.A.A; cubre en detalle varias situaciones difíciles y complicadas que el réferi debe saber resolver cuando un castigo afecta a una serie de downs. A menos que tenga planeado vestirse a rayas, todo lo que usted necesitará conocer son los siguientes factores básicos.

- a. Un castigo que lleva la bola en o más allá de la línea por ganar otorga un primer down, lo mismo que en una carrera o un pase.
- b. La mayoría de los castigos de yardaje cancelan la jugada durante la cual el foul es cometido, y el down se repite en el nuevo punto (a menos que un primer down sea ganado con la penalización del yardaje).
- c. Es usual que se repita la jugada cuando ambos equipos comenten un castigo en bola viva (se llaman faules cancelados), excepto en el caso que la defensiva conservara el balón cuando éste cambia de posesión. En otras palabras un castigo de 5 yardas en contra del equipo ofensivo seguido de un castigo de 15 yardas en contra del equipo defensivo después de que la bola a sido declarada muerta, puede resultar en un castigo neto de 10 yardas contra el equipo defensivo.
- d. Si uno de los faules cometidos tiene lugar después de que la bola se a declarado muerta, los castigos deberán ser aplicados en el orden en que sucedieron si no se puede determinar el orden serán cancelados.
- e. Sin embargo, si un castigo es declinado por el equipo contra el que se ha cometido el foul, el castigo es cancelado y la jugada y el down cuenta como si el foul nunca se hubiera cometido, pero si existiese una expulsión aunque el castigo sea cancela do el jugador deberá abandonar el juego.
- f. Existen los puntos de aplicación de un castigo y son:

PUNTO DE APLICACIÓN.

El punto de aplicación, es el punto desde el cual se aplica un castigo por un foul o violación.

PUNTO ANTERIOR.

El punto anterior, es el punto desde el que se puso la bola en juego la última vez.

PUNTO SIGUIENTE.

El punto siguiente, es el punto donde la bola deberá ponerse en juego para la siguiente jugada.

PUNTO DE LA BOLA MUERTA.

El punto de la bola muerta, es el punto donde la bola convierte en muerta.

PUNTO DEL FAUL.

El punto del faul, es el punto donde ese faul ocurrió. Si es fuera del campo y entre las líneas de gol, será la intersección del inbound más cercano con la línea de la yarda extendida a través del punto de faul. Si es fuera del campo y entre las líneas de gol, o atrás de la línea final el faul esta en la zona final.

PUNTO FUERA DEL CAMPO.

El punto fuera del campo, es el punto donde, de acuerdo con la Regla, la bola se convierte en muerta por salir del campo o es declarada muerta fuera del campo.

PUNTO INTERIOR.

El punto interior es la intersección de la línea interior más cercana y la línea de la yarda que pasa a través del punto de la bola muerta o el punto donde la bola es dejada en una zona lateral por un castigo.

PUNTO DONDE TERMINA LA CARRERA.

El punto donde termina la carrera, es el punto:

- a. Donde la bola es declarada muerta, en posesión de un jugador.
- b. Donde un jugador pierde la posesión por un fumble.
- c. Donde hay una entrega de mano a mano, legal o ilegal.

- d. Donde un pase ilegal adelantado es lanzado por un jugador.
- e. Donde un pase atrasado es lanzado.
- f. Donde una patada de scrimmage es hecha adelante de la zona neutral.
- g. Cuando una patada de regreso tiene lugar.

PUNTO DONDE TERMINA LA PATADA.

Una patada de scrimmage que cruza la zona neutral, termina en el punto donde la posesión es ganada, recuperada o la bola se convierte en muerta por REGLA.

PUNTO BÁSICO.

Cuando el "punto básico" está establecido en un castigo, los faules durante una jugada de carrera, pase legal o patada legal son castigados desde el "punto básico". Los faules del equipo ofensivo atrás del "punto básico" son aplicados desde el punto del foul. Los siguientes son los puntos básicos de aplicación en jugadas de carrera, pases adelantados y patadas legales:

- a. El punto básico en jugadas de carrera cuando la carrera termina adelante de la zona neutral es el punto donde esa carrera termina y los faules del equipo a la ofensiva atrás del punto básico se aplican en el punto del foul
- b. El punto básico en jugadas de carrera, cuando la carrera termina atrás de la zona neutral es el punto anterior y los faules del equipo ofensivo atrás del punto básico se aplican desde el punto del foul.
- c. El punto básico en jugadas de carrera cuando no hay zona neutral (intercepciones, regresos de patada, avance de fumble, etc.) es el punto donde esa carrera termina y los faules del equipo ofensivo atrás del punto básico se aplican desde el punto del foul
- d. El punto básico en jugadas de pase legal adelantado, es el punto anterior y los faules del equipo ofensivo atrás del punto básico se aplican desde el punto del foul

Excepciones:

1. Interferencia en pase defensiva, puede ser el punto del foul si este se encuentra dentro de 15 yardas de donde fue centrada la bola.
2. El punto de aplicación por rudeza al pasador cuando el pase adelantado es completo, es desde el punto donde termina la última

carrera, cuando termina adelante de la zona neutral y no hay cambio de posesión de equipo durante ese down

3. El punto de aplicación por toque ilegal se aplica desde el punto anterior.
 4. El punto de aplicación por un castigo de agarrando, faul personal, atrás de la zona neutral por el equipo ofensivo es el punto anterior (Excepción: En la zona final es un safety).
- e). El punto básico en patadas legales antes de cambio de posesión es el punto anterior y los faules del equipo ofensivo atrás del punto básico se aplican desde el punto del faul (Regla 2-30-2 y 3, y 10-2-2-e) (Excepción: Regla 9-1-3-b en patadas de scrimmage) (si aplica la regla de punto de aplicación después de una patada PSK).

PUNTO DESPUÉS DE PATADA DE SCRIMAGE (PSK).

El punto después de una patada de scrimmage, es el punto donde la patada termina. El equipo B retiene la bola después de la aplicación del castigo desde el punto donde la patada de scrimmage termina. Los faules del equipo B atrás del punto donde la patada de scrimmage termina, se aplican desde el punto del faul.

REGLA.- 6.- PATADAS.

Patadas libres. (Kickoffs)

La más familiar de las patadas libres, es la patada de salida (kickoff), la cual, requiere que ambos equipos permanezcan atrás de su respectiva líneas de restricción hasta que la bola sea pateada. Para el equipo pateador, la línea de restricción es la línea de la yarda 30 (si no es colocada por un castigo en otra yarda), y la línea de restricción para el equipo receptor se encuentra 10 yardas adelante (usualmente la línea de la yarda 45 del equipo oponente).

Eventualmente, también puede realizarse un Safety, y la bola tendrá que ponerse en juego mediante una patada libre y la línea de restricción para el equipo pateador es la línea de la yarda 20 (si no es colocada por un castigo en otra yarda), y para el equipo receptor la línea de restricción es la línea de la yarda 30. ó 10 yardas mas allá de la línea de restricción del equipo pateador.

La bola se coloca en la línea de restricción del equipo pateador, y todos los jugadores, excepto pateador y el sostenedor deberán estar atrás del balón hasta que sea pateada. A cada lado del pateador deberá haber un mínimo de cuatro jugadores

El pateador no podrá ser bloqueado hasta que haya avanzado 5 yardas. Los jugadores del equipo pateador no podrán bloquear a un oponente hasta que la bola haya recorrido 10 yardas o un jugador del equipo receptor haya tocado la bola.

El equipo receptor deberá mantener sus jugadores atrás de su línea de restricción. El intento de una patada corta obligará al equipo receptor a tener varios jugadores cerca de la línea de restricción antes de que la bola sea pateada.

Patada libre recuperada

Ningún jugador del equipo pateador podrá tocar una patada libre hasta que la bola haya rebasado la línea de restricción del equipo oponente (es decir por que haya avanzado un mínimo de 10 yardas) o al menos que sea antes tocada por un jugador del equipo receptor. De esta manera, cuando un equipo intenta una patada corta (usualmente esto sucede en momentos críticos y apremiantes en un partido), El truco consiste en patear la bola a modo de que está recorra un mínimo de 10 yardas y tratar de recuperarla antes que el equipo oponente. Si el equipo pateador llegara a tocar ilegalmente la bola antes de que esta haya recorrido un mínimo de 10 yardas, el equipo receptor tendrá la opción de escoger la posesión de la bola en el punto de ese toque.

Regla.- 6.- Patadas.

Un jugador del equipo receptor puede correr una patada libre (a menos que haya hecho una señal de fair catch), pero un jugador del equipo pateador no puede avanzar una patada libre recuperada.

Si en una patada de despeje la bola descansa en el campo después de rodar y se convierte en muerta (es decir nadie hace un intento de tomar posesión), ésta pertenece al equipo receptor. Una patada, que sin haber sido tocada bota en la zona de anotación del equipo receptor, automáticamente (es bola muerta), que pertenece al equipo receptor y será declarada como touchback e iniciara su serie en la línea de la yarda 20.

Un jugador del equipo pateador que voluntariamente abandona el campo por las líneas laterales durante el transcurso de una patada, no podrá regresar al campo a participar durante esa jugada.

Patadas fuera del campo.

Cuando una patada de salida (o cualquier patada libre) sale fuera del campo por las bandas laterales sin haber sido tocada por el equipo receptor, el equipo receptor podrá elegir, las siguientes opciones:

- (a) Tener posesión de la bola en el punto donde ésta abandono el campo,
- (b) Aceptar un castigo de 5 yardas contra el equipo pateador y repetir la patada (esta vez desde la línea de la yarda 25 si la patada fue hecha de la línea de la yarda 30), o
- (c) Tener posesión de la bola 30 yardas adelante de la línea de restricción del equipo pateador,

Y si hay una falta por fuera de lugar (invasión) al momento de realizar la patada por el equipo pateador.

- (d) Aplicar 5 yardas de castigo después de haber tenido posesión dentro del campo, donde termino su carrera.

Patadas de scrimmage (Patadas de despeje etc.)

Las patadas de scrimmage, ya sean de despeje, en patadas de lugar o patadas de bote pronto, deberán ser efectuadas atrás de la línea de scrimmage. Tanto una patada de despeje como una patada de lugar (o de gol de campo) son muy comunes en cuarto down, y son empleadas como una estrategia ofensiva, cuando el equipo receptor comete un castigo (durante o al termino de la jugada) podrá retener el balón aceptando la aplicación del castigo, siempre y cuando este castigo ocurra tres yardas delante de donde fue centrado el balón.

Regla.- 6.- Patadas.

Una patada de scrimmage que toca el suelo en la zona final del equipo receptor antes de haber sido tocada por algún jugador de éste equipo es declarada muerta inmediatamente y se considera como touchback.

Un jugador del equipo pateador que voluntariamente abandone el campo por las líneas laterales durante el transcurso de una patada, no podrá regresar adentro del campo durante esa jugada

También, como en una patada libre, el equipo receptor podrá avanzar cualquier patada de scrimmage recuperada o cachada (exceptuando cuando se hace una señal de fair catch). Una patada de scrimmage que sale por las líneas de las bandas pertenece al equipo receptor en el punto donde la bola cruza estas líneas adelante o atrás de la zona neutral.

En una patada de despeje, hay varias restricciones para ambos equipos:

- Para que se considere una formación de patada deberá existir un hombre a 7 yardas o más de donde se realiza el centro.
- Para el equipo pateador y receptor, no hay bloqueos debajo de la cintura.
- El equipo receptor no puede pegarle al centro, hasta pasado un segundo, o el centro se recupere.
- El equipo pateador no puede recuperar la patada, si la recupera sin que un jugador del equipo receptor la toque, esto es un toque ilegal, que le da derecho al equipo receptor de obtener la bola en el punto del toque ilegal, no importando que el equipo pateador al final del down termine con la posesión de la bola.
- El pateador tiene la protección de la Regla de no poderlo golpear, siempre y cuando después de recibir la bola realice de una forma natural su proceso de patearla, (si hace una finta de que va a correr, se espera hasta que salgan sus hombres de cobertura, o después de haberla mofado no realiza la patada inmediatamente después de haber recuperado la bola, no tendrá protección de la Regla).

Intento de gol de campo

En un intento fallido de un gol de campo, la bola es regresada al punto en que fue centrado el balón, y el equipo defensor gana la posesión de la bola. Cuando el intento fallido se efectúa dentro de la línea de la yarda 20 del equipo defensor, la bola pertenece al equipo defensor en su línea de la yarda 20.

Oportunidad de cachar una patada.

Un jugador del equipo receptor que está dentro del campo y colocado de tal forma que pueda cazar una patada no debe ser interferido, y ningún jugador del equipo pateador puede interferir con el jugador del equipo receptor, (se castigará por foul con contacto con 15 yardas).

Recepción libre (Fair catch).

Una señal de recepción libre (fair catch), se hace con la mano extendida claramente sobre la cabeza con un movimiento de lado a lado más de una vez. Esta acción le da al jugador la protección y el derecho de hacer un intento de cazar la bola sin ser molestado o interferido, y no podrá ser bloqueado o tacleado después de haberla catchado. Como contraparte el jugador que efectúa la señal de fair catch se compromete a que después de que atrapa la bola no intentará correr con ella.

Cuando una atrapada libre (fair catch) es efectuada, la bola se declara muerta en el punto donde es catchada; el receptor que efectúo una señal de catchada libre comete una falta de 5 yardas si después de atrapar la bola da más de dos pasos con ella. Si un jugador del equipo pateador tacklea o bloquea a un oponente que efectuó una señal de atrapada libre, éste comete un castigo de 15 yardas. Solamente el jugador que efectúa una señal de atrapada libre tiene esta protección. El jugador que efectúa la señal de catchada libre no tiene la obligación de efectuar la catchada, pero no podrá bloquear a un oponente en la jugada (si bloquea a un oponente cometería un castigo de 15 yardas).

El área de dos yardas (Halo) del hombre que recibe la patada desapareció de la Regla, pero a cambio el receptor deberá tener una oportunidad libre de obstáculos de atrapar la bola haga o no haga la señal de atrapada libre.

Regla 7 Centrando y pasando la bola.

Jugadas de scrimmage

Las acciones comienzan con la patada de salida, pero las jugadas que ocupan la mayor parte del tiempo en un juego de fútbol Americano son las jugadas de scrimmage que siguen después de la patada de salida. Las jugadas de scrimmage literalmente son el corazón del juego, esto significa lanzarse con la fuerza, la astucia y las estrategias del juego se ponen en movimiento y la defensa se va integrando como un engrane. Todo esto comienza cuando los equipos se ven las caras unos a otros a través de la línea o zona neutral. Con el centro de la bola se inicia una jugada que puede ser de pase, de carrera o de patada.

Una jugada de scrimmage deberá empezar siempre dentro de las líneas interiores llamadas hash-marks (o inbounds). El Réferi deberá mover la bola hasta la línea interior más cercana antes del principio de la siguiente jugada si es que la jugada anterior terminó afuera de estas líneas.

El centrador no puede mover la bola o cambiar de posición después de haber tomado su postura para el centro (podrá pararse siempre y cuando no simule la acción de un centro) Ninguno de sus compañeros de equipo podrán hacer algún movimiento que simule un inicio de jugada. Si algún jugador ofensivo penetra (invade) la zona neutral después de que el centro toca o simula tocar la bola antes del centro, este será un castigo que se penalizará con 5 yardas. No es obligatorio que los Jugadores de la defensiva permanezcan quietos antes de un centro, pero no podrán tocar, o batear la bola, hacer contacto con un contrario, o estar en o ir más adelante de la zona neutral, tampoco jugadores posesionados a más de una yarda de la línea de scrimmage podrán hacer una acción o movimiento abrupto que sea considerada como una deliberada provocación o no ser considerada propia del fútbol americano.

Formación de scrimmage

Al momento que la bola es centrada, cuando menos siete hombres del equipo ofensivo deberán estar en la línea de scrimmage. Cinco de ellos deberán tener una numeración del 50 al 79, exceptuando en una formación de patada de scrimmage. Esto permite que los oficiales y el equipo defensivo puedan identificar rápidamente a los jugadores que NO son elegibles para recibir un pase adelantado y a quien es, de acuerdo a las reglas tiene prohibido penetrar en campo abierto antes de que un pase sea lanzado, y si podrán hacerlo cuando el pase NO haya cruzado la zona neutral. (Normalmente en pase pantalla).

Los jugadores del equipo ofensivo que no requieran estar en la línea de scrimmage cuando la bola es centrada, deberán estar atrás de los hombres

Regla 7 Centrando y pasando la bola.

ofensivos de la línea, con las siguientes excepciones: Un jugador, usualmente el Quarterback, quien recibe la bola del centrador, puede estar colocado cerca de la línea de scrimmage al momento del centro. Sin embargo, la bola podrá ser centrada directamente a un jugador que se encuentre atrás de su línea de scrimmage. También se permite que un jugador ofensivo este en movimiento antes de que la bola sea centrada, pero este “hombre en movimiento” tendrá que moverse hacia o paralelo su propia línea de gol y nunca hacia la línea de gol de sus oponentes.

Todos los substitutos ofensivos deberán haber estado dentro de las líneas de las 9 yardas (las marcas donde se encuentran pintados los números de las yardas o la línea de las nueve yardas) después de que la bola sea declarada lista para jugarse y antes del centro. Los jugadores que participaron en la jugada anterior también deberán encontrarse dentro de la línea de las nueve yardas después de que la bola sea declarada lista para jugarse y antes del centro.

Jugadas de cambio (shift).

Si el centro es precedido por un movimiento (shift) (movimiento simultáneo de dos o más jugadores), todos los jugadores ofensivos deberán parar o permanecer un segundo absolutamente quietos antes de que la bola sea centrada.

Ningún jugador posesionado en la línea de scrimmage podrá salir en movimiento sin hacer un alto antes de que se realice el centro.

Pase atrasado y fumble.

Un corredor de bola podrá dar la bola de mano a mano o pasarla hacia atrás en cualquier momento y el pase atrasado o fumble podrá ser cachado o recuperado por cualquier jugador y la bola continua en juego (libre para los 22 jugadores). Un fumble que toca el piso podrá ser avanzado por ambos equipos (excepto en cuarto down que solo el jugador que fumbleo la bola podrá avanzarla).

Un jugador ofensivo que se encuentra atrás de la zona neutral podrá dar la bola de mano a mano hacia adelante a otro jugador de su equipo que se encuentre también atrás de su zona neutral.

Cuando un fumble sale hacia adelante y la bola abandona el campo por la línea de gol de los oponentes, la bola sigue perteneciendo al equipo que fumbleo en el punto del fumble. Si es cachada o recuperada simultáneamente por jugadores de ambos equipos la bola se convierte en muerta y pertenece al equipo que por ultimo mantuvo la posesión. En cuarto down cuando ocurre un fumble y la bola es cachada o recuperada adelante del punto donde ocurrió el fumble por un jugador del mismo equipo que fumbleo (que no es el que fumbleo la bola) la bola se declara muerta en el punto donde ocurrió el

fomble. Si el fomble es recuperado atrás del punto donde se fumbleo la bola, esta se declara muerta en el punto donde esta fue recuperada. En cuarto down o en un intento de anotación extra, ningún jugador del equipo ofensivo que no sea el que fumbleo podrá avanzar la bola una vez recuperada.

Pase adelantado.

El equipo ofensivo podrá hacer solo un pase adelantado durante el transcurso de una jugada de scrimmage, La bola tendrá que ser lanzada antes de que el pasador cruce la zona neutral, el equipo defensivo no podrá lanzar un pase adelantado y tampoco podrá lanzar un pase intencional al suelo con el propósito de prevenir una perdida de yardaje. Solo lo podrá realizar y no será castigado si reúne los siguientes requisitos:

- (a) Que al momento de soltar el balón se encuentre a más de 5 yardas del punto donde fue centrado con referencia a las líneas laterales,
- (b) Y que el balón pique delante de la línea de scrimmage. (Es un pase intencionalmente lanzado al suelo si no hay un jugador elegible con la posibilidad de cachar un pase cerca donde la bola es lanzada).

Elegibilidad de cachar un pase.

Todos los jugadores defensivos son elegibles para cachar un pase (interceptar) un pase adelantado, pero solo seis jugadores del equipo ofensivo podrán hacerlo (incluyendo al pasador) y son aquellos que no estén numerados del 50 al 79 y que se encuentren legalmente al final de la línea de scrimmage o legalmente atrás de su línea de scrimmage. Por lo tanto, cuando un jugador del equipo defensivo toca o batea la bola en o durante el transcurso de un pase adelantado, esta acción (el toque de la bola) permite que todos los jugadores ofensivos se conviertan en elegibles para cachar ese pase.

Los receptores inelegibles (incluyendo a los jugadores que sus números son del 50 al 79) no podrán avanzar mas allá de la zona neutral hasta que el pase adelantado cruce la zona neutral (castigo de 5 yardas). En cualquier pase que este no cruce la zona neutral los hombres declarados inelegibles podrán estar adelante de la zona neutral.

Pase completo.

Un pase adelantado es declarado completo cuando la bola es cachada por un jugador ofensivo que se encuentra dentro del campo, y la bola continua en juego. También es completo si jugadores de ambos equipos la cachan simultáneamente, cuando esto sucede el equipo pasador mantiene la posesión de la bola. Un receptor elegible que es empujado hacia fuera del campo deberá regresar al campo de juego inmediatamente para poder atrapar legalmente un pase.

Pase incompleto.

Un pase adelantado es incompleto cuando toca el piso o se va afuera de las líneas laterales. También es incompleto si el receptor salta para atrapar el pase y regresa con la posesión del balón y con un pie pisa primero la línea o fuera del campo. Después de un pase incompleto la posesión del balón pertenece al equipo pasador en el punto anterior donde se realizó el centro.

Un jugador (generalmente el Quarterback) puede lanzar un pase intencionalmente al suelo con el objeto de detener el reloj y conservar el tiempo, siempre y cuando sea inmediatamente después de recibir el centro y tenga el control de la bola.

Interferencia de pase.

El contacto de un oponente que interfiere contra un posible receptor elegible, quien tiene una oportunidad razonable de recibir un pase adelantado en o más allá de la zona neutral, se considera interferencia de pase. Sin embargo, los jugadores no se consideran culpables de la interferencia cuando ambos están haciendo un intento simultáneo y de buena fe para atrapar la bola. No se considera una interferencia defensiva de pase cuando no se tiene una oportunidad razonable de atrapar la bola.

Una interferencia de pase por un jugador defensivo le otorga la bola al equipo ofensivo en el punto del foul si éste ocurrió a menos de 15 yardas del punto de la línea de scrimmage. Si dicha interferencia ocurrió a más de 15 yardas de la línea de scrimmage se castiga solamente con 15 yardas desde el punto de la línea de scrimmage.

Un castigo por interferencia de pase no podrá dejar la posición de la bola dentro de la línea de la yarda dos. Sin embargo, si el punto de la línea anterior donde fue centrada la bola se encuentra en o dentro de la línea de la yarda dos, la bola se moverá la mitad de la distancia del punto anterior a la línea de gol.

Se concede un primero y diez automático cada vez que ocurra una interferencia de pase. Se comete interferencia de pase ofensiva cuando un pase adelantado cruza la zona neutral y el contacto por el ofensivo ocurre adelante de la zona neutral e interfiere con el jugador defensivo, ya que este tiene los mismos derechos a la bola que el jugador ofensivo. Esto se castiga con 15 yardas desde el punto anterior donde fue centrada la bola.

Tanto el jugador ofensivo y defensivo tienen la obligación de esquivar cuando realizan sus trayectorias a sus oponentes.

Regla 8 Anotaciones.

Valor de las Anotaciones.

El juego de Fútbol Americano ha incrementado su complejidad temporada tras temporada en los 127 años de practicarse. Sin embargo, los valores de las anotaciones siguen siendo los mismos.

El valor en puntos de las jugadas de anotación debe ser:

Touchdown	6 puntos
Gol de Campo	3 puntos
Safety (puntos concedidos al oponente)	2 puntos
Punto extra por Touchdown. (Carrera o pase)	2 puntos
Punto extra por Gol de Campo o Safety	1 punto

Cuando un juego se suspende por incumplimiento (forfeit), el resultado será de: Equipo Ofendido 1, Oponente 0. Si el equipo ofendido va adelante en el marcador, la anotación final quedará como estaba en el momento en que se suspendió el juego.

Touchdown. Anotación

Una anotación (touchdown), tiene un valor de 6 puntos, y se anota cuando la bola, que debe estar en posesión legal de un jugador está en o rompe el plano vertical de la línea de gol de sus oponentes (no el jugador).

Si el corredor con posesión de una bola cae o en o adentro de línea de la yarda uno de sus oponentes y posteriormente se desliza hasta cruzarla línea de gol, NO es una anotación (touchdown), la bola tendrá que regresar al punto donde el jugador tocó el piso por primera vez.

Intentos de anotación extra después de una Anotación (touchdown).

El Punto Extra, se conoce también como la “conversión”. Es una oportunidad otorgada al equipo que efectuó una Anotación (touchdown) para poder adicionar a su marcador uno o dos puntos extras.

Durante el intento de punto extra el reloj de juego estará detenido.

Regla 8 Anotaciones.

El intento de punto extra consiste en una jugada de scrimmage desde la yarda tres de los oponentes.

Una patada de lugar o de bote pronto que claramente cruce en medio de los postes se concede un punto extra. Dos puntos serán adicionados si una jugada legal de pase o carrera llevan la bola en o más allá de la línea de gol de los oponentes.

Si el equipo defensivo logra ganar la posesión de la bola durante el transcurso de esta jugada, podrá anotar dos puntos regresando la bola a todo lo largo del campo hasta la línea de gol del equipo contrario para una anotación (touchdown), la cual tendrá un valor de dos puntos.

Durante un intento de anotación extra el jugador ofensivo que fumble un balón será el único que podrá avanzar la bola una vez recuperada. Cualquier otro jugador de su mismo equipo solamente podrá recuperar la bola pero no podrá avanzarla.

El capitán del equipo ofendido tendrá la opción de castigar un foul (en bola viva o en bola muerta) durante el final de una jugada que termina en anotación (touchdown), en el intento de anotación extra o podrá ser llevado a la siguiente patada de salida.

En el intento de anotación extra si ocurriese un foul y este es bueno deberá declinarse por regla, solamente los castigos de foul personal contra el centrador, sostenedor, o pateador podrán ser aplicados en la siguiente patada de salida o tiempo extra.

Después de un punto extra, la bola debe ser puesta en juego por medio de una patada libre. La opción sobre quién deberá recibir la bola debe ser al equipo al que le hicieron la anotación (touchdown) de seis puntos.

Gol de campo.

Tres puntos serán la recompensa por un intento de gol de campo y serán otorgados por una patada de bote pronto o de lugar que pase sobre la barra y entre los postes de gol del equipo defensivo, antes de tocar el suelo o a un jugador del equipo pateador, lo anterior debe ocurrir en una jugada de scrimmage.

Un gol de campo no deberá contar si esté es realizado durante una patada libre.

Si una bola que claramente cruza por en medio de los postes y el viento la regresara, no se considera anotación.

Igual que después de un punto extra, el capitán de campo del equipo que recibió la anotación deberá designar qué equipo patea después del gol de campo anotado.

Safety y Touchback

Cuando la bola se convierte en muerta en la zona final, ya sea por salir del campo atrás de la línea de gol o en posesión de un jugador del equipo defensivo, esto será por regla un touchback o un safety (dos puntos). El factor determinante es el ímpetu de quien es el responsable que ocasionó que la bola esté dentro de la zona final.

Si el equipo que ataca esa línea de gol es el responsable de que el balón se encuentre en esa zona es un touchback y el equipo defensor tomara la posesión de la bola en la línea de la yarda 20 de su propio campo.

Pero si la bola es declarada muerta en la zona final del equipo defensor como resultado de una patada (bloqueada), mal centro, fumble, pase atrasado, ó corrida (que el corredor salga accidental o intencional por las líneas finales), esto es un safety, que se convierte en dos puntos para el oponente.

Después del safety, el equipo defensor (el que acaba de otorgar dos puntos) deberá poner la bola en juego desde su propia yarda 20 mediante una patada libre, la cual podrá ser una patada de bote pronto o patada de lugar.

Es un touchback (la bola sale a la línea de la yarda 20) cuando una patada, o un pase interceptado se convierte en bola muerta, dentro de la zona final del equipo receptor y no esta en posesión del equipo pateador o pasador, o el equipo ofensivo es el responsable que la bola abandone el terreno de juego en la zona final.

Regla 9. Conducta de jugadores y otros sujetos a las reglas.

Limitar la Violencia.

Rudezas innecesarias, tácticas desleales, conductas antideportivas y peleas son severamente castigadas en el fútbol Americano. Y las Reglas son muy estrictas en lo que respecta a la protección esto se incluyen para prevenir cualquier tipo de situaciones en las cuales los propios jugadores son incapaces de protegerse adecuadamente ellos mismos.

Faules personales.

Todas las personas sujetas a las REGLAS (jugadores, couches, asistentes, doctores, cadeneros, fotógrafos, porristas, mascotas, bandas, directivos, cualquier persona que se encuentre dentro del campo de juego), no pueden cometer un foul personal, antes del juego, durante el juego o entre cuartos. Una pérdida de 15 yardas y un primero y diez automático a favor del equipo ofendido, más la descalificación (expulsión) de la persona sujeta a las Reglas o jugador que comete el foul en situación flagrante (ventajosa), son los castigos por los siguientes actos de rudeza innecesaria identificados como foul personal:

Cualquier acto prohibido por las REGLAS o un acto no natural o una rudeza innecesaria, es un foul personal.

- a). Ninguna persona sujeta a las REGLAS, podrá golpear a un oponente con la rodilla, golpear a un oponente en la cabeza (incluida la máscara), cuello, cara o cualquier parte del cuerpo, con el antebrazo extendido, codo, manos entrelazadas, palma, talón, dorso o filo de la mano abierta, puño o enganchar a un oponente.
- b). Ninguna persona sujeta a las REGLAS, puede golpear a un oponente con su pie o cualquier parte de su pierna abajo de la rodilla.
- c). Tropezar o golpear por la espalda (clipping) a un oponente (exceptuando cuando el golpeo por la espalda es permitido dentro de un área específica y muy limitada en la línea de scrimmage). No debe zancadillear (Excepción: Contra el corredor).
- d). Remachar (Apilarse), dejarse caer, o lanzarse con el cuerpo a un oponente después que la bola se ha declarado muerta.
- e). Taclear o golpear al corredor cuando se encuentra claramente fuera del campo, o azotar al corredor al piso después de que la bola a sido declarada muerta.

Regla 9. Conducta de jugadores y otros sujetos a las reglas.

- f). Bloquear abajo de la cintura en cualquier jugada en la cual ocurra un cambio de posesión o durante las patadas. También lo será bloquear abajo de la cintura a un posible receptor elegible y a jugadores que estén en posición de recibir un pase atrasado o el llamado crack que es un bloqueo de fuera hacia dentro en determinadas condiciones. El corredor con la bola sí podrá ser bloqueado abajo de la cintura.
- g). Torcer o jalar la máscara protectora, o cualquier abertura del casco, por un oponente (se aplica un castigo de 5 yardas contra el jugador que agarra la máscara), y (15 yardas si el jugador tuerce o jala la máscara para detener y expulsión si es flagrantemente) Si cualquier jugador del equipo en posesión del balón agarra la máscara aunque no la tuerza o jale flagrantemente es un castigo de 15 yardas.
- h). Usar la máscara o el casco (como primer contacto) para golpear o topetear a un oponente.
- i). Golpear al pasador cuando es obvio que el pase ha sido lanzado, o azotar al pasador contra el suelo (agregar 15 yardas de castigo donde la carrera termina si el pase es completo).
- j). Taclear o golpear fuertemente a un receptor cuando un pase adelantado no es cachable o golpear fuertemente a un oponente que se encuentra obviamente fuera de la jugada.
- k). Chop block. Bloquear de tajo por el lado ciego. (El chop block es ilegal, por ser un bloqueo retrasado a los muslos o a las rodillas o abajo de las rodillas, contra un oponente que está en contacto con un compañero del bloqueador. El chop block es retrasado, cuando ocurre un segundo después de que un compañero hace contacto con el oponente. (Excepción: al corredor). Cuando hay duda el contacto es abajo de la cintura.
- l). Hurdling (agandalle) Golpear a un oponente que esta distraído, fuera de la jugada, este se considera faul mayor y la persona que lo comete deberá ser inmediatamente expulsado.
- m). Contacto continuo con el casco de un oponente.
- n). Contacto inmediato contra el centrador en una formación de patada de scrimmage. (Deberá transcurrir un segundo después de que la bola es centrada para que el centrador pueda ser bloqueado o golpeado).

Rudeza al pateador o al sostenedor.

El mismo castigo protege al pateador y sostenedor contra cualquier rudeza innecesaria. Sin embargo, el contacto contra el pateador o el sostenedor se permite solamente para el jugador que toca o bloquea una patada de despeje

Regla 9. Conducta de jugadores y otros sujetos a las reglas.

o una patada de lugar, ya que es obvio que está atacando a la bola antes que al hombre.

Es un primero y diez automático cuando hay una rudeza innecesaria contra el pateador o al sostenedor. Sin embargo si estos llegasen a fingir o simular que existió una rudeza en contra de ellos, se considerara como una actitud antideportiva que se castigara con 15 yardas.

También no dejara de ser un castigo, cuando un jugador defensivo es legalmente bloqueado y aventado en contra el pateador o sostenedor. Es un castigo de 5 yardas y no necesariamente un primero y diez, si un jugador defensivo contacta en contra del pateador o al sostenedor pero no hay intención clara de chocar con rudeza en la acción.

Contactos incidentales contra el pateador o el sostenedor no se declaran como un foul. Cuando hay duda, el castigo se considera como rudeza contra el pateador.

Interferencias y faules sin contacto.

Otros castigos de 15 yardas, y posible descalificación (expulsión), son aquellos castigos que interfieren con el orden, la continuidad y la administración en o durante un juego:

- a. Interferir con el avance del balón o un jugador por un sustituto o cualquier persona que entre al campo ilegalmente. Cuando se aprecia razonablemente que una jugada será de anotación y ésta de alguna forma fue impedida o interferida, la anotación será concedida.
- b. Emplear un lenguaje insultante, abusivo, soez, vulgar, grosero. En contra de Oficiales o jugadores.
- c. Ocultar la bola entre la ropa o sustituirla por cualquier cosa.
- d. No regresar la bola inmediatamente después de una anotación o en cualquier otra ocasión (aventarla lejos del alcance de un oficial, llevarse la bola a su banca, aventar la bola al cielo, azotar la bola, girarla, enseñársela o aventarla a un contrario).
- e. Retar (amenazar, escupir, pisar, hacer señales, posar, hacer piruetas, señalar con el dedo, etc.) o burlarse de un oponente.
- f. Retardar, o prolongar el juego con cualquier acción exagerada (actos coreográficos, aspavientos, bailes, gestos, señas, o burlarse) con el objetivo de llamar o atraer la atención por parte de un jugador o del equipo.
- g. Incitar a los espectadores o a los oponentes.

Regla 9. Conducta de jugadores y otros sujetos a las reglas.

- h. Quitarse el casco fuera del área del equipo (banca).
- i. Simular substituciones o reemplazos que puedan confundir al oponente.
- j. Modificar el paso, aventarse, enseñar el balón antes de entrar a la zona de anotación.

Si un jugador comete dos castigos de conducta antideportiva en el mismo juego deberá ser descalificado (expulsado).

Después de una anotación o cualquier otra jugada, el jugador en posesión la bola debe darla de inmediato a un oficial o dejarla cerca del punto donde la bola fue declarada muerta.

Está prohibido:

- (a). Patear, lanzar, girar la bola o llevarla (incluyendo fuera del área del campo) a cualquier distancia que requiera que un oficial vaya a recuperarla.
- (b). Azotar la bola contra el suelo (Excepción: Pase adelantado para detener el reloj). (Regla 7-3-2-d).
- (c). Lanzar la bola hacia arriba.
- (d). Cualquier otra conducta antideportiva o acciones coreográficas que motiven un retraso en el juego.

CASTIGO - Faul en bola muerta. 15 yardas de castigo [S7, S27] desde el punto siguiente. Ofensores flagrantes, si son jugadores o substitutos, deberán ser descalificados [S47]. Si un jugador o un miembro de la escuadra uniformado e identificado comete dos faules de actitud antideportiva en el mismo juego deberá ser expulsado.

Bloqueo si, agarrando no.

Uno de los castigos más frecuentes es la pérdida de 10 yardas por “agarrando” o por el uso ilegal de las manos. Esto sucede por que hay una distancia muy pequeña entre “agarrando” y un bloqueo legal. Esto se refiere a utilizar el cuerpo para mover o quitar a un oponente del curso de la jugada. Las manos deberán estar siempre adelante de los codos, dentro de la estructura del cuerpo, y abajo de los hombros del bloqueador y del oponente.

Es una acción de “agarrar” cuando el jugador emplea sus manos o brazos para agarrar, jalar, enganchar, prensar o cualquier otra forma ilegal de impedir u obstruir a un oponente. Los jugadores de un mismo equipo no podrán usar sus manos o brazos para un bloqueo entrelazado.

Regla 9. Conducta de jugadores y otros sujetos a las reglas.

También es ilegal cuando el bloqueador utiliza su mano o antebrazo para golpear el casco del oponente. Además es ilegal cuando un jugador contacta a un oponente por la espalda y arriba de la cintura.

Bateando y pateando (la bola).

“Batear” es la acción de golpear u obstruir la bola con la mano o el antebrazo, lo cual es legal solamente cuando un pase atrasado o adelantado está en vuelo. En cualquier acción de pérdida de balón, éste únicamente podrá ser bateado en la dirección de la línea de gol que defiende del jugador que la batea. No podrá ser bateada en cualquier dirección dentro de la zona final. Tampoco es legal patear un balón suelto, un pase adelantado, o un balón que está siendo sostenido para que el oponente realice una patada de lugar.

Pelear.

Jugadores, substitutos, y cualquier persona que se encuentre en la banca, tienen estrictamente prohibido pelear. Esto puede llevar a castigos severos de descalificaciones (expulsiones) que podrán tener efecto inclusive en juegos posteriores.

Uso de tabaco.

Artículo.- 11. Jugadores miembros del equipo, y personal que de alguna forma intervenga en el juego (ejem. couches, entrenadores, managers, Directivos y oficiales del juego) tienen prohibido el usar productos derivados del tabaco, desde que los oficiales asumen la responsabilidad de éste y termina esta responsabilidad, Cuando el Réferi declara el juego terminado.

Castigo: Expulsión, infractores en el campo de juego castigarse como foul en bola muerta en el punto siguiente.

Regla. 10. Aplicación de castigos.

Aunque todos los oficiales son los responsables de aplicar las Reglas, el Réferi es quien tiene el papel principal. Él tiene la supervisión principal sobre el juego, y todas sus decisiones son definitivas. El Réferi se distingue por portar gorra blanca.

Antes de que un castigo sea aplicado, el Réferi explicará al capitán del equipo ofendido las alternativas o las opciones de los castigos. Un castigo es consumado solamente cuando es aceptado o declinado, o cuando es cancelado por anularse con otro castigo. El couch podrá solicitar a una conferencia con el Réferi si siente que una regla no ha sido aplicada correctamente. Si el couch tiene la razón, el error tendrá que ser corregido; si el couch está equivocado, su equipo será acreedor a que se le cargue un tiempo fuera o un castigo por retraso de juego si el equipo no tuviese ya tiempos fuera.

N. T. (No tiene caso llamar al Réferi cuando lo único que se quiere discutir radica en la apreciación particular del couch que no esta de acuerdo con respecto a la marcación de un Oficial sobre la existencia o no de un castigo, Generalmente el couch siempre tiene diferente punto de apreciación de la jugada, sobre todo cuando el resultado de esta no le conviene), en este caso siempre se le cargara un tiempo fuera o un castigo por retraso de juego si el equipo no tuviese ya tiempos fuera.

El capitán acepta o declina.

El capitán es el único que podrá aceptar o declinar cualquier castigo, pero un jugador que es descalificado (expulsado) deberá abandonar el juego aunque el castigo, sea declinado.

En general no existe opción cuando varios castigos son cometidos por ambos equipos durante la misma jugada, Dichos castigos se anulan si ocurren cuando la bola esta viva, y en este caso el down se repite automáticamente. Si la bola se declara muerta y después ocurre un castigo (s), éstos deberán ser aplicados en el orden que ocurrieron, sino puede determinarse el orden que ocurrieron los faules, estos se cancelan. Sin embargo, si el balón cambia de posesión durante la jugada, el equipo que sea el último en obtener la posesión de la bola será quien tenga la opción de declinar el castigo del equipo contrario y retener la posesión del balón después de que le sea aplicado el yardaje por el castigo que cometió (siempre y cuando la posesión del balón haya sido ganada antes de que se cometiera el castigo).

Procedimientos de aplicación.

El trabajo del Réferi no es fácil, pues está lleno de procedimientos muy complicados para la aplicación de los castigos, los cuales se explican

Regla. 10. Aplicación de castigos.

detalladamente en el libro de Reglas de la N.C.A.A. Para el resto de nosotros los siguientes conocimientos básicos deberán ser suficientes:

- a. Ninguna distancia por aplicación de un castigo podrá ser mayor que la mitad de la distancia a la línea de gol del equipo infractor (excepto cuando hay un castigo por interferencia de pase a la defensiva, que puede ser el punto del foul o 15 yardas desde el punto donde fue centrada la bola), asegurando así que un castigo no pueda terminar en anotación. Por ejemplo, cuando un castigo implica la aplicación de 15 yardas, y el punto de aplicación se encuentra en la línea de la yarda 10 del equipo que ofende, solo se podrán aplicar 5 yardas de castigo (o sea la mitad de la distancia), o solamente se aplicará media yarda de castigo si el punto de aplicación se encuentra en la línea de la yarda uno.
- b. Si el equipo defensivo comete un castigo durante un intento exitoso de punto (s) extra, el capitán de la ofensiva tendrá las siguientes opciones.
 - (1) Aceptar los puntos anotados, más la distancia del castigo que será aplicada contra los oponentes en la siguiente patada de salida, o
 - (2) Repetir el intento de anotación extra desde la yarda 1 ½ (esto puede ocurrir cuando el equipo anoto un punto extra, y el equipo ofendido decide ir por dos puntos extras). Si es de 15 yardas el castigo puede ser aplicado en la siguiente patada de salida
 - 3). Si cualquier equipo comete un castigo después de un cambio de posesión de la bola en el intento de anotación extra, el castigo de yardaje deberá ser aplicado en el siguiente punto donde la patada se realice.
- c. Cuando el castigo ocurre en el campo de juego o en la zona final durante una jugada de carrera, el punto de aplicación es donde la jugada termina, pero si el castigo es cometido por el equipo en posesión y este ocurrió atrás de el punto donde la carrera termino, el castigo será aplicado desde el punto donde el castigo fue cometido.

Resumen de castigos.

En el libro de Reglas de la N.C.A.A., hay una lista de 136 castigos, pero los más frecuentes son probablemente los siguientes:

Con pérdida de 5 yardas.

Fuera de lugar (offside), invasión, movimiento ilegal, shift ilegal, infracción a la regla de substituciones, retraso de juego y (incluyendo también pérdida de down) lanzar intencionalmente la bola al piso o un pase ilegal adelantado.

Regla. 10. Aplicación de castigos.

Con pérdida de 10 yardas.

Agarrando, uso ilegal de manos o bloqueo ilegal por la espalda.

Con pérdida de 15 yardas.

Faul personal, pelear, bloqueo abajo de la cintura, rudeza al pateador o sostenedor, conducta antideportiva, pateando o bateando la bola ilegalmente, e interferencia ofensiva en un pase legal adelantado, Los castigos por "pelear", implican automáticamente la descalificación (expulsión) del jugador (es). Los castigos por interferencia de pase a la defensiva le dan la bola al equipo ofendido en el punto del faul si el castigo es cometido dentro de las primeras 15 yardas adelante de la línea de scrimmage. Si el castigo ocurre a más de 15 yardas de la línea de scrimmage sólo se aplicaran 15 yardas de castigo. Una interferencia de pase defensiva no podrá colocar la bola dentro de la línea de la yarda dos. Se otorga un primero y diez automático por una interferencia defensiva de pase o un faul personal.

Debe tomarse en cuenta que desde el 2002 se castigan fuertemente como actitud antideportiva cuando el jugador o los jugadores hace una acción (coreográfica o planeada con el único fin de llamar la atención) que llame la atención a su persona (s). Lo que intenta la Regla es que los festejos sean en grupo y espontáneos ya que el trabajo en equipo es el objetivo primordial de este juego.

Regla.- 11- Los oficiales: jurisdicción y deberes.

Obligaciones en general.

La jurisdicción de los oficiales principia 60 minutos antes de la hora programada para la patada de salida y termina cuando el Réferi declara el final del juego. El partido se jugará bajo la supervisión de tres, cuatro, cinco, seis o siete oficiales (ver supervisión).

Cada oficial es responsable de saber las yardas por ganar, el número del down por jugar, conceder tiempos fuera, declarar la bola muerta, echar a andar el reloj en las patadas libres, determinar anotaciones, usar las señales apropiadas, dominar las reglas de juego de la N.C.A.A. y emplear el mecanismo para arbitrar delineado en el Manual de Arbitraje publicado por la Asociación de Comisionados Colegiales. Todos los oficiales son responsables por las decisiones que involucran la aplicación de una regla, su interpretación y aplicación. Cada oficial debe lanzar su pañuelo y anotar cada castigo que marque u observe.

EI RÉFERI.

El Réferi tiene la vigilancia y control general del juego. Él es la única autoridad sobre el marcador y sus decisiones sobre reglas y otras situaciones concernientes al juego son definitivas. Otras responsabilidades del Réferi incluyen declarar la bola lista para jugarse después de determinar que los oficiales están listos, y debe dirigir el reloj para que camine cuando la bola esté lista para jugarse o cuando sea centrada. El Réferi debe llevar la cuenta de los 25 segundos cuando no haya designado otro oficial para llevarla o sea llevada en los relojes del estadio. El Réferi debe administrar los castigos y asegurarse de que ambos capitanes entienden el procedimiento de aplicación y su consecuencia. También debe inspeccionar el campo y reportar las irregularidades a las autoridades de casa.

La posición inicial del Réferi en las jugadas de scrimmage es atrás y a un lado del backfield ofensivo, de modo que pueda observar claramente los cambios (shifts), la legalidad del bloqueo y la jugada que se desarrolla atrás de la zona neutral. El Réferi es responsable de vigilar al Quarterback. El Réferi estará colocado en el área de los receptores profundos en patadas libres.

UMPIRE.

El Umpire tiene jurisdicción sobre el equipo de protección de los jugadores. También es responsable de las jugadas sobre la línea en ambos lados de la zona neutral, de la legalidad de los hombres de línea en campo abierto, de las señales defensivas y de determinar cuándo los pases o patadas cruzan la zona neutral. Además el también es el responsable de la legalidad del centro,

de contar a los jugadores ofensivos y de observar que el Réferi aplique correctamente los castigos. El Umpire debe de informar al Réferi del tiempo restante en cada periodo.

La posición inicial del Umpire en jugadas de scrimmage es de 5 a 7 yardas adelante de la zona neutral del lado del equipo defensivo, donde debe ajustar su posición para evitar interferir con los movimientos de los jugadores. La posición del Umpire en patadas libres es con el pateador o en la línea de restricción del equipo pateador.

JUEZ DE LÍNEA

El Juez de línea es responsable de la operación de la cadena y el indicador de downs (dado). Debe instruir a los hombres que manejan la cadena y dado, los cuales consisten en un mínimo de dos asistentes y una tercera persona que maneja el dado. El Juez de línea tiene jurisdicción sobre la zona neutral y las infracciones a la formación ofensiva. También es el responsable de indicar al Réferi y al Umpire el máximo avance de la bola, y lleva la cuenta de los downs. Cuando la bola pasa la zona neutral en su lado del campo, el Juez de Línea determina la legalidad de la jugada alrededor de la bola.

En jugadas de scrimmage, la posición inicial del Juez de línea es sobre la zona neutral del lado opuesto al palco de prensa y abierto de tal forma que evite interferir con los movimientos de los jugadores. En las patadas libres, el Juez de línea se coloca generalmente en la línea de restricción del equipo receptor.

JUEZ DE CAMPO

El Juez de campo tiene jurisdicción sobre la zona neutral y las infracciones a la formación ofensiva. El Juez de campo instruye a un operador opcional de un indicador de downs, que ayuda a marcar la posición de la bola. En planilla de cuatro oficiales, el Juez de campo es responsable de llevar el reloj del juego y de supervisar al operador de reloj, a los asistentes de los balones de juego y contar a los jugadores defensivos. El juez de Campo indica el máximo avance de la bola a Réferi y al Umpire. Cuando la bola pasa de la zona neutral en su lado del campo, el Juez de campo determina la legalidad de la jugada alrededor de la bola.

En jugadas de scrimmage, la posición inicial del Juez de campo es sobre la zona neutral en el lado del palco de prensa y tan abierto a modo de que no interfiera con el movimiento de los jugadores. En una planilla de cuatro oficiales, el Juez de campo debe asumir una posición inicial a 15 ó 20 yardas de la zona neutral con el backfield defensivo durante las jugadas de patada de scrimmage. La posición inicial del Juez de campo en patadas libres con planilla de 6 oficiales es sobre la línea de restricción del equipo receptor. Como miembro de una planilla de cuatro o cinco oficiales, se coloca en la

línea de la yarda 10 del equipo receptor; con 7 oficiales su lugar es sobre la línea de restricción del equipo pateador.

JUEZ BAQUEADOR CENTRAL.

Las responsabilidades del Juez baqueador incluyen contar al equipo defensivo, llevar el reloj de juego, decidir en pases largos y patadas, así como el estado de la bola en esa área. El Juez baqueador observa a los receptores elegibles cuando abandonan la zona neutral y tiene la responsabilidad de manejar a los asistentes de las bolas en la planilla de 5 ó 6 hombres. En jugadas de scrimmage, el Juez Baqueador, en planillas de cinco, seis o siete oficiales, se coloca a unas 20 ó 25 yardas adelante de la zona neutral y tan profundo como esté el backfield defensivo. Su posición lateral es determinada por el número de jueces baqueadores que se usen. En patadas libres, el Juez baqueador, en planilla de cinco, seis o siete oficiales, se coloca en la línea lateral y sobre la yarda 10 del equipo receptor.

JUEZ BAQUEADOR DEL LADO DEL JUEZ DE CAMPO.

El Juez baqueador del lado del Juez de campo es responsable por la cuenta de los 25 segundos y es responsable de observar a los receptores elegibles, patadas y pases en su lado del campo. El Juez de campo determina el estado de la bola en su área. Y es responsable de los asistentes de las bolas de juego en su lado del campo en planillas de siete hombres. En jugadas de scrimmage, el Juez baqueador de Campo en planillas de seis o siete hombres se coloca aproximadamente a 15 ó 20 yardas de la zona neutral en el lado del campo opuesto al palco de prensa y tan abierto que evite interferir con el movimiento de los jugadores. En patadas libres, el Juez baqueador de Campo en planilla de seis o siete hombres, se coloca en la línea de la yarda 10 del lado del Juez de línea.

JUEZ BAQUEADOR DEL LADO DEL JUEZ DE LÍNEA.

El Juez baqueador del lado del Juez de línea es responsable de observar a los receptores elegibles en patadas y pases en su lado del campo. El es responsable de asistir al Juez baqueador central, en el conteo de los jugadores defensivos y el estado de la bola en su área. El también es responsable de los asistentes de las bolas de juego en su lado del campo en planilla de siete hombres.

Durante las jugadas de scrimmage en planillas de siete hombres, el Juez baqueador del lado del Juez de línea se coloca aproximadamente a 15 yardas atrás de la defensiva y del lado del palco de prensa y tan abierto que no interfiera con el movimiento de los jugadores. En patadas libres, el Juez baqueador del lado del Juez de línea se coloca en la línea lateral y sobre la línea de restricción del equipo receptor.

Preguntas y respuestas más comunes.

La Oficina Nacional de la N.C.A.A. y el Comité editor de las reglas reciben cientos de cartas y llamadas telefónicas de aficionados que tienen preguntas sobre alguna aplicación de las reglas. Estas preguntas surgen principalmente debido a las diferencias entre el fútbol americano de la N.C.A.A. y el profesional NFL. A continuación se presentan algunas respuestas a las preguntas más frecuentes:

P: Un receptor brinca y en el aire recibe un pase cerca de la línea lateral. Después de atrapar el balón y mientras continúa en el aire, es empujado fuera del campo antes de que pueda poner cualquiera de sus pies dentro del campo de juego. ¿Se considera que el pase es completo debido a que de no ser empujado fuera del campo el receptor hubiera podido poner alguno de sus pies dentro del campo antes de salir?

R: Para que un pase se considere atrapado, el jugador que levanta sus pies para recibir un pase adelantado debe tener el balón en su posesión en el momento que regresa al suelo dentro del campo. Cuando un jugador defensivo empuja al receptor fuera del campo antes de que el receptor toque el suelo dentro del campo, se considera que ha hecho una muy buena jugada defensiva y el pase es declarado incompleto.

P: ¿Es necesario que los linieros ofensivos tengan que esperar hasta que la bola es pateada para poder correr a defender el regreso de patada?

R: No, Todos los jugadores ofensivos pueden correr a cubrir una patada inmediatamente después del centro.

P: ¿Cuál es la altura máxima de un tee utilizado para las patadas de salida?; ¿Pueden los pateadores utilizar tee o plataformas para los goles de campo y puntos extra?

R: Si se utiliza un tee en una patada de salida, éste no debe elevar el punto más bajo del balón más de dos pulgadas (5 cm. aproximadamente) del suelo. Los tees y plataformas NO son legales en los goles de campo ni en los intentos de punto extra.

P: En una patada de despeje en la cual el balón está rodando o botando hacia la línea de gol y no ha sido tocado por ningún equipo; ¿Qué tiene que hacer un jugador del equipo pateador para matar la bola y prevenir el Touchback?

R: La línea de gol es considerada como un plano, y cuando la bola rompe dicho plano, el jugador del equipo pateador no puede tocar la bola. Si lo hace, es un touchback. Antes de penetrar el plano, la bola puede ser cachada, recuperada o bateada hacia atrás por un jugador del equipo pateador. Cuando un jugador cacha o levanta una patada, la bola se declara muerta en el siguiente punto donde toque el suelo, sin importar si su impulso lo lleva posteriormente a la zona final.

P: ¿La interferencia de pase defensiva siempre concede el balón al equipo ofensivo en el punto del foul?

R: No. Cuando la interferencia de pase ocurre a más de 15 yardas adelante de la línea de scrimmage, el castigo son 15 yardas desde la línea de scrimmage (donde fue centrado el balón). Todas las interferencias de pase defensivas resultan en un primero y diez para la ofensiva. En la página XX se encuentra la aplicación para el caso en el que la línea de scrimmage esté dentro de la yarda 2.

P: ¿Ha cometido foul un jugador defensivo que invade la zona neutral antes del centro?

R: Después de que la bola ha sido declarada lista para ser puesta en juego, los jugadores defensivos pueden moverse legalmente dentro y fuera de la zona neutral pero no pueden encontrarse dentro de ella en el momento que la bola es centrada. Si el jugador defensivo invade la zona neutral antes del centro y eso provoca una reacción inmediata por un jugador ofensivo que se encuentre delante de dicha zona, se considera que el defensivo cometió castigo. Los jugadores ofensivos no pueden estar en la zona neutral hasta que la bola sea centrada, o hacer un movimiento (finta) abrupto con el fin de provocar que el jugador ofensivo se mueva para cometer un castigo.

P: ¿Ha cometido castigo un liniero ofensivo (distinto del ala cerrada) que levanta su mano del suelo antes del centro?

R: Los guardias y los tackles (hombres de línea, generalmente numerados del 50 al 79) no pueden mover sus manos antes del centro una vez que estas se encuentren en o debajo de sus rodillas. El centrador y las alas cerradas pueden levantar una o ambas manos si lo hacen de manera lenta que no sea simulando el inicio de una jugada.

P: ¿Es legal que un jugador defensivo, que no tiene idea de la posición del balón, agite sus brazos una y otra vez delante de un receptor elegible y con la oportunidad de atraparlo?

R: Esta práctica se conoce en el profesional (NFL) como "face guarding", donde si es ilegal. Sin embargo, en las reglas NCAA es diferente: Los jugadores defensivos pueden agitar sus manos y brazos para distraer a un receptor. No es castigo mientras no exista contacto físico con el receptor elegible antes de que llegue el balón.

P: ¿Un gol de campo fallado puede ser regresado por el equipo defensivo o avanzado por el equipo pateador?

R: Sí. Un gol de campo fallado puede ser regresado por el equipo defensivo. Un gol de campo fallado que no cruza la línea de scrimmage puede ser avanzado por los 22 jugadores dentro del terreno de juego.

Preguntas y respuestas más comunes.

P: ¿Qué es un mof?; ¿Puede el equipo contrario avanzar una bola mofada?

R: Un mof, es un intento fallido de cachar o recuperar un balón, que además es tocado al intentar hacerlo. Una patada mofada puede ser avanzada por el equipo receptor pero no por el equipo pateador; si la patada no cruza la línea de scrimmage, cualquier equipo puede avanzarla. Un pase mofado puede ser cachado en el aire y avanzado por cualquier equipo. Un fumble mofado puede ser recuperado y avanzado por cualquier equipo. Un pase atrasado mofado puede ser recuperado y avanzado por cualquier equipo

P: Si un gol de campo es fallado en tercer down, o si una patada es bloqueada, y la bola es recuperada por el equipo pateador; ¿puede el equipo pateador retener la posesión y obtener un cuarto down?

R: Si la patada recuperada no ha cruzado la línea de scrimmage, y esta se queda dentro del campo y no está en la zona final, se concede al equipo pateador cuarto down en el punto donde la recupera.

P: Un jugador brinca y en el aire atrapa un pase. Mientras está en el aire es empujado hacia atrás dos yardas y ahí toca primero el suelo dentro del campo. ¿Desde dónde es centrado el próximo down?

R: El receptor no ha completado el pase hasta que toque el suelo dentro del campo con la bola en posesión. Sin embargo, el balón es centrado en el punto donde recibió el pase (dos yardas adelante de donde cayó, esto se llama máximo avance).

P: En el fútbol americano profesional, gente de la banca o de la prensa puede hablar con el Quarterback a través de un receptor de radio localizado en su casco. ¿Es esto legal en el fútbol americano de la NCAA?

R: No. Los jugadores no pueden ser equipados con algún tipo de dispositivo de comunicación electrónico o mecánico para comunicarse con alguien más.

P: Un jugador defensivo intercepta un pase adelantado o cacha una patada dentro de su yarda 5 y su impulso lo lleva dentro de su zona final, donde es tacleado. ¿Es esto un safety para el equipo que comenzó la jugada a la ofensiva?

R: No. La siguiente jugada será centrada desde el punto de la cachada por el equipo que cachó o interceptó siempre y cuando no sea más allá de la yarda 5.

P: ¿Es posible obtener sólo un punto por un safety, en lugar de dos?

R: Sí. En un intento de punto extra, el equipo ofensivo obtiene un safety de un punto cuando un fumble es bateado, pateado o llevado hacia la zona final por un jugador defensivo y la bola convierte en muerta en posesión del equipo defensiva.

Preguntas y respuestas más comunes.

P: ¿Se puede insultar a los Oficiales o a los jugadores del equipo contrario?

R: No. Bajo ninguna justificación se puede permitir que las personas sujetas a las reglas utilicen palabras soeces, bulgares para provocar a los jugadores u Oficiales.

Ninguna persona puede emplear palabras o groserías que denigren a un participante e inclusive a los propios jugadores.

P: ¿Es cierto que debe existir un halo de dos yardas libre, para que el receptor de una patada pueda cachar la bola?

R: No. La regla elimina esa parte, ahora es necesario permitir al receptor de una patada que tenga la oportunidad de cacharla (libre de obstáculos) haya o no haya hecho la señal de atrapada libre.

Fin Febrero 2012