

The NCAA logo, consisting of the letters "NCAA" in white, set within a blue circular background.

FOOTBALL

2013 y 2014 REGLAS E INTERPRETACIONES

Traducción:
Francisco Reyes Ruiz



RESPETO

ES EL NOMBRE DEL JUEGO

Yo estoy seguro de que ninguno de ustedes conoce a mi Madre

Los Oficiales solamente
hacen su trabajo y tienen
un punto de vista
diferente al suyo

RESPECTO
ES EL NOMBRE DEL JUEGO



NCAA and NCAA.org are trademarks of the National Collegiate Athletic Association.



N C A A

REGLAS DE FÚTBOL AMERICANO

e

INTERPRETACIONES

2013-2014



Francisco J. Reyes Ruiz

Registro — RPDA — 03-2011-02512352100-01

SI TÚ O UN COMPAÑERO PIENSAS QUE TIENEN
UNA:
CONMOCIÓN
NO LA OCULTES REPORTALA AL DOCTOR



ES MEJOR PERDER UN JUEGO QUE TODA UNA TEMPORADA

CUANDO TENGAS DUDA, QUE TE REVISE UN DOCTOR

For more information and resources, visit www.NCAA.org/health-safety and www.CDC.gov/Concussion.



NCAA is a trademark of the National Collegiate Athletic Association.
The mark "CDC" is licensed under authority of the PHS.

Reference to any commercial entity or product or service on this page should not be construed as an endorsement by the Government of the company or its products or services.

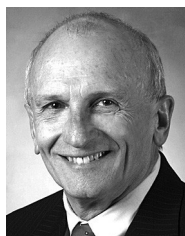


COMITÉ DE REGLAS DE LA NCAA.	4
CAMBIO DE REGLAS.	5
CAMBIO EDITORIALES A LAS REGLAS.	6
PUNTOS DE ÉNFASIS.	7
LA DECLARACIÓN EN LO DEPORTIVO.	9
EL CÓDIGO DE FÚTBOL AMERICANO.	10
REGLA 1. EL JUEGO, CAMPO, JUGADORES Y EQUIPO.	14
REGLA 2. DEFINICIONES.	27
REGLA 3. CUARTOS, FACTORES DE TIEMPO Y SUSTITUCIONES.	44
REGLA 4. BOLA EN JUEGO, BOLA MUERTA, FUERA DEL CAMPO.	57
REGLA 5. SERIES DE DOWNS, LÍNEA POR GANAR.	60
REGLA 6. PATADAS.	63
REGLA 7. CENTRANDO Y PASANDO LA BOLA.	71
REGLA 8. ANOTACIONES.	80
REGLA 9. CONDUCTA DE JUGADORES Y OTROS SUJETOS.	86
REGLA 10. APLICACIÓN DE CASTIGOS.	101
REGLA 11. OFICIALES JURISDICCIÓN Y DEBERES.	105
REGLA 12. REPETICIÓN INSTANTÁNEA.	106
SUMARIO DE CASTIGOS	112
APÉNDICE “A”	116
APÉNDICE “B”	117
APÉNDICE “C”	121
APÉNDICE “D” DIAGRAMAS EN EL CAMPO DE JUEGO	123
DIAGRAMA DEL TERRENO DE JUEGO.	124
ZONA DE BLOQUEO Y CAJA DE TACKLES.	125
COMO PINTAR EL CAMPO.	126
APÉNDICE “E”	128
SEÑALES OFICIALES DE FÚTBOL AMERICANO N.C.A.A.	131
SEGUNDA PARTE.	F-1
TABLA DE CONTENIDOS.	F-22
NUEVAS A. R.	F-3
REGLA 1. EL JUEGO, CAMPO, JUGADORES Y EQUIPO	F-4
REGLA 2. DEFINICIONES	F-6
REGLA 3. CUARTOS, FACTOR DE TIEMPO	F-8
REGLA 4. BOLA EN JUEGO, BOLA MUERTA, FUERA DEL CAMPO	F-19
REGLA 5. SERIES DE DOWNS, LÍNEA POR GANAR	F-21
REGLA 6. PATADAS	F-23
REGLA 7. CENTRANDO Y PASANDO LA BOLA	F-33
REGLA 8. ANOTACIONES	F-44
REGLA 9. CONDUCTA DE LOS JUGADORES	F-51
REGLA 10. APLICACIÓN DE CASTIGOS	F-62

COMITÉ DE REGLAS DE LA NCAA

Aquéllos que lo encuentran necesario avisar al editor para las interpretaciones de Reglas o situaciones de juego pueden enviar un correo electrónico a la dirección abajo mencionada. El editor responderá cuando el tiempo lo permita. Las demandas deben enviarse a:

ROGERS REDDING
Secretary-Reglas Editor.
E-mail: FOOTBALLRULES@ncaa.org



*Francisco -
Thank, for all
you do for officiating
Rogers Redding*

Reconocimiento de Rogers Redding
A nuestro trabajo del libro de Reglas 2012
Julio del 2012

Francisco "Vikingo" Reyes Ruiz

PRINCIPALES CAMBIOS DE REGLAS PARA 2012, 2013 y 2014

Los números y letras en la columna izquierda se refieren a la Regla, sección y artículo, respectivamente, los cambios o artículos alterados son identificados en las Reglas por un diferente color, a menos que el cambio da lugar a la supresión del segmento entero que contiene el cambio.

Principales cambios de Reglas para 2012

3-2-4-c-13	El Casco se sale — reloj de juego	FR-48
3-3-2-e-16	El Casco se sale — reloj de jugada	FR-50
3-3-9	El Casco se sale — sustracción de 10 segundos	FR-53
6-1-1	Patada de salida en línea de la yarda 35	FR-63
6-1-2-b	Equipo colocado dentro de 5 yardas de la bola en patada libre libres	FR-63
6-1-7-b	El Touchback en una patada libre: la bola se coloca en línea de la yarda 25	FR-65
6-4-1	Interferencia en una cachada de patada	FR-69
8-6-2	El Touchback en una patada libre: la bola se coloca en línea de la yarda 25	FR-84
9-1-6	Bloqueo por debajo de la cintura	FR-89
9-1-11-c	Jugador no puede saltar sobre el escudo para bloquear la patada	FR-90
9-1-17	Participación en el juego sin el casco	FR-92
9-2-1-a-1-2	Sacarse el casco durante una bola viva: actitud antideportiva	FR-92

Principales cambios de Reglas para 2013 y 2014

1-4-2	Entrar en juego con un nuevo número el jugador deberá informar	FR-21
1-4-2	Los jugadores en la misma posición deben tener diferentes números	FR-21
1-4-4	Los números del Jersey deben contrastar con el color de la camiseta	FR-22
2-27-14	Ampliado la definición de jugador indefenso	FR-41
3-2-5	Tiempo mínimo para una jugada después de clavar	FR-48
3-3-5	Reducción de 10 segundos después de lesión del jugador	FR-52
3-3-9	Si se sale el casco: tiempo fuera permite que el jugador seguirá en juego	FR-53
9-1-3	Cazando con la corona del casco: descalificación automática	FR-87
9-1-4	Cascazo o golpe al área de la cabeza o el cuello: descalificación automática	FR-87
9-1-6	Bloqueo por debajo de la cintura	FR-89
12-3-5	Podrá ser revisado el castigo de descalificación	FR-108

Índice de cambios editoriales

Para la temporada 2012, 2013 y 2014, hay un gran número de cambios editoriales que a continuación se enumeran los cambios significativos y todos los cambios realizados pretenden lograr claridad y simplificación.

CAMBIOS EDITORIALES PARA 2012

1-4-6-a	Toallas	FR-23
2-12-10	Línea lateral adyacente	FR-33
2-20	Podría incluir en reloj de juego una sustracción en el castigo	FR-36
3-2-4-c-6	25 segundos del reloj en el equipo B primero down	FR-47
3-4-4-a, e	Sustracción en el reloj de juego	FR-54
6-1-11, 12	Los apartados f, g se pasaron a 6-1-2	FR-65
7-3-2-h-Exc.	Aclaración en pase legal adelantado	FR-76
8-3-3	Incluye aplicación de conducta antideportiva	FR-81
10-1-4	Excepción de, aclaraciones sobre PSK fauls	FR101
12-3-3-h	Aclaración al tocar la línea lateral	FR107
12-3-5-c-2	En el intento excluido para el ajuste de reloj al final de medio	FR108

PRINCIPALES cambios de la EDITORIAL para 2013 y 2014

2-4-3	Aclaración de definición de "atrapar"	FR-29
3-2-4	Reloj del juego en la resta de 10 segundos	FR-48
6-3-13	Castigos por faules para el equipo que pateo	FR-68
7-3-2	Todos los faules de pase intencional: sólo pérdida de down	FR-76
10-2-3	Aplicación en Post scrimage Kick	FR-103

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 varias 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...” y “jugadores y coaches deben dar un especial énfasis a la eliminación de usar el casco como un arpon.” Cada participante en la escena del football colegial comparte una responsabilidad de conducta ética que mejora el futuro de esta tradición deportiva.

PROTECCIÓN DE JUGADORES INDEFENSOS Y GOLPES CON LA CORONA DEL CASCO.

En **2008** el comité introduce una Regla distinta que prohíbe iniciar el contacto y centrar a un adversario indefenso. Estas acciones ahora se encuentran en dos Reglas, prohibiendo iniciar el contacto con el casco o cazar a oponentes indefensos. Contacto con la corona del casco (Regla 9-1-3) y jugadores indefensos: Contacto a la cabeza o la parte del cuello (Regla 9-1-4). El empleo del casco como una arma y intencional contacto con a la cabeza o al área del cuello son ahora serias preocupaciones.

[Nuevo en 2013, los castigos por faules mencionados en las Reglas 9-1-3 y 9-1-4 incluyen la inhabilitación automática del jugador que comete la falta.](#) El comité de Reglas continuara enfatizando a los coaches y a Oficiales deben ser diligentes para asegurar que los jugadores entienden y respeten estas Reglas.

Regla 2-27-14 define y enlista las características de un jugador indefenso.

El CASCO.- El casco está diseñado para proteger al jugador de lesiones en la cabeza.

Por lo tanto, se ajustara correctamente para que no se salga a través del juego.

Entrenadores deben ser diligentes en ver que los jugadores lleven los cascos correctamente, y los Oficiales sólidamente deben aplicar las Reglas que requieren las cintas del mentón para ser fuertemente asegurado. [La Regla \(3-3-9\) pide ahora que al jugador cuyo casco se le sale a dejar el juego para uno down, a menos que esto sea el resultado directo de una foul. El jugador puede permanecer en el juego, si a su equipo se le concede un tiempo fuera cargado.](#)

El control de línea de banda. Los miembros e instituciones, ligas de la NCAA deben desarrollar los planes para imponer las Reglas en el área del equipo y la caja de coucheo (Regla 1-2-4-a, atrás de las líneas limítrofes entre las líneas de la yardas 25 del límite del campo), y el espacio entre las líneas limítrofes (Regla 1-2-3-a y b, que marca 12 pies fuera de las líneas de banda y las líneas finales) y las líneas de banda. Estos planes deben concentrarse en mantener estas partes del campo alejado (libres) de cualquier persona (s) que no tienen ninguna responsabilidad en el partido.

El nivel de campo es no es para los espectadores. Debe reservarse para aquellas personas que está realizando un servicio asociado con acción en el terreno de juego y de la administración del juego.

Simplemente si no tienen nada que hacer, o no desempeñan ningún trabajo no tienen ningún permiso para permanecer cerca en la línea de banda. Simplemente no se puede permanecer en la línea de banda.

Cada equipo esta limitado a 60 personas en su área de equipo, no incluyendo miembros de equipo en su

totalidad en uniforme, los cuales estarán portando o llevando una credencial proporcionada por el equipo. (En uniforme esta definido como equipado de acuerdo con las Reglas de NCAA y listo para entrar jugar.) Estas personas solamente deben ser aquellas que están involucradas directamente en el partido. Las credenciales deben ser numeradas del No. 1 al 60. Ninguna otra credencial debe ser válida para permanecer en el área de equipo.

Las personas que están directamente involucradas en el juego incluyen, (Reglas 1-1-6 y 1-2-4-b): entrenadores, directores de equipo, miembros del personal de entrenamiento, médicos, miembros del personal de comunicaciones, y miembros del personal de operaciones del partido (por ejemplo, el equipo que maneja los balones, personas que manejan las cadenas, personal de los medios de comunicación, oficiales, técnicos responsables de las comunicaciones de la caja de coucheo, y miembros de la prensa).

Mientras el juego está en curso, la zona desde el límite de líneas hacia afuera a los asientos del estadio, fuera de la zona de equipo, deben restringirse al operador de cámara de los medios de comunicación acreditado y personal en el aire, alentar a los miembros del equipo en uniforme y personal de seguridad del estadio en uniforme para que cumplan con esta disposición. Directivos y personal de seguridad del estadio son responsables de hacer cumplir estas restricciones.

CONSIDERACIONES MEDICAS Y DE SEGURIDAD, en consulta con la Asociación de los entrenadores Atlético Nacional (NATA), el Comité de Reglas de fútbol alienta firmemente a los entrenadores y Oficiales para ser diligente en asegurar que los jugadores llevar el equipo obligatorio. Es especialmente importante que los equipos y almohadillas cubran partes del cuerpo para los que fueron diseñados. Especial atención a llevar pantalones uniformes que cubran las rodillas, que cuando están desgastados fácilmente exponen las rodillas.

Jugadores de fútbol son especialmente susceptibles a aureus de estafilococo resistente a la metilina (MRSA), que es resistente a los antibióticos utilizados. MRSA resultado perdido tiempo de juego. Más en serio ha causado la muerte de varios jugadores de fútbol en los últimos años. MRSA normalmente se transmite a través del contacto de cuerpo a cuerpo de una herida infectada o a través de un objeto (por ejemplo, toalla) que ha entrado en contacto con el área infectada. No se transmite a través del aire, no se encuentra en barro o hierba y no pueden vivir en césped artificial.

El Comité recomienda observar precauciones médicas comunes para reducir la incidencia de las infecciones de MRSA. Consulte el manual de medicina deportiva de la NCAA, que puede encontrarse en www.ncaapublications.com

CONMOCIONES, entrenadores y personal médico debe actuar con cautela en el tratamiento de un atleta de estudiante que exhibe signos de una conmoción cerebral. Consulte el Apéndice C para obtener información detallada.

La Declaración en lo deportivo.

El Comité de Reglas NCAA Fútbol
Adoptado en Febrero del 2009

Después de repasar varias jugadas que involucran alguna conducta antideportiva, el comité es firme en su apoyo a las Reglas de conducta antideportiva tal y como están actualmente escritas. Muchos de estas faltas son hechas por jugadores que impropriadamente atraen la atención a ellos con premeditación (conocimiento), o de una manera excesiva o prolongada forma. Deben enseñarles a los jugadores la disciplina que refuerza el fútbol como un juego de equipo.

El comité de las Reglas le recuerda a los head couches de su gran responsabilidad por la conducta de sus jugadores antes y después, así como durante el juego. Deben avisarles a sus jugadores las acciones que pueden ocasionar una conducta antideportiva al dirigirse al juego, en el campo, ya que puede llevar a una confrontación entre los equipos. Tales acciones pueden aplicarse al inicio del juego, posiblemente incluso la expulsión de algunos jugadores. La recurrencia repetida de tal conducta antideportiva por un equipo puede producir una acción punitiva por la conferencia (Liga) en contra del head Couch y su institución.

Solo son 18 años de publicar el libro de Reglas en español se dice fácil, pero ha requerido de un gran esfuerzo y participación de mucha gente que comparte conmigo el amor al fútbol americano. Este trabajo ha evolucionado con base en la experiencia de oficiales, amigos y el apoyo de muchos participantes. Todos nos sentimos muy honrados al ver que los resultados de este trabajo se pueden observar cada vez más cotidianamente en los campos de juego. A todos los que nos ayudaron para alcanzar estos 18 AÑOS **¡muchas gracias!**

Francisco y Daniel Reyes López (El "Vikingo")

Hoy es de esos días en que el mundo pierde mucho. Sin Mario Coronado en él nos quedamos con un caballero menos, y el fútbol americano en México se queda con una raya menos en el emparrillado.

Yo pierdo a un ejemplo de educación y de amor a nuestro deporte favorito. Pierdo a alguien que siempre tendió su mano altruista para apoyarme.

En fin. Alza las manos al cielo Mario. ¡Y marca un Touchdown!.....

EL CÓDIGO DE FÚTBOL AMERICANO.

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

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

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

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

ÉTICA DE COUCHEO.

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

Enseñar intencionalmente el mal uso de manos o brazos (agarrar), ganarle a la bola, cambios ilegales (shifts), fingirse lastimados, interferencias o pase ilegal adelantado, así como el fumble hacia adelante, es maniatar la ayuda que da el deporte para formar el carácter de los jugadores. No hay lugar para estas acciones, dentro de un deporte que es parte esencial de un Programa Educativo.

Las siguientes son unas prácticas (enseñanzas) “NO” éticas:

- a). Cambiarse los números para confundir a los oponentes.
- b). El uso del casco o barra como primer contacto como un arma, el casco debe usarse como protección del jugador.
- c). No se debe usar en la enseñanza del bloqueo o tacleo con aparatos mecánicos autopropulsados.
- d). El uso del casco. Enfatizar enérgicamente a jugadores, coaches y oficiales que debe eliminarse el cascazo
- e). El uso de drogas, que no sean para usos curativos está prohibido, ya que va en contra del espíritu y propósitos de los atletas aficionados.
- f). El ganarle a la bola es una táctica desleal, usando una señal para iniciar la jugada antes de que la bola sea centrada, con la esperanza de que la falta no sea detectada por los oficiales, no es más que un robo para sacar ventaja de los oponentes.

Una señal honesta para iniciar una jugada es un buen fútbol, pero una señal que lleva el propósito de que el equipo inicie su movimiento una fracción de segundo antes de que la bola sea

- puesta en juego, esperando que la falta no sea detectada por los oficiales es una pequeña rareza. Esto es lo mismo que si un corredor de los 100 metros se pusiera de acuerdo con el oficial de salida, para que le advirtiera una fracción de segundo, antes de hacer el disparo de salida.
- g). Un cambio, SHIFT (MOVIMIENTO), honesto es buen fútbol, pero hacer un cambio en tal forma que simule el inicio de una jugada o emplear cualquier táctica desleal para que el oponente caiga fuera de lugar o procedimiento ilegal, es un intento deliberado para conseguir una ventaja innecesaria.
- h). Fingirse lastimado. Un jugador lastimado tiene toda la protección de las Reglas. Por eso fingirse lastimado para ganar un tiempo fuera adicional para su equipo, es deshonesto, antideportivo y contrario al espíritu de las Reglas. Estas tácticas **NO** deben ser toleradas por los deportistas íntegros.

HABLAR CON LOS Oponentes

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

HABLAR CON LOS OFICIALES

El código de ética de la AFCA establece:

- a. Fuera del record de crítica de Oficiales a jugadores o el público se considerará poco éticas.
- b. Para un entrenador a afrontar, o permitir que cualquier persona en su banca lo haga, hacer observaciones, reclamar a cualquier oficial durante el transcurso de un juego, o ser indulgente en conducta que podría incitar a jugadores o espectadores contra los Oficiales, es una violación de las Reglas del juego y debe considerarse asimismo conducta indigna de un miembro de la profesión de entrenador.

HOLDING AGARRANDO

Uso ilegal de la mano o del brazo es injusto, elimina la habilidad del adversario y no pertenece a este juego. El objetivo del juego es avanzar con el balón por estrategia, habilidad y velocidad sin mantener agarrando ilegalmente a su oponente. Todos los entrenadores y jugadores deben comprender completamente las Reglas para el uso apropiado de las manos a la ofensiva y defensiva. Agarrando es una foul con mucha frecuencia llamado; es importante hacer hincapié en la gravedad de este castigo.

LO DEPORTIVO

El jugador o entrenador que intencionalmente infringe una Regla es culpable de juego desleal y conducta antideportiva; y si él escapa de ser penalizados; trae consigo el descrédito para el buen nombre del juego, que es su deber como un jugador o entrenador a defender.

**COMISIÓN DE REGLAMENTO DE FÚTBOL
NCAA**

Aquéllos que lo encuentran necesario avisar al editor para las interpretaciones de Reglas o situaciones de juego pueden enviar un correo electrónico a la dirección abajo mencionada. El editor responderá cuando el tiempo lo permita. Las demandas deben enviarse a:

ROGERS REDDING
Secretary-Reglas Editor.
E-mail: FOOTBALLRULES@ncaa.org



RESPECTO
ES EL NOMBRE DEL JUEGO

Parte 1:

Las Reglas.

Reglas de fútbol de la NCAA y interpretaciones han sido destinados como cualquier Regla administrativa o normas de conducta. Normalmente, las Reglas administrativas son los relativos a la preparación para el juego. Normas de conducta son las que tienen que ver directamente con la realización del juego. Algunas Reglas administrativas (tal como se indica) pueden ser modificadas por el consentimiento mutuo de las instituciones de competencia. Otras (sin indicarse) son inalterables. Ninguna Regla de conducta puede cambiarse por consentimiento mutuo.

Todas las instituciones de miembros de la NCAA son necesarias para llevar a cabo sus juegos intercolegiales con apego a estas Reglas.

En las Reglas de fútbol de la NCAA e interpretaciones, Reglas administrativas que pueden ser modificadas por consentimiento mutuo de las instituciones incluyen:

1-1-4	3-2-2-a
1-2-7-a	3-3-3-c y d
3-2-1-b	11-2-1

Reglas administrativas que no pueden ser alterados incluyen:

1-1-1-a	1-2-7-a, b, e y f
1-1-2	1-2-8-a-d
1-1-3-a y b	1-2-9-a y b
1-1-4	1-3-1-a-k
1-1-5	1-3-2-b, c, e y f
1-1-6	1-3-2-d Excepción
1-1-7	1-4-3
1-2-1	1-4-7
1-2-1-a-d, h, k y l	1-4-9-a-d
1-2-2	3-2-4
1-2-3-a y b	3-3-3-e
1-2-4-a-f	11-1
1-2-5-a-f	11-2-2
1-2-6	

Normas administrativas que pueden ser modificadas por el manejo del juego sin consentimiento mutuo incluyen:

1-2-1-a Excepción	1-2-7-c y d
1-2-1-e-g, i y j	1-3-2-d
1-2-4-f	
1-2-5-c Excepción	

Todas las demás Reglas son Reglas de conducta y no pueden modificarse

REGLA 1

EL JUEGO, CAMPO, JUGADORES Y EQUIPO.

SECCIÓN 1 PREVISIONES GENERALES.

El juego.

Artículo.- 1.

- a. 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 que tenga la forma de un esferoide alargado.
- b. Un equipo puede jugar con menos de 11 jugadores, pero será castigado por un foul de formación ilegal, si no reúne los siguientes requerimientos:
 1. Cuando menos cuatro hombres del equipo A que deberán estar de cada lado del pateador cuando la bola es pateada en una patada libre (de salida). (Regla 6-1-2-c-3).
 2. Al momento del centro, no menos de cinco jugadores portaran jerseys con números del 50 al 79, estarán en la línea de scrimmage y no más de cuatro (4) jugadores en el backfield. (Reglas 2-21-2, 2-27-4 y 7-1-4-a) (**Excepción:** Regla 7-1-4-a-5) (A.R. 7-1-3-7 a la 9).

Líneas de gol.

Artículo.- 2. Las líneas de gol; una para cada equipo, se establecerán en los extremos opuestos al final del campo y cada equipo debe tener su oportunidad de avanzar la bola, a través de la línea de gol del equipo oponente, ya sea corriéndola, pasándola o pateándola.

Equipo ganador y Marcador final.

Artículo.- 3.

- a. A los equipos se les conceden puntos por anotaciones de acuerdo a las Reglas establecidas y a no ser que el juego sea decidido por forfait, el equipo que tenga más puntos al final del juego, será el equipo ganador.
- b. El juego termina y la puntuación es final cuando el Réferi así lo declara.

Oficiales del juego.

Artículo.- 4.

- a. El juego deberá jugarse ya sea bajo la supervisión de los Oficiales.

Capitanes de equipo.

Artículo.- 5.

Cada equipo designará al Réferi a no más de cuatro jugadores como su (s) capitán (s) , y sólo uno de ellos podrá hablar a la vez por su equipo, en cualquier trato con los Oficiales.

Personas sujetas a las Reglas.

Artículo.- 6.

- a. Todas las personas en el área del equipo están sujetas a las Reglas y serán administrados por las decisiones de los Oficiales.

- b. Las personas sujetas a las Reglas son: Cualquier persona que se encuentre en el área del equipo, jugadores, reemplazos, sustitutos de jugadores, coaches, trainers, (ayudantes), porristas, miembros de la banda, mascotas, cronistas o anunciantes de TV, operadores del sistema de audio y video y demás personas afiliadas con los equipos o instituciones.

Instituciones y miembros sujetos a las Reglas.

Artículo.- 7.

- a. Las instituciones miembros de la N.C.A.A. y Oficialmente afiliadas deben conducir todos sus torneos bajo las Reglas de juego de la asociación.
- b. Las instituciones de Oficiales miembros de la N.C.A.A. Oficialmente afiliadas deben usar el manual actualizado publicado por la asociación colegiada de comisionados, LLC (CFO).
- c. Las instituciones afiliadas a la N.C.A.A. que no cumplan con las Reglas de juego o no apliquen los castigos designados, están sujetas a sanciones por la N.C.A.A. (ver el manual de su división)

SECCIÓN 2. EL CAMPO.

Dimensiones del campo.

Artículo.- 1.

El campo debe ser un área rectangular con dimensiones, líneas, zonas, y pilones como se indica en el diagrama del campo en el apéndice D (pagina 124).

- a. Todas las líneas en el campo deben estar marcadas con líneas de 4 pulgadas de ancho . **(Excepción:** Las líneas laterales y finales pueden exceder las 4 pulgadas de ancho, las líneas de gol podrán ser de 4 u ocho pulgadas de ancho y lo marcado en la Regla 1-2-1-g).
- b. Las líneas de la yarda serán de 24 plg. de largo, y a 4 plg. dentro a partir de las líneas laterales y en las líneas interiores, son obligatorias y todas las demás líneas de las yardas deberán ser de cuatro pulgadas desde las líneas límites del campo. (Ver Regla 2-12-6).
- c. Es obligatorio que una línea blanca sólida sea pintada entre el área de la línea lateral y la línea de coucheo.
- d. Se permite material decorativo contrastantes en las zonas finales (nombres de instituciones, emblemas, eventos, etc.), pero se recomienda que no queden a menos de 4 pies de cualquiera de las líneas de gol, de las líneas laterales o líneas finales.
- e. Líneas contrastante en colores en las zonas finales, no deben empalmar con ninguna de las líneas.
- f. **Contrastes decorativos en cualquier marca, incluyendo el logotipo de la Conferencia, Universidad, (nombre o logo) y nombre del equipo y logo, son permitidas dentro del margen y entre las líneas de gol, en estas condiciones (ver Apéndice D) (pagina 123):**
1. La totalidad de todas las líneas de la yarda, líneas de gol y margen deberán ser claramente visibles. Ninguna parte de cualquier de la línea puede estar oculta por alguna marca decorativa.
 2. Ninguna marca podrá tocar o incluir dentro de las hash marks.
- g. Las líneas de gol pueden pintarse en colores contrastantes con las líneas blancas.
- h. **Prohibido la propaganda comercial en el campo. Excepto lo siguiente:**
1. Para un juego de postemporada el patrocinador oficial cuyo nombre se asocia con el nombre de ese juego podrá anunciarse en el campo, con la restricción que solo podrán ser un máximo de tres anuncios tales como:
 - un solo anuncio centrado en la línea de 50 yardas y no más de dos menores que flanqueaban los anuncios. Estos anuncios deben adherir al párrafo f anterior.

- **Otros anuncios, del patrocinador o por cualquier otra entidad comercial, pueden estar en el campo. Esto incluye las designaciones de los medios sociales como las etiquetas de URL y hash.**
- 2. El Logo de la NCAA está permitido.
- 3. Si una entidad comercial ha adquirido los derechos de nombre a las instalaciones, el nombre, pero no su logotipo comercial, se pueden pintar en el campo en **no más de dos lugares**.
- i. Los números de las líneas de las yardas deben medir 6 pies de alto y 4 pies de ancho, con la parte superior de los números, se recomienda colocarlos a 9 yardas de las líneas interiores.
- j. Se recomienda pintar flechas blancas indicando la dirección hacia la línea de gol oponente, en el campo junto a los números de las yardas (excepto la yarda 50). La indicación de la dirección hacia la línea de gol más cercana es recomendada. La flecha formará un triángulo de 18 pulgadas de base y 2 lados de 36 pulgadas cada uno.
- k. Las dos líneas interiores (líneas interiores) estarán a 60 pies de las líneas laterales y las líneas cortas de la yarda deben medir 24 plg. de longitud.
- l. Las marcas de las 9 yardas deben medir 12 plg. de largo a cada 10 yardas y deben colocarse a 9 yardas de las líneas laterales. Estas marcas no se requieren si hay números en el campo de acuerdo a la Regla 1-2-1-i. (Ver diagrama terreno de juego)

Áreas del límite del campo.

Artículo.- 2. Se debe medir el área del campo desde la orilla interior de las líneas límite marcadas. La línea completa de las líneas de gol está dentro de la zona final.

Líneas de límite.

Artículo.- 3.

- a. Las líneas que limitan el campo deberán ser marcadas con líneas de 12 pulgadas y con intervalos de 24 pulgadas, a 12 pies por fuera de las líneas laterales y líneas finales, excepto en los estadios donde la superficie del campo no permita esta distancia, en estos estadios las líneas limítrofes no deben estar a menos de 6 pies de las líneas finales y laterales. Las líneas limítrofes deben ser de 4 pulgadas de ancho, pudiendo ser de color amarillo. Las líneas límite designadas para el área de cada equipo deberán ser sólidas.
- b. Ninguna persona fuera del área del equipo podrá estar dentro de las líneas de límite. El personal de manejo del juego tiene la responsabilidad y la autoridad para aplicar esta Regla.
- c. Se recomienda que las líneas limítrofes se marquen a los lados y en la parte trasera del área del equipo y a 6 pies de esas líneas cuando el estadio lo permita.

Área del equipo y caja de coucheo.

Artículo 4.

- a. En cada lado del campo, el área del equipo que se localiza atrás de la línea limítrofe y entre las líneas de las yardas 25, deberá ser marcada para el uso exclusivo de sustitutos, trainers y otras personas afiliadas al equipo. Las líneas limítrofes enfrente a la caja de coucheo deben ser marcadas con una línea sólida 6 pies por fuera de la línea lateral y entre las líneas de la yarda 25. El área entre la línea de coucheo y la línea límite entre las yardas 25 deberá contener líneas blancas diagonales o debe ser marcada distintivamente para el uso de los couches. (Regla 9-2-5) Marcas de 4 por cuatro pulgadas es obligatoria cada cinco yardas, extendida entre la línea de gol como una extensión de las líneas de coucheo señalar los puntos de referencia de la línea por ganar y el indicador de downs de seis pies.

- b. El área del equipo será limitada para el uso de jugadores en uniforme (ver apéndice D) y un máximo de 60 personas directamente involucradas con el equipo. Todas las personas en el área del equipo estarán sujetas a las Reglas y administrados por las decisiones de los Oficiales (Regla 1-1-6). Las 60 personas sin uniforme deben mostrar credenciales numeradas del 1 al 60. Ninguna otra credencial es válida en el área del equipo.
- c. Los couches tienen como área permitida la caja de coucheo (ver apéndice D), la cual es el área rodeada por las líneas limítrofes y de coucheo entre las líneas de la yardas 25.
- d. El personal de los medios de comunicación incluidos reporteros, radio y televisión y su equipo, NO deberán de estar en el área del equipo, ni comunicarse en ninguna forma, con las personas que estén en el área del equipo o en la caja de coucheo. En estadios donde el área de equipo se extiende junto a la de los espectadores, un pasillo que corra a través del área de equipo para comunicar y transitar por ambos lados del campo, deberá existir para el personal de los medios de comunicación.
- e. Las autoridades del equipo de casa, deberán retirar a todas las personas no autorizadas por la Regla.
- f. Las redes para practicar patadas no se permiten fuera del área del equipo. (**Excepción:** En estadios donde el área de las bancas sea muy reducido, las redes, sostenedor y pateador pueden estar fuera del área del equipo) (Regla 9-2-1-b-1).

Postes de gol.

Artículo.- 5.

- a. Cada poste de gol consiste en dos postes blancos o amarillos extendidos a cuando menos a 30 pies de altura sobre el suelo y conectados por una barra horizontal blanca o amarilla, la parte superior o lomo debe estar a 10 pies sobre el suelo. El interior de los postes debe estar en el mismo plano vertical, que la línea interior de la línea final. Los postes de gol están fuera del campo (ver apéndice D) (pagina 123).
- b. Arriba de la barra los postes deben ser blancos o amarillos y separados 18 pies 6 pulgadas medidas de su parte interior.
- c. Los postes y la barra horizontal deberán estar libres de cualquier decoración, (**Excepción:** Banderines color rojo o naranja, de 4 por 42 pulgadas, colocados en la punta de los postes y que se permiten como indicadores de la dirección del viento).
- d. La altura del travesaño se mide desde su parte superior al suelo a cada final del travesaño de la parte directa de abajo.
- e. Los postes de gol en su base, deben estar forrados de material acolchonado desde el suelo, hasta 6 pies de altura cuando menos. Cualquier tipo de anuncio está prohibido en los postes de gol, solo estará permitido un logó o marca del fabricante en los cobertores acolchonados de cada poste de gol. Logos de la conferencia o instituto están permitidos.
- f. El equipo de casa es el responsable por la disponibilidad de un poste portátil si los postes originales se dañan durante el juego por cualquier motivo.

Pilones.

Artículo 6.

Son necesarios pilones suaves y flexibles, de 4 lados de 4 por 4 pulgadas y 18 pulgadas de alto, incluyendo un espacio de 2 pulgadas entre el suelo y su parte inferior. Deben de ser de color naranja o rojos. Logo o marca de un fabricante están permitida en cada pilón. [También se permiten logotipos institucionales, logotipos de la Conferencia y el logotipo de algún nombre comercial del patrocinador de los juegos de temporada. Cualquier marca no podrá extenderse](#)

más de 3 pulgadas en cualquiera de los lados del pilón, y estarán colocados en las esquinas interiores de las 8 intersecciones de las líneas laterales con las líneas de gol y las intersecciones de las líneas finales y las líneas interiores extendidas. Los pilones que marcan la intersección de las líneas interiores deberán estar a 3 pies por fuera de las líneas finales.

Cadena de yardaje e indicador de downs.

Artículo 7.

La cadena y el dado Oficiales, deben ser operados aproximadamente a 6 pies por fuera de la línea lateral opuesta al palco de prensa, excepto en los estadios donde la superficie no lo permita.

- a. La cadena debe tener dos postes de cuando menos 5 pies de alto, la cadena que separa los postes debe tener exactamente 10 yardas de extensión medida al interior de los postes al estar completamente estirada.
- b. El dado debe estar montado en un poste de cuando menos 5 pies de altura operado aproximadamente seis pies por fuera de las líneas del campo contrario al palco de prensa.
- c. Un dado y un indicador de línea por ganar, sin ser oficial, pueden ser usados a 6 pies por fuera de la línea lateral opuesta además es recomendado.
- d. Sin ser Oficiales, también se pueden usar marcadores rojos o naranjas para señalar la línea por ganar, colocados en ambos lados del campo. Los marcadores serán rectangulares, de material pesado de 10 por 32 pulgadas. Un triángulo de 5 pulgadas de alto ya fijado al rectángulo en el extremo que apunta hacia la línea lateral.
- e. Los postes de las cadenas y el dado deben tener los extremos inferiores planos.
- f. Publicidad se prohíben en los postes o indicadores de línea por ganar. Sí se permite un logotipo o marca de fábrica en cada indicador, o identificación institucional o de conferencia.

Señalizaciones e indicadores.

Artículo.- 8.

- a. Todas las señalizaciones e indicadores cercanos al campo de juego, deben de estar colocados o contruidos en tal forma para evitar cualquier riesgo posible a los jugadores. Esto incluye cualquier cosa peligrosa para cualquier persona cercana a las líneas limítrofes.
- b. Después de la inspección previa al juego por los Oficiales del juego, el Réferi ordenará eliminar cualquier obstrucción peligrosas o marcadores ubicados dentro de las líneas límite del campo.
- c. El Réferi informará al personal de administración del juego marcadores u obstrucciones que constituyan un peligro dentro del recinto de juego, incluyendo fuera de las líneas de límite del campo. La acción final correctiva será responsabilidad del personal de administración de juego.
- d. Después de que los Oficiales han completado la inspección del recinto juego, es responsabilidad del personal de administración de juego de asegurarse de que el campo de juego siga siendo seguro durante y a través del juego.

Áreas del campo

Artículo.- 9.

- a). Ningún material o aparato, puede ser usado para mejorar la superficie de juego, o cualquier acondicionamiento para dar ventaja a un jugador o a un equipo (**Excepción:** Regla 2-16-4-b y c).

CASTIGO – Faul en bola viva. Cinco yardas desde el punto anterior (S 27).

- b. El Réferi puede efectuar cualquier mejora en el campo que considere necesaria, para la apropiada administración del juego.

SECCIÓN 3. LA PELOTA.

Especificaciones.

Artículo.- 1.

La pelota debe tener las especificaciones siguientes:

- a. Nueva o casi nueva. (Una pelota casi nueva, es una bola que no ha sido alterada y mantiene las propiedades y cualidades de una bola nueva).
- b. La cubierta consiste en cuatro paneles de cuero graneado, sin otras corrugaciones que no sean las costuras.

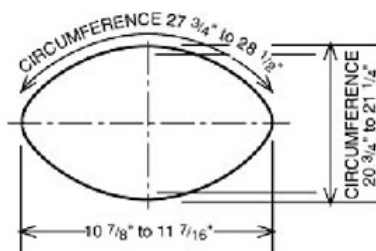


Diagrama que muestra la dimensión longitudinal.
Sección de la pelota normal. El máximo y mínimo de las dimensiones. Este diagrama está impreso para asegurar la uniformidad en la manufactura.

- c. Un juego de ocho amarres espaciados.
- d. Color natural de la piel.
- e. Dos franjas blancas, de una pulgada de ancho, colocadas a 3.25 pulgadas del extremo de la bola y en los dos paneles cercanos a los amarres.
- f. De acuerdo con los máximos y mínimos de la forma y dimensiones de acuerdo al diagrama adjunto.
- g. Inflada a una presión de 12 ½ a 13 ½ lbs por pulgada cuadrada.
- h. Con un peso de 14 a 15 onzas. (396–425 gramos.)
- i. La pelota no puede ser alterada. Esto incluye la adhesión o el empleo de alguna sustancia que ayude al secado. Los aparatos mecánicos para secar balones quedan prohibidos en las cercanías de las líneas laterales o en las áreas de equipo.
- j. Logotipo de equipos profesionales están prohibidos.
- k. Se prohíbe el uso de propaganda comercial en la bola. (Excepción: (1) Nombre o Logotipo del fabricante). (2) Logo de la institución. (3) Logo de la conferencia. (4) AFCA. Logo)

Administración y manejo.

Artículo.- 2.

- a. El Oficial asignado deberá aprobar y es el único Juez sobre no más de 6 pelotas de las que se le ofrezcan para el juego, por cada equipo, antes o durante el juego. El Oficial asignado puede aprobar pelotas adicionales, si hay justificación por las condiciones climáticas. (A.R. 1-3-2-1).
- b. Las autoridades de casa deberán proporcionar bomba y aparatos para medirlas.
- c. El equipo de casa es responsable de proveer las bolas legales y deben notificar al oponente la bola que se usará.

- d. Durante todo el juego, cualquier equipo cuando esté en posesión, puede usar una bola nueva o casi nueva de su elección, siempre que llene las especificaciones requeridas y haya sido medida y aprobada de acuerdo con la Regla. (**Excepción:** el balón Oficial de la N.C.A.A. Football, debe ser usado en los campeonatos de la división 1, campeonatos sub. divisionales, 11 y 111.)
- e. El equipo visitante es responsable de proporcionar las bolas que desee usar, cuando esté en posesión, si las del equipo de casa no son aceptadas.
- f. Todas las bolas deben ser presentadas al Réferi para ser aprobadas, 60 minutos antes de iniciar el juego. Una vez que los equipos han presentado las bolas juegos al Réferi, permanecerán bajo la supervisión de los Oficiales durante el juego.
- g. Cuando la bola se convierte en muerta cerca de las líneas laterales o es inservible para jugar, y va a ser usada para una medición o quedó muy lejos, o es inaccesible, se debe pedir una bola de reemplazo a los encargados de las bolas. (A.R. 1-3-2-1).
- h. El Réferi o el Umpire, determinan la legalidad de cada bola antes de ser puesta en juego.
- i. Los procedimientos siguientes deben ser usados para medir una bola:
1. – Todas las medidas deben hacerse después de tener la bola inflada legalmente.
 2. – La circunferencia mayor debe medirse alrededor de los extremos de la bola, pero no sobre el cordón de los amarres.
 3. – El diámetro largo debe medirse con un calibrador de extremo a extremo, pero no sobre la muesca de la punta.
 4. – La circunferencia corta debe medirse alrededor de la bola, sobre la válvula y sobre el cordón, pero no sobre el amarre.

Marcar las bolas.

Artículo 3.

Marcar una bola, para indicar su empleo o la preferencia, para cualquier situación de juego, está prohibido.

CASTIGO – Faul en bola viva. 15 yardas desde el punto anterior (S 27).

SECCIÓN 4. JUGADORES Y EQUIPO DE JUEGO.

Numeración recomendada.

Artículo 1.

Enérgicamente se recomienda que los jugadores ofensivos estén numerados de acuerdo con la siguiente ilustración que muestra una de las muchas formaciones ofensivas empleadas en un juego



80–99 Extremos, 70–79 Tackles, 60–69 Guardias, 50–59 Centro, 1–49 (QB, HB, FB) Backs 1–49.

Numeración de los jugadores.

Artículo.- 2.

- a. Todos los jugadores deberán estar numerados del 1 al 99. Cualquier número precedido por un cero ("0") es ilegal.
- b. No deben participar en el mismo down, dos jugadores del mismo equipo llevando números iguales.
- c. No se permiten ninguna marca cerca del área de los números

CASTIGO – (a hasta la c) Faul en bola viva. 5 yardas desde el punto anterior. (S23).

- d. cuando un jugador entra en el juego después de cambiar su número de la camiseta, él deberá informar al Réferi, quien informara al entrenador contrario y anunciara el cambio. Un jugador que entra en el juego después de modificar su número y no lo notifica comete una falta por conducta antideportiva. [S27]. (A.R. 1-4-2-1)
- e. dos jugadores que juegan la misma posición no pueden usar el mismo número durante el juego.

Castigo [d-e] Faul en bola viva conducta antideportiva 15 yardas desde el punto anterior. (S27). Ofensores flagrantes deberán ser expulsados (S47).**Equipo obligatorio.**

Artículo 3. Todos los jugadores deben llevar el siguiente equipo obligatorio:

- a. Casco.
- b. Protectores de cadera y Coxera.
- c. Jersey.
- d. Rodilleras.
- e. Protector bucal.
- f. Pantalones.
- g. Hombreras.
- h. Calcetas.
- i. Musleras.

Especificaciones: Equipo obligatorio.

Artículo 4.

- a. Casco.
 1. El casco deberá estar equipado con una careta protectora y un barbiquejo asegurados con cuatro o seis puntos de sujeción, todos los puntos que deben estar (colocados) asegurados cuando la bola está en juego.
 2. Los cascos para todos los jugadores de un equipo deben ser del mismo color y diseño.
 3. Los cascos deben llevar una etiqueta de advertencia sobre el riesgo de lesión y la certificación del fabricante o de la compañía que los ha Reacondicionado que indica la satisfacción del Comité operativo nacional sobre las pautas que rigen para las normas de prueba del equipo Atlético (NOCSAE). Cascos reacondicionados deberán mostrar recertificación para indicar la satisfacción con la prueba NOCSAE estándar.
- b. Protectores de cadera. Las almohadillas de cadera deben incluir un protector del coxis.
- c. Jersey.
 1. Diseño. La camiseta deberá tener mangas que cubran completamente las hombreras. No se deben alterar o estar diseñadas para rasgarse. Debe cumplir con la Regla 1-4-5 y el párrafo 3 abajo men-

- cionado. El jersey deberá estar (fajado) completamente dentro de los pantalones. Están prohibidos emplear chalecos o una segunda camiseta, simultáneamente durante el juego.
2. Color. Ver Regla 1-4-5 para las especificaciones en cuanto a los colores de las camisetas.
 3. La camiseta debe tener números arábigos claramente visibles, permanentes, medir por lo menos de 8 a 10 pulgadas de altura en la parte delantera y trasera, respectivamente, **de un color que sea claramente en contraste distinto con el color de la camiseta, con independencia de cualquier filo alrededor del número.** Todos los jugadores de un equipo tendrá el mismo color y estilo números en frente y espalda. Los vivos individuales deben ser aproximadamente de 1-1/2 pulgadas de ancho. Números en cualquier parte del uniforme deberán corresponder con el número obligatorio que portan en frente y detrás de la camiseta. (Nota: este cambio en las Reglas entra en vigor para instituciones de FBS en 2013 y para instituciones FCS, División II y III de la división en 2014.).
 - d. Rodilleras. Rodilleras deben ser al menos de 1/2 pulgada de espesor y deben estar cubiertas por pantalones. Se recomienda encarecidamente que cubran las rodillas. Ninguna rodillera o equipos de protección pueden ser usados por fuera de los pantalones.
 - e. Protector bucal. El protector bucal debe ser un dispositivo intraoral de cualquier color fácilmente visible. No debe ser blanco o transparente. Debe cumplir con los materiales aprobados (FDA) (FDCS) y cubrir todos los dientes superiores. Se recomienda que la protector bucal se instale y se emplee correctamente
 - f. Pantalones. Los Jugadores de un equipo deben llevar pantalones del mismo color y diseño.
 - g. Hombreras. No hay ninguna especificación para las hombreras. (Véase el Apéndice E)
 - h. Calcetines. Jugadores de un equipo deben usar calcetines y cubrir las piernas y ser idénticos en color y diseño (**Excepciones:** Rodilleras mecánicas, cinta o un vendaje para proteger o prevenir una lesión y los pateadores descalzos).
 - i. Muslera. No hay ninguna especificación para los protectores del muslo. (Ver el Apéndice E)

Diseño y Color de Jersey

Artículo 5.

- a. Los jugadores de equipos oponentes deberán llevar camisetas de colores contrastantes. Jugadores del mismo equipo deberán llevar camisetas del mismo color y diseño.
 1. El equipo visitante deberá llevar camisetas blancas; Sin embargo, el equipo local puede llevar camisetas blancas si los equipos han acordado esto por escrito antes del inicio de la temporada.
 2. Si el equipo local lleva camiseta de colores, el equipo visitante también puede llevar camiseta de colores, si se cumplen las siguientes condiciones:
 - a. El equipo de casa ha acordado por escrito antes del juego; y
 - b. La Conferencia del equipo de casa certifica que la camiseta del equipo visitante es de un color contrastante.
 3. Si en la patada de salida al inicio de cada medio, el equipo visitante viste una camiseta de color en violación de las condiciones especificadas en el párrafo 2 (arriba), es un foul de conducta antideportiva.

Castigo: Administrar como una foul en bola muerta. 15 yardas del siguiente punto después de la patada de salida. Si se devuelve la patada de salida para un Touchdown, el castigo se evalúa y podrá aplicarse en el intento de anotación extra o en la siguiente patada de salida, la opción es del equipo local. [S27]

- b. Otra cosa que no sea el número del jugador, la camiseta sólo puede contener: Nombre del jugador; nombre de la escuela; Logotipo de fútbol de la NCAA. Franjas en las mangas; Insignia de la escuela, la Conferencia, la mascota, juego de postemporada, memorial o logo militar; o la bandera estadounidense o la bandera del estado.
- c. Cualquier insignia no debe exceder 16 pulgadas cuadradas en el área (es decir, rectángulo, cuadrados, paralelogramo), incluyendo cualquier material adicional (por ejemplo, parche).
- d. Un borde alrededor del cuello y puños de no más de 1 pulgada de ancho es admisible, así como es una banda máxima de 4 pulgadas a lo largo de la costura lateral (Insertar desde las axilas a la cima de los pantalones).
- e. Si una camiseta de color contiene blanco, puede aparecer sólo como cualquiera de los elementos enumerados en el párrafo b arriba mencionado.
- f. Las camisetas de no pueden ser cintadas o amarradas o sujetas de alguna manera.

Equipo opcional.

Artículo 6. Los siguientes elementos son legales:

- a. Toallas y calentadores de mano.
1. Deberán ser toallas de color blanco no más pequeñas de "4 por 12" y no más grandes de "6 por 12" sin palabras, símbolos, letras o números. Las toallas pueden llevar solo el logo del equipo. También pueden contener solo una etiqueta del fabricante o de distribuidor la marca registrada no podrá sobrepasar 2-1/4 pulgadas cuadradas de área. No se permiten las toallas que no sean completamente blancas.
 2. Calentadores mano durante las inclemencias del tiempo.
- b. Guantes.
1. Un guante es una cubierta de mano con secciones separadas para cada dedo y también el pulgar, sin cualquier material adicional que conecte a cualquiera de los dedos y el pulgar, y que cubra completamente cada dedo y el pulgar. No hay ninguna restricción sobre el color de los guantes. [
 2. Guantes deben tener una etiqueta adjunta segura o estampa ("especificaciones de NF/NCAA") que indica el cumplimiento voluntario con las especificaciones de prueba en los archivos de la Asociación de fabricantes de bienes de deportes, de paño normal sin alteraciones o modificaciones.
- c. Protectores para los ojos. Caretas para los ojos deben ser claros, no teñidos y de material moldeado o rígido. **Anteojos y protectores deberán ser claros transparentes y no teñidos. No se permite ninguna excepción médica.**
- d. Insignias.
1. Las personas o eventos pueden ser inmortalizados por una insignia no superior a 1-1/2 pulgadas de diámetro en el uniforme o en el casco.
 2. Calcomanías Institucionales están permitidos en los cascos.
- e. Sombra debajo de los ojos. Cualquier sombra bajo los ojos de un jugador debe ser de color negro sólido sin llevar palabras, números, logotipos u otros símbolos.
- f. Información de jugadas. Cualquier jugador puede portar un escrito de información de jugadas en la muñeca o el brazo

Equipo ilegal

Artículo 7.

Equipo ilegal incluye lo siguiente (véase el Apéndice E para obtener más información):

- a. Equipamiento portado por un jugador que podría poner en peligro a los otros jugadores.
- b. Cinta o cualquiera venda distintas de las utilizadas para proteger una lesión, sujeto a la aprobación del Umpire.
- c. Material duro, abrasivo o inflexible que no este completamente cubierto y acolchado, sujeto a la aprobación del Umpire.
- d. Tacos que se extienden más de ½ pulgada desde la base del zapato (véase el Apéndice E para ver las especificaciones completas). (Regla 9-2-2-d)
- e. Cualquier equipo que pueda confundir o engañar a un oponente.
- f. Cualquier equipo que podría proporcionar una ventaja injusta a cualquier jugador.
- g. Material adhesivo, pintura, grasa o cualquier otra sustancia resbaladiza aplicada al equipo o a la persona del jugador, ropa o adjunto [*Excepción*: sombra de ojos. Regla 1-4-6-e].
- h. Cualquier cosa adicional agregada distinta a las toallas (Regla 1-4-6-a).
- i. Protectores de las costillas, hombreras adjuntas y protectores en la parte de la espalda que “NO” están totalmente cubiertos por el jersey.
- j. Pañuelos visibles usados en el campo de juego fuera del área del la zona de equipo (A.R. 1-4-7-1 y 2).

Equipo Obligatorio y empleo de equipo ilegal.

Artículo.- 8.

- a. Ningún jugador portando equipo ilegal, se le permitirá jugar.
- b. Si un Oficial descubre un producto ilegal, al equipo se le cargara un tiempo fuera. Si el equipo se vuelve ilegal a través de la jugada, el jugador no podrá participar hasta que se hagan las correcciones. No se le cargara un tiempo fuera si sale de inmediato.
- c. Cada una de las tres primeras infracciones en cualquier medio lleva un tiempo fuera cargado al equipo, siempre que se dispone de un tiempo fuera. Cualquier infracción después de que un equipo ha agotado su tiempo fuera es una faul por retraso de juego y conlleva un castigo de cinco yardas.

Certificación de los couches.

Artículo.- 9.

El Head Couch o su representante designado, debe certificar por escrito al Umpire, (antes del juego) que todos sus jugadores:

- a. Han sido informados, cuál es el equipo obligatorio por Regla y cuál es el equipo ilegal.
- b. Han sido provistos con el equipo obligatorio por Regla.
- c. Han sido instruidos para usar y cómo usar el equipo obligatorio durante el juego.
- d. Han sido instruidos para notificar al cuerpo de coucheo cuando su equipo, durante el juego, se convierte en ilegal durante una jugada.

Equipo prohibido para mandar señales.

Artículo 10.

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

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

Equipo prohibido en el campo.

Artículo.– 11.

- a. Repetición de la televisión o un equipo de monitor esta prohibido en las líneas laterales, caja de prensa o cualquier otra parte dentro o cerca del área donde se desarrolla el juego con propósitos de auxiliar al coucheo. Películas, cualquier tipo de filme, máquinas del facsimile, videos, fotografías, la escritura por transmisión de máquinas de datos, y computadoras, están prohibidas con propósitos de auxiliar al coucheo en cualquier momento durante el juego o entre periodos.
(**Excepción:** monitores sólo pueden utilizarse para ver la transmisión en vivo o web cast.
El equipo de casa es responsable de proveer televisores de idéntica capacidad en los stands de los entrenadores de ambos equipos. Este equipo no puede incluir material de reproducción o grabación.)
- b. Sólo comunicación por medio de voz entre el palco de prensa y el área de la banca del equipo es permitida. Cuándo el palco de prensa no es el adecuado, solamente comunicación por voz podrá ser originada desde cualquier área de las gradas entre las líneas de restricción de la yarda 25 extendida a lo más alto de las gradas. Ningún otro tipo de comunicación es permitido como propósito de coucheo, sea cual fuese.
- c. Equipo de transmisión de video, incluyendo cámaras, equipos de sonido, computadoras y micrófonos, están prohibidos en o sobre el campo de juego, o en o sobre el área del equipo. (Regla 2–31–1).

Excepciones:

1. Cámara o equipo colocado detrás de los postes de gol o en el travesaño.
 2. Una cámara sin componentes de audio, puede ser colocada en la cachucha del Umpire, previa autorización de él y de las instituciones participantes.
 3. Una cámara sin componentes de audio con cables adicionados, puede ser colocada en el área del equipo o campo de juego, incluyendo la zona de anotación.
- d. Micrófonos conectados a los entrenadores durante el juego para la transmisión de medios de comunicación están prohibidos. Personal en el área del equipo no puede ser entrevistado desde el comienzo del primer período hasta que el árbitro declara el juego terminado (**Excepción:** los entrenadores sólo pueden ser entrevistados entre la conclusión del segundo período y el comienzo del tercer período).
 - e. Ninguna persona que se encuentre dentro del área del equipo o caja de coucheo podrá usar cualquier equipo que produzca un aumento de voz, con el propósito de comunicarse con cualquier jugador en el campo.
 - f. Cualquier intento de grabar, ya sea audio o vídeo, las señales hechas por los oponentes esta prohibido.
 - g. La Autoridad sobre la presencia y la ubicación de los equipos de comunicación (cámaras, dispositivos de sonido, etc.) dentro del recinto de juego es responsabilidad del personal de administración del juego.

Teléfonos empleados por los couches.

Artículo.– 12.

Los teléfonos con audífonos en la cabeza, empleados por los couches o el equipo de comunicación , no están sujetos a las Reglas, antes o durante el juego.

Micrófono del Réferi.

Artículo.– 13.

El micrófono es obligatorio para el empleo por el Réferi durante el juego para hacer los anuncios de sus decisiones,. Es fuertemente recomendado el tipo de micrófonos de solapa. El micrófono deberá estar controlado por el Réferi, no deberá estar abierto cuando no se emplee, Micrófonos en otros Oficiales están prohibidos. (Excepción: se permite un sistema de comunicación inalámbrica protegida

accesibles sólo a la planilla que trabaja en el juego y a un observador oficial de la Conferencia.)

Uso de derivados del tabaco.

Artículo.- 14.

Jugadores miembros del equipo, y personal que de alguna forma intervenga en el juego (ejemplo coaches, entrenadores, managers, 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 deberán castigarse como foul en bola muerta en el punto siguiente. (S47)

REGLA 2

DEFINICIONES.

SECCIÓN 1. DECISIONES ACEPTADAS (A.R.) Y SEÑALES OFICIALES.

Artículo.- 1.

- a. Una decisión aceptada (A.R.), es una decisión Oficial sobre una jugada o caso especial y sirve para ilustrar el espíritu y aplicación de la Regla (s). La relación, entre las Reglas y una decisión aceptada (A.R.), es semejante entre una Ley y una decisión de la Suprema Corte.
Si hay conflicto entre las Reglas y una decisión aceptada (A.R.), y su ejemplo, las Reglas tienen prioridad.
- b. La señal de los Oficiales (S) se refiere a las señales, de la 1 a la 47,

SECCIÓN.-2. LA BOLA: VIVA, MUERTA, SUELTA, LISTA PARA JUGARSE

Bola viva.

Artículo.- 1.

Una bola viva es una bola en juego. Un pase, patada o fumble que no ha tocado el suelo, es una bola viva en vuelo.

Bola muerta.

Artículo.- 2.

Una bola muerta es una bola que no está en juego.

Bola suelta.

Artículo.- 3.

- a. Una bola suelta es una bola viva que no está en posesión de un jugador durante:
 1. Una jugada de carrera.
 2. Una patada de scrimmage o patada libre, antes de que la posesión sea ganada, recuperada o se convierta en muerta por Regla.
 3. El intervalo después de que un pase legal adelantado es tocado y antes de ser completo, incompleto o interceptado. Este intervalo se produce durante una jugada de pase adelantado y cualquier jugador elegible para tocarla la bola puede batearla para cualquier dirección.
- b. Todos los jugadores son elegibles para tocar, atrapar o recuperar una bola suelta por un fumble (**Excepción:** Reglas 7-2-2-a-2, y 8-3-2-d-5), o pase atrasado, pero la elegibilidad para tocar una bola suelta en una patada, es gobernado por las Reglas de patada (ver Regla 6) y la elegibilidad para tocar un pase adelantado, es gobernado por las Reglas de pase (ver Regla 7).

Cuándo está la bola lista para jugarse.

Artículo.- 4.

Una bola muerta está lista para jugarse cuando:

- a. Con el reloj de los 40 segundos corriendo, el oficial coloca la bola dentro de las líneas interiores o sobre sus marcas y camina hacia su posición.
- b. Si el reloj de jugada se pone a 25 segundos o 40 segundos, si después hay un jugador lastimado de la defensiva, el Réferi silba y hace la señal o de "Echar a andar el reloj" (S2) ó de "Bola lista para jugarse" (S1) (A.R. 4-1-4-1 y 2).

SECCIÓN 3. BLOQUEO.**Bloqueo.**

Artículo.- 1.

- a. Bloquear es obstruir a un oponente, haciendo contacto con cualquier parte del cuerpo del bloqueador.
- b.- Empujar es bloquear a un oponente con las manos abiertas.

Abajo de la cintura.

Artículo.- 2.

- a. Bloquear abajo de la cintura, es hacer el contacto inicial abajo de la cintura, en contra de un oponente que tiene uno o ambos pies en el suelo, cuando hay duda el bloqueo es abajo de la cintura (ver Regla: 9-1-6).
- b. Un bloqueador que hace contacto por arriba de la cintura y, a continuación, resbala hacia abajo de la cintura, no ha bloqueado por debajo de la cintura. Si el bloqueador su primer contacto es con las manos del oponente en la cintura o arriba de, el bloqueo es legal "bloqueo arriba de la cintura " (ver Regla 9-1-6).

Chop block, Bloqueo de tajo.

Artículo.- 3.

Un chop block o un bloqueo de tajo es, la combinación de un bloqueo arriba / abajo o abajo / arriba por cualquier de dos jugadores contra un adversario (no al corredor) en cualquier lugar sobre el campo, con o sin retraso entre los contactos; el componente de "Nivel más bajo" está en el muslo del adversario o debajo de (A.R. 9-1-10-1 a la 5). **No es una falta si el jugador oponente inicia el contacto.** Ver (A. R. 9-1-10-5)

Bloqueo por la espalda.

Artículo.- 4.

- a. Un bloqueo por la espalda, es el contacto contra un oponente que ocurre cuando la fuerza del contacto inicial es por atrás y arriba de la cintura . Cuando hay duda el contacto es abajo de la cintura (Regla 9-3-3-c) (A.R. 9-3-3-1 a la 7 y A.R. 10-2-2-12).
- b. La posición de la cabeza o los pies del bloqueador, no indican, necesariamente, el punto donde ocurre el contacto inicial.

Estructura (del cuerpo).

Artículo.- 5.

La estructura del jugador o jugadores es de los hombros hacia abajo y que no sea la espalda (Regla 9-3-3-a-1-(c) Excepción).

La zona de bloqueo.

ARTICULO 6. a. La zona de bloqueo es un rectángulo centrado sobre **el hombre medio de la formación ofensiva** y extendiendo cinco yardas lateralmente y tres yardas longitudinalmente en cada dirección. (Vea apéndice D). (pagina 125).

- b. La zona del bloqueo se desintegra cuando la pelota deja la zona.

Zona de bloqueo abajo

Artículo.- 7. a. La zona de bloqueo abajo comprende el rectángulo que se extiende a siete yardas lateralmente en cada dirección del centro, cinco yardas más allá de la zona neutral y se extiende hasta la línea de la zona final del equipo A (Ver Apéndice D.) (pagina 125).

- b. la zona de bloqueo se desintegra cuando la bola sale de la zona.

SECCIÓN.- 4.- ATRAPAR, RECUPERAR, POSESIÓN.

En posesión.

Artículo 1. "En posesión " es una abreviatura que significa la posesión o el control de una bola viva o una pelota que será puesta en juego por una patada libre. Puede referirse a la posesión de jugador o posesión del equipo.

- a. Un jugador "gana la posesión " cuando asegura la bola firmemente y manteniendo el control al hacer contacto con el suelo dentro del campo. La pelota está entonces en posesión del jugador.
- b. El equipo A es el equipo en posesión:
 1. Cuando uno de sus jugadores este en posesión, incluso cuando se trata de una patada, ya sea de bote pronto o patada de lugar;
 2. Mientras un pase adelantado lanzado por uno de sus jugadores este en vuelo; o
 3. Durante una bola suelta si uno de sus jugadores fue el último en tener la posesión.
- c. Un equipo está en posesión legal si tiene posesión de la bola cuando uno de sus jugadores son elegibles para atrapar el pase o recuperar el bola.

Pertenece A:

Artículo 2. "Pertenece a," en contraste con "en posesión de," denota la custodia de una bola muerta. Esa custodia puede ser temporal, porque la bola puede ser puesta en juego de acuerdo con las Reglas que rijan la situación prevaleciente.

CACHADA; INTERCEPCIÓN; RECUPERACIÓN:

Artículo.- 3.

- a. El atrapar o cachar una bola significa que un jugador:
 1. Asegura el control de un balón vivo en el vuelo con sus manos o brazos antes de que la bola toque el suelo, y
 2. Toque el suelo dentro del campo con cualquier parte de su cuerpo y luego
 3. Mantiene el control de la bola el tiempo suficiente para poder realizar un acto común al juego, es decir, tiempo suficiente para pichar o dar la bola de mano o avanzar, evitar o alejarse de un oponente, etc., y
 4. Satisface los apartados b, c y d, que veremos a continuación.
- b. Si un jugador va a la suelo en el acto de atrapar o cachar un pase (con o sin contacto por un oponente) él debe mantener completo y continuo control de la bola durante todo el proceso de ponerse en contacto con el suelo, ya sea en el campo de juego o en la zona de anotación. También es necesario para un jugador intenta realizar una cachada cerca en la línea lateral y va a la suelo fuera del campo. Si pierde el control de la bola que luego de tocar el suelo antes de que él recupere el control, no es una cachada. Si recupera control dentro del campo antes la bola toque el suelo es un cachada.
- c. Si el jugador pierde el control del balón mientras simultáneamente toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo, o si hay duda de que los actos fueron simultáneos, no es una captura. Si un jugador tiene control del balón, un ligero movimiento de la bola, incluso si toca el suelo, no se considerará pérdida de posesión; él debe perder el control del balón en orden para que haya una pérdida de posesión.
- d. Si la bola toca el suelo después de que el jugador asegura control y sigue manteniendo el control, y se cumplen los elementos anteriores, entonces es una cachada.

- e. Una intercepción es una cachada de un oponente o recupera un fumble.
- f. Una cachada por cualquier jugador dentro del campo es un pase completo o una intercepción (Reglas 7-3-6 y 7)
- g. Jugador del equipo A que recupera una bola si él cumple con los criterios establecidos en los apartados a, b, c y d para atrapar una bola que está todavía viva después de golpear el suelo
- h. Cuando hay duda, la cachada, la recuperación o la intercepción no se completa.

Atrapada simultánea o recuperación.

Artículo 4. Una atrapada simultánea o recuperación es una atrapada o recuperación en la que hay posesión conjunta de una bola viva por jugadores de ambos equipos (A.R. 7-3-6-1 y 2).

SECCIÓN 5. Clipping

Artículo 1.

- a. Clipping es un bloqueo en contra un oponente en que la fuerza del contacto inicial es por detrás en o por debajo de la cintura (Regla 9-1-5).
- b. La posición de la cabeza o los pies del bloqueador no indica necesariamente el punto del contacto inicial.

SECCIÓN.- 6.- AVANZAR DELIBERADAMENTE UNA BOLA MUERTA.

Avanzar deliberadamente una bola muerta, es el intento de un jugador para avanzar la bola, después de que cualquier parte de su cuerpo, que no sean sus manos o pies, han tocado el suelo o después de que la bola ha sido declarada muerta por Regla. (**Excepción:** Regla 4-1-3-b Excepción).

SECCIÓN.- 7.- DOWN Y ENTRE DOWNS Y PERDIDA DE DOWN.**Down.**

Artículo.- 1. Un down, es una unidad de juego que se inicia con un centro legal (down de scrimmage) o una patada libre legal, después de que la bola está lista para jugarse y termina cuando la bola se convierte en muerta. (**Excepción:** El intento de anotación extra es un down de scrimmage que inicia cuando el Réferi declara la bola lista para la jugada. (Regla 8-3-2-b))

Entre downs

Artículo.- 2. Entre downs es el intervalo durante la bola está muerta.

Perdida de down.

Artículo.- 3. "Pérdida de down" es una abreviatura que significa "pérdida del derecho a repetir un down."

SECCIÓN.- 8.- FAIR CATCH (ATRAPADA LIBRE)**Atrapada Libre.**

Artículo.- 1.

- a. Una atrapada libre en una patada de scrimmage. Es una atrapada que se realiza adelante de la zona neutra por un jugador del Equipo B quien realizó una señal válida de atrapada libre durante una patada de scrimmage, que no ha sido tocada adelante de la zona neutral.
- b. Una atrapada libre en una patada de salida, es una atrapada hecha por jugador del equipo B el cual ha realizado una señal válida durante la patada libre que no ha sido tocada.

- c. Una señal válida o inválida de atrapada libre hecha por el equipo receptor le priva de la oportunidad de avanzar la bola, y la pelota se declara muerta en el punto donde se atrapa o se recupera o el punto donde la señal fue hecha si la captura precede a la señal.
- d. Si el receptor se tapa sus ojos del sol, sin ondular o balancear su (s) mano (s), la pelota está viva y puede ser avanzada.

Señal válida.

Artículo.– 2. Una señal válida, es una señal hecha por un jugador del equipo B, que obviamente ha señalado su intención al extender una mano sola y claramente, arriba de su cabeza y balanceándola de lado a lado de su cuerpo más de una vez.

Señal inválida.

Artículo.– 3. Una señal inválida es cualquier señal ondulante hecha por un jugador del equipo B:

- a. Que no cubre los requerimientos del artículo 2 (ver arriba); o
- b. Que se efectúa después de atrapar una patada adelante de la zona neutral, o bien golpea el suelo o toca a otro jugador adelante de la zona neutral (A.R. 6-5-3-3 a la 5); o
- c. Que es realizada después de que la bola que viene de una patada libre, es atrapada o toca el suelo o toca a otro jugador. (**Excepción:** Regla 6-4-1-e)

SECCIÓN.– 9.– ADELANTE, MÁS ALLA Y MÁXIMO AVANCE.**Adelante, más allá.**

Artículo.– 1. Adelante, más allá o adelante de, refiriéndose a cualquier equipo, denota la dirección hacia la línea final de sus oponentes. Los términos contrarios son: hacia atrás o detrás de.

Máximo avance.

Artículo.– 2. Máximo avance, es el término que indica el fin del avance del portador de bola o de un receptor en el aire de cualquier equipo y se aplica a la posición de la bola, cuando ésta se convierte en muerta por Regla (Reglas 4-1-3-a, b y p. Regla 4-2-1 y 4 y Regla 5-1-3-a – Excepción) (A.R. 5-1-3-1 a la 6 y A.R. 8-2-1-1 a la 9).
(**Excepción:** Regla 8-5-1-a, A.R. 8-5-1-1).

SECCIÓN.– 10.– FAUL FLAGRANTE Y VIOLACIÓN.

Faul.

Artículo.– 1. Un faul, es una infracción a las Reglas para la que hay un castigo prescrito. **Un faul personal flagrante** es una infracción a las Reglas de tal extremo o deliberado, que pone en peligro a un adversario a una lesión catastrófica.

Violación.

Artículo.– 2. Una violación, es una infracción a las Reglas para la que no está prescrito ningún castigo y puesto que no es un faul, no cancela otro faul.

SECCIÓN.- 11.- Fomble, Mof, Toque, Bateando y Tocando la Bola; Bloqueando una Patada.**Fomble.**

Artículo.- 1. El "fomblear" un balón, es perder posesión por un acto diferente a; Pasarla, patearla o dar la bola de mano a mano exitosamente (A.R. 2-19-2-1, A.R. 4-1-3-1). El estado de la bola es un fomble.

Mof o mofar.

Artículo.- 2. Un mof, es el intento fallido de atrapar o recuperar una bola, tocándola en el intento. Mofar la bola no le cambia su estatus.

Batear.

Artículo.-3. Batear la pelota es golpearla intencionalmente o cambiar intencionalmente su dirección, con las manos o brazos. Cuando hay duda, la bola ha sido accidentalmente tocada, en vez de haber sido bateada. Batear la bola no le cambia su estatus.

Tocar.

Artículo.- 4. Tocarla una bola, que no está en posesión de un jugador, denota cualquier contacto con ella. (*Excepciones:* Regla 6-1-4-a y b y Regla 6-3-4-a y b). El toque puede ser intencional o accidental y éste siempre precede a la posesión y al control de la bola. El toque intencional es deliberado, así como el intentar tocarla. Cuando hay duda, la bola no ha sido tocada en una patada o en un pase adelantado.

Bloquear una patada de scrimmage.

Artículo.- 5. Bloquear una patada de scrimmage, es tocar la bola hasta "tres yardas" delante de la zona neutral o atrás de la zona neutral, por un oponente del equipo pateador en un intento por evitar que la bola avance adelante de la zona neutral (Regla 6-3-1-b).

SECCIÓN.- 12.- LÍNEAS.**Línea lateral.**

Artículo.-1. La línea lateral corre de línea final a línea final de cada lado del campo y separa el campo de juego del área que está fuera de límites del campo. La línea lateral completa está fuera de los límites del campo.

Líneas de gol.

Artículo.- 2. Cada línea de gol a cada extremo del campo que se ubica entre las líneas laterales, es considerada como un plano vertical, que separa la zona final del campo de juego, dicho plano se extiende entre ellas e incluye los pilones. Las dos líneas de gol están a 100 yardas de distancia. Toda la línea de gol está en la zona de anotación. Línea de gol del equipo es la cual defiende.

Las líneas finales.

Artículo.- 3. La línea final corre de extremo a extremo entre las líneas laterales 10 yardas detrás de cada línea de gol y separa la zona final del área que está fuera de límites. La línea final completa está fuera de límites del campo.

Las líneas de limitación.

Artículo.- 4. Las líneas del límite del campo son las líneas que limitan el campo en los laterales y finales. El área que se encuentra dentro de estas líneas es lo que conocemos como "dentro del campo", las líneas que lo limitan están "fuera del campo".

Líneas de restricción.

Artículo.- 5. La línea de restricción es parte de un plano vertical que limita la alineación de un equipo. en una patada libre, y también El plano se extiende adelante de las líneas laterales. (A.R. 2-12-5-1).

Líneas de la yarda.

Artículo.- 6. Una línea de la yarda, es cualquier línea en el campo de juego paralela a las líneas finales. Las líneas de la yarda de un equipo, marcadas o no, están numeradas consecutivamente desde su línea de gol hasta la línea de la yarda 50.

Líneas interiores (líneas interiores).

Artículo.- 7. Son las dos líneas interiores, que están a 60 pies de las líneas laterales. Las líneas interiores medirán 24 pulgadas de largo.

Marcas de las nueve yardas.

Artículo.- 8. Marcas de las 9 yardas de 12 pulgadas de largo y cada diez yardas, deben ser pintadas, colocadas a 9 yardas de las líneas laterales. No se requieren si el campo está numerado de acuerdo a la Regla 1-2-1-i.

SECCIÓN.- 13.- DANDO LA BOLA DE MANO A MANO.

Artículo.- 1.

- a. Dar la bola de mano a mano, es transferir la posesión de la bola de un compañero a otro, sin lanzarla, fumblearla o patearla.
- b. Excepto cuando está permitido por las Reglas, dar la bola de mano a mano hacia adelante a un compañero, es ilegal.
- c. La pérdida de posesión de la bola por el jugador que ejecuta infructuosamente un intento de dar la bola es un fumble por el último jugador en posesión [**Excepción:** El centro (Regla 2-23-1-c)].
- d. Una entrega de mano a mano hacia atrás ocurre cuando el portador de bola entrega la bola antes de que esta esté adelante de la línea de la yarda donde el portador de bola está colocado.

SECCIÓN.- 14.- REUNIÓN (HUDDLE).

Una reunión (huddle), es cuando dos o más jugadores se agrupan juntos después de la señal de bola lista y antes del centro o una patada libre.

SECCIÓN.- 15.- SALTAR.

Artículo.- 1.

- a. Saltar es el intento de un jugador, de brincar con uno o ambos pies o rodillas proyectadas sobre un oponente, que está sobre sus pies. (Regla 9-1-13)
- b. "Sobre sus pies", significa que ninguna otra parte del cuerpo del oponente, con excepción de uno o ambos pies, está en contacto con el suelo.

SECCIÓN.- 16.- PATADA, PATEAR LA BOLA.**Pateando la bola. Patadas legales e ilegales.**

Artículo.- 1.

- a. Patear una bola es pegarle, intencionalmente, con la rodilla, pie o la parte inferior de la pierna.
- b. Una patada legal se hace de bote pronto o de lugar, hecha de acuerdo con las Reglas y por un jugador del equipo A, antes de un cambio de posesión. Patear la bola de cualquier otra forma es ilegal. (A.R. 6-1-2-1).

- c. Cualquier patada, libre o de scrimmage, continúa siendo patada hasta que es atrapada o recuperada por un jugador o se convierte en muerta.
- d. Cuando hay duda, la bola es accidentalmente tocada antes que pateada intencionalmente.

Despeje.

Artículo.- 2. Una patada de despeje es hecha por un jugador que deja caer la bola, y la pateada antes de que la bola toque el suelo.

Patada de bote pronto.

Artículo.- 3. Una patada de bote pronto es una patada hecha por un jugador que deja caer la bola, y la pateada luego de que toca el suelo.

Patada de lugar.

Artículo.- 4.

- a. Una patada de lugar o gol de campo es una patada hecha por un jugador del equipo en posesión, mientras la bola es controlada sobre el suelo por un compañero.
- b. Una patada libre de lugar es una patada hecha por un jugador del equipo en posesión, cuando la bola está colocada sobre un tee o sobre el suelo. Puede ser controlada por un compañero. La bola podrá estar poseionada en el suelo y en contacto con un "Tee".
- c. El "tee" es un aditamento que sirve para separar la bola del suelo cuando se va a patear. Este no debe elevar la parte más baja de la bola, a más de "UNA" pulgada sobre el suelo. (A.R. 2-16-4-1).

Patada libre.

Artículo.- 5.

- a. Una patada libre es una patada hecha por un jugador del equipo en posesión, y bajo restricciones especificadas en las Reglas 4-1-4, 6-1-1 y 6-1-2.
- b. Una patada libre después de un safety, podrá ser pateada mediante una patada tipo despeje, de bote pronto o patada de lugar.

Patada de salida (kick off).

Artículo.- 6. Una patada de salida es una patada libre con la que se inicia cada medio, ó sigue a cada intento de punto extra o gol de campo (**Excepción:** En Periodos extra). Que puede ser una patada de lugar o de bote pronto.

Patada de scrimmage.

Artículo.- 7.

- a. Una patada de scrimmage es un despeje, bote pronto o patada de lugar. Es una patada legal si es realizada en o atrás de la zona neutral por el equipo A durante un don de scrimmage y antes del cambio de posesión.
- b. Una patada de scrimmage ha cruzado la zona neutral cuando toca el suelo, un jugador, un Oficial o cualquier cosa, adelante de la zona neutral. (**Excepción:** Regla 6-3-1-b) (A.R. 6-3-1-1 a la 4).
- c. Una patada de scrimmage que es hecha cuando todo el cuerpo entero del pateador esta adelante de la zona neutral es una patada ilegal y una falta en bola viva que causa la bola sea declarada bola muerta (Regla 6-3-10-c).

Patada de regreso.

Artículo.- 8. Una patada de regreso es una patada hecha por un jugador del equipo en posesión, después de un cambio de posesión de la bola durante ese mismo down. Está es una patada ilegal, que causa que la bola se convierte en muerta. (Regla 6-3-10-b)

Intento de gol de campo.

Artículo.- 9. Un intento de gol de campo es una patada de scrimmage. Podrá ser realizada por una patada de bote pronto o por patada de lugar.

Formación de patada de scrimmage.

Artículo.– 10.

a. La formación en una patada de scrimmage es una formación en la que al menos un jugador está a 7 yardas o más atrás de la zona neutral, y ningún jugador está en posición de recibir la bola de mano a mano por entre las piernas del centrador y es obvio que una patada podrá ser intentada.

(A.R. 7-1-3-7, y A.R. 9-1-14-1 a la 3).

b. Si el equipo A esta en una formación de patada de scrimmage al centro, cualquier acción del equipo A durante ese down será considerada como hecha a partir de una formación de patada de scrimmage.

SECCIÓN.– 17.– ZONA NEUTRAL.

Artículo.– 1.

a. La zona neutral es el espacio entre las dos líneas de scrimmage extendidas hasta las líneas laterales y tiene el ancho del eje largo de la bola.

b. Se establece la zona neutral, cuando la bola descansa en el suelo y esta lista para ser puesta en juego, con su eje largo formando un ángulo recto a la línea de scrimmage y paralelo a las líneas laterales.

c. La zona neutral existe hasta que hay un cambio de posesión de la bola, hasta que una patada de scrimmage cruza la zona neutral, o hasta que es declarada bola muerta.

SECCIÓN.– 18.– INVASIÓN Y FUERA DE LUGAR (OFFSIDE).**Invasión (Encroachment).**

Artículo.– 1. Después de que la bola es declarada lista para jugar, la invasión ocurre cuando un jugador del equipo ofensivo está en o adelante de la zona neutral, después de que el centrador toca o simula (mano o manos están en o debajo de su rodilla) tocar la bola antes de realizar el centro. (**Excepción:** Cuando la bola es puesta en juego, el centrador no está invadiendo, cuando él está en la zona neutral).

Fuera de lugar (offside).

Artículo.– 2. Después de que la pelota está lista para la jugada, el fuera de juego ocurre (Regla 7-1-5) cuando un jugador defensivo:

- a. Esta en o adelante de la zona neutral cuando la bola es legalmente centrada;
- b. Contacta a un oponente adelante de la zona neutral antes de que la bola sea centrada;
- c. Contacta la bola antes de que sea centrada;
- d. Amenaza a un hombre de línea ofensivo, causando una reacción inmediata, antes de que la pelota sea centrada (A.R. 7-1-3-5 Nota);
- e. Cruza la zona neutral y amenaza a un back del Equipo A (A.R. 7-1-5-3); o
- f. No esta detrás de su línea restricción cuando la pelota es legalmente pateada en una patada libre.

El fuera de lugar ocurre cuando jugadores del equipo pateador no están detrás del línea de restricción cuando la bola es pateada legalmente (**Excepción:** El pateador y el sostenedor no cometen fuera de lugar cuando ellos se encuentran adelante su línea de restricción) (Regla 6-1-2).

SECCIÓN.– 19.– PASES.**Pasando.**

Artículo.– 1. Pasar la bola es la acción de lanzarla. Un pase continúa siendo pase hasta que es atrapado, interceptado o la bola se convierte en muerta.

Pase adelantado o atrasado.

Artículo.– 2.

- a. Un pase adelantado es determinado por el punto donde la bola toca primero el suelo, un jugador, un Oficial o cualquier cosa, adelante del punto del pase. Todos los otros pases son pases atrasados. Cuando hay duda, es un pase adelantado en vez de ser un pase atrasado cuando es lanzado en o atrás de la zona neutral.
- b. Cuando un jugador del equipo A sostiene la bola para pasarla hacia adelante de la zona neutral, cualquier movimiento intencional de su mano o brazo hacia adelante, inicia el pase adelantado. Si un jugador del equipo B hace contacto con el pasador o la bola después de que se inicio el movimiento, y la bola abandona la mano del pasador, por Regla es un pase adelantado, sin importar donde toque la bola el suelo o a un jugador. (A.R. 2–19–2–1).
- c. Cuando hay duda, la bola es un pase y no un fumble, durante un intento de pase adelantado.
- d. Un centro se convierte en un pase atrasado cuando el centrador suelta la bola. (A.R. 2–23–1–1).

Cruzando la zona neutral.

Artículo.– 3.

- a. Un pase legal adelantado ha cruzado la zona neutral cuando primero toca el suelo, un jugador, un Oficial o cualquier cosa adelante de la zona neutral dentro del campo. El pase no ha cruzado la zona neutral, cuando primero toca el suelo, a un jugador, un Oficial o cualquier cosa en o atrás de la zona neutral dentro del campo.
- b. El pasador ha cruzado la zona neutral, cuando su cuerpo entero está adelante de la zona neutral.
- c. Un pase legal adelantado está adelante o atrás de la zona neutral, donde cruza la línea lateral.

Pase adelantado atrapable.

Artículo.– 4. Un pase adelantado atrapable es un pase legal adelantado que sin ser tocado, está adelante de la zona neutral, y un jugador elegible tiene una oportunidad razonable de atrapar la bola. Cuando hay duda, el pase legal adelantado es atrapable.

SECCIÓN.– 20.– CASTIGO.

Un castigo es un resultado impuesto por las Reglas contra un equipo que ha cometido un foul y puede incluir uno o más de las siguientes acciones: Pérdida de yardaje, pérdida del down, un primero y diez automático, una expulsión, [substracción en el reloj de juego. \(Regla 10-1-1-b\).](#)

SECCIÓN.– 21.– SCRIMMAGE.**Down de Scrimmage . (Arrebatña, escaramuza).**

Artículo.– 1. Una jugada de scrimmage es la acción entre los dos equipos durante un down en el cual se inicia la jugada por medio de un centro legal.

Línea de scrimmage.

Artículo.– 2. La línea de scrimmage para cada equipo se establece cuando la bola se declara lista para ponerse en juego, es la línea imaginaria y su plano vertical que pasa por la punta de la bola más cercana a su propia línea de gol extendida hasta las líneas laterales.

SECCIÓN.- 22.- CAMBIO (SHIFT).**Artículo – 1.**

- a. Un cambio es un cambio simultáneo de la posición o postura por dos o más jugadores ofensivos después de que el balón está listo para jugar y antes del centro en un down de scrimmage (A.R. 7-1-3-1 y 2 y A.R. 7-1-2-1 a la 4).
- b. El cambio termina cuando todos los jugadores han estado quietos (inmóviles) durante todo un segundo.
- c. El cambio continua si uno o más jugadores están en movimiento antes de finalizar el intervalo de un segundo.

SECCIÓN.- 23.- CENTRANDO LA BOLA.**Artículo.- 1.**

- a. Centrar legalmente la bola, (un centro), es darla de mano o pasarla la bola hacia atrás desde su posición en el suelo, con un movimiento rápido y continuo de la mano o manos del centrador, la bola realmente deja la mano o manos en ese movimiento. (Regla 4-1-4).
- b. El centro se inicia cuando la bola es movida legalmente y termina cuando la bola abandona la mano o manos del centrador. (A.R. 7-1-5-1 y 2).
- c. Si durante cualquier movimiento hacia atrás, para un centro legal, la bola resbala de las manos del centrador, esto se convierte en un pase atrasado y la bola está en juego. (Regla 4-1-1).
- d. Cuando la bola descansa en el suelo y antes del centro, el eje mayor de la bola debe estar en ángulo recto con la línea de scrimmage. (Regla 7-1-3).
- e. A no ser que sea movida hacia atrás, el movimiento de la bola no sería el inicio de un centro legal. No es un centro legal si la bola primero es movida hacia adelante o levantada del suelo.
- f. Si durante un centro legal la bola es tocada por el equipo B, la bola permanece muerta y el equipo B es castigado. Si un centro ilegal es tocado por el equipo B, la bola permanece muerta y el equipo A es castigado. (A.R. 7-1-5-1 y 2).
- g. El centro no necesariamente debe ser por entre las piernas del centrador, pero para ser legal debe ser en un movimiento rápido y continuo hacia atrás.
- h. La bola debe ser centrada en o entre las líneas interiores.

SECCIÓN.- 24.- SERIE Y POSESIÓN.**Series.**

Artículo.- 1. Una serie comprende cuatro downs consecutivos, que cada uno empieza con un centro (Regla 5-1-1).

Las Series de posesión.

Artículo.- 2. Una serie de posesión son las posesiones continuas de la bola en un periodo extra (Regla 3-1-3). Puede consistir en una o más series.

SECCIÓN.- 25.- PUNTOS.**Punto de aplicación.**

Artículo.- 1. El punto de aplicación, es el punto desde el cual se aplica un castigo por un foul o una violación.

Punto anterior.

Artículo.- 2. El punto anterior, es el punto de donde se puso la bola en juego la última vez.

Punto siguiente.

Artículo.- 3. El punto siguiente, es el punto de donde la bola deberá ponerse en juego para la siguiente jugada.

Punto de la bola muerta.

Artículo.- 4. El punto de la bola muerta, es el punto donde la bola se convierte en muerta.

Punto del foul.

Artículo.- 5. El punto del foul es el punto donde ese foul 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 foul. Si es fuera del campo entre las líneas de gol y la línea final o atrás de la línea final, el foul es en la zona final.

Punto fuera del campo.

Artículo.- 6. El punto fuera del campo, es el punto donde, de acuerdo con la Regla, la bola se convierte en muerta por salir del campo o es declarada muerta fuera del campo.

Punto interior.

Artículo.- 7. 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 entre una de las líneas y la línea lateral de la banda por un castigo.

Punto donde termina la carrera.

Artículo.- 8. 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.
- d. Donde un pase ilegal adelantado es lanzado.
- e. Donde un pase atrasado es lanzado.
- f. Donde una patada ilegal de scrimmage es hecha adelante de la zona neutral.
- g. Donde una patada de regreso tiene lugar.
- h. Donde la posesión del jugador es obtenida en virtud de lo dispuesto en la Regla de "ímpetu" (Regla 8-5-1-a excepciones).

Punto donde termina la patada.

Artículo.- 9. Una patada de scrimmage que cruza la zona neutral, termina en el punto donde la posesión es atrapada, recuperada o la bola se convierte en muerta por Regla. Regla 2-16-1-c)

Punto básico.

Artículo.- 10. El punto básico es una referencia para localizar el punto de aplicación de un castigo por el Principio de 3 y 1 (Regla 2-33). El punto básico para las varias categorías de jugadas se muestran en la Regla 10-2-2-d.

Punto de aplicación después de una patada. (PSK)

Artículo.- 11. Los puntos de aplicación después de una patada sirve como el punto básico cuando los puntos de aplicación después de una patada aplican (Regla 10-2-3).

- a. Cuando la patada acaba en el campo de juego, otros que no sean tratados como casos especiales mostrados debajo, los puntos de aplicación después de una patada (PSK) es donde la patada termina.

- b. Cuando el patada termina en la zona de anotación del equipo B la, el punto de aplicación después de una patada es la línea de la yarda 20 de B.

Los casos Especiales:

1. En un intento de gol de campo infructuoso, si la pelota no es tocada por el Equipo B, después de cruzar la zona de neutral y se declara bola muerta adelante de la zona neutral, el punto de aplicación después de una patada es:
 - (a) El punto anterior, si el punto anterior se encuentra sobre o fuera de la línea de la yarda 20 del equipo B. (A. R. 10-2-3-5)
 - (b) La línea de la yarda 20 del equipo B, si el punto anterior se encuentra entre la línea de la yarda 20 y la línea de gol del equipo B.
2. Cuando la Regla 6-3-11 esta en vigencia, los puntos de aplicación después de una patada es la línea de la yarda 20 del equipo B.
3. Cuando la Regla 6-5-1-b esta en efecto, el punto de aplicación de una patada de scrimmage (PSK) es el lugar donde el receptor primero toca la patada.

SECCIÓN. 26. TACKLEAR.

Tacklear es agarrar o abrazar a un oponente con la (s) mano (s) o brazo (s).

SECCIÓN 27. EQUIPO Y DESIGNACIÓN DE JUGADORES.**Equipos A y B.**

Artículo.- 1. El equipo A es el equipo designado para poner la bola en juego, y como equipo B se designara al oponente que retiene esa designación hasta que la bola este próxima a declararse lista para la siguiente jugada.

Equipo ofensivo y defensivo.

Artículo.- 2. El equipo ofensivo es el equipo en posesión o al equipo al que le pertenece la bola. El equipo defensivo es su oponente.

Pateador y sostenedor.

Artículo.- 3.

- a. El pateador es cualquier jugador que patea la bola, ya sea de despeje, bote pronto o de lugar, de acuerdo con las Reglas. Permanece siendo pateador hasta que ha tenido un tiempo razonable para recuperar su balance.
- b. El sostenedor es un jugador que sostiene la bola para ponerla en la tierra o en un tee. Durante una jugada de patada de scrimmage él continúa como sostenedor hasta que no exista un jugador en posición de realizar la patada o si la patada fue efectuada, hasta que el pateador ha tenido un tiempo razonable para recuperar su balance.

Hombre de línea y back.

Artículo 4.

- a. liniero.

1. Un liniero es cualquier jugador del equipo "A" legalmente en su línea de scrimmage (Regla 2-21-2).
2. Un jugador de equipo "A" está en su línea de scrimmage cuando enfrenta (da la cara) a línea de gol de su oponente con la línea de sus hombros aproximadamente paralelos correspondientes a dicha línea, y ya sea que:
 - (a) es el centrador (Regla 2-27-8) o
 - (b) si su cabeza rompe el plano de la línea trazada a través de la cintura del centrador.

- b. Liniero interior. Un liniero interior es un liniero que no está en el final de su línea de golpeo o scrimmage.

- c. Liniero restringido. Un liniero restringido es cualquier liniero interior, o cualquier liniero usando un número 50-79, cuyas mano (s) está por debajo de las rodillas.
- d. Back.
 - 1. Un Back es cualquier jugador de equipo "A" que no es un liniero y **si su cabeza o hombros** no rompe el plano de la línea trazada a través de la cintura de la liniero del equipo "A" más cercano.
 - 2. Un Back es también el jugador, que no sea un liniero, en posición de recibir el centro de mano a mano.
 - 3. Un liniero se convierte en un back antes del centro cuando se traslada a una posición como un Back y hace un (stop) paro.

Pasador.

Artículo.- 5. Pasador es el jugador que lanza un pase adelantado. Permanece siendo el pasador desde el momento en que suelta la bola, hasta que el pase es completo, incompleto o interceptado o se mueve para participar en la jugada.

Jugador.

Artículo.- 6.

- a. Jugador es cualquiera de los participantes en el juego, que no es un sustituto o jugador reemplazado y está sujeto a las Reglas cuando está dentro o fuera del campo.
- b. Un jugador en el aire es el que no está en contacto con suelo.
- c. Un jugador partiendo es un jugador que esta abandonando el campo, habiendo sido reemplazado por un sustituto.

Corredor y portador de la bola.

Artículo.- 7.

- a. El corredor es un jugador en posesión de una bola viva o el que simula tener la posesión de una bola viva.
- b. Un portador de bola es un jugador que realmente tiene posesión de una bola viva.

Centrador.

Artículo.- 8. El centrador es el jugador que centra la bola. Él se convierte en centrador cuando asume su posición (mano o manos están en o debajo de su rodilla) y toca o simula tocar la bola. (Regla 7-1-3).

Sustituto.

Artículo.- 9.

- a. Un sustituto legal es el que reemplaza a un jugador o llena la vacante de un jugador, durante el intervalo entre downs.
- b. Un sustituto legal que entra al campo o a las zonas finales, se convierte en jugador cuando se comunica con un compañero o un Oficial, entra a la reunión (huddle), o se coloca en posición ofensiva o defensiva, o participa en una jugada.

Jugador de reemplazo.

Artículo.- 10. Un jugador reemplazo es aquel que habiendo participado en el down anterior, ha sido reemplazado por un sustituto y ha dejado el campo de juego, o las zonas finales.

Vacante de jugador.

Artículo.- 11. La vacante de un jugador sucede cuando un equipo tiene menos de 11 jugadores en el juego.

Jugador expulsado.

Artículo.- 12.

- a. Un jugador expulsado es uno que ha sido declarado inelegible para seguir participando en el juego.
- b. Un jugador expulsado debe abandonar el recinto juego (ver Regla 2-31-5) (pagina 43) dentro de un período razonable de tiempo tras su expulsión. Él debe permanecer fuera de la vista del campo de juego bajo la supervisión de su equipo para la duración del resto del juego.

Miembro del equipo.

Artículo.- 13.

Un miembro del equipo es parte de un grupo de potenciales jugadores, en uniforme, organizado para la participación en el siguiente juego o en posteriores jugadas.

Jugador indefenso

Artículo.- 14. Un jugador indefenso es uno que porque su posición física y foco de concentración está especialmente vulnerable a una lesión. Ejemplos de jugadores indefensos son:

- a. Un jugador en el acto de o justo después de lanzar un pase.
- b. Un receptor tratando de atrapar o cachar un pase, o que ha completado un cachada y no ha tenido tiempo para protegerse a sí mismo o no es claramente un portador de bola.
- c. Un pateador en el acto de después de patear un balón o durante la acción de patear o durante el regreso.
- d. Un regresador de patadas que intenta cachar o recuperar una patada. Ejemplo. Un jugador que se encuentra sobre el terreno esperando que caiga una patada.
- f. Un jugador que obviamente se encuentra fuera de la jugada.
- g. Un jugadora que recibe un bloqueo del lado ciego.
- h. Un portador de bola que ha sido detenido por un oponente y cuyo avance se ha detenido.
- I. Un QB en cualquier momento después de un cambio de posesión.

SECCIÓN. 28.- ZANCADILLA (TRIPPING).

Zancadilla (tripping), es el uso intencional de la parte baja de las piernas o el pie, para obstruir a un oponente abajo de las rodillas (Regla 9-1-2-c).

SECCIÓN. 29. DISPOSITIVOS DE CRONOMETRADO.**Reloj de juego.**

Artículo.- 1. El reloj de juego es cualquier dispositivo bajo la dirección apropiada de un Oficial para llevar la cuenta de los 60 minutos del juego.

Reloj para las jugadas.

Artículo.- 2. Cada estadio tendrá un reloj de la jugada visual a cada extremo del campo de juego.

El reloj de la jugada debe ser capaz de contar hacia abajo de 40 segundos y 25 segundos. Debe tener como valor predefinido 40 segundos y debe empezar automáticamente inmediatamente al restablecerse por el operador del reloj de juego cuando cualquier señal del oficial de bola muerta es efectuada después que termina la jugada.

SECCIÓN.- 30.- CLASIFICACIÓN DE JUGADAS.**Jugada de pase adelantado.**

Artículo.- 1. Una jugada de pase legal adelantado, es el intervalo entre el centro y cuando el pase legal adelantado es completo, incompleto o interceptado.

Jugada de patada libre. Artículo.- 2. Una jugada de patada libre, es el intervalo entre el momento en que la bola es legalmente pateada, hasta que un jugador obtiene la posesión o la bola es muerta por Regla.

Jugada de patada de scrimmage.

Artículo.- 3. Una jugada de patada de scrimmage, es el intervalo entre el centro y cuando la patada de scrimmage está en posesión de un jugador o es declarada muerta por Regla.

Jugada de carrera y Carrera.

Artículo.- 4.

- a. Una jugada de carrera es cualquier acción de bola viva, otra que no sea una jugada de patada libre, una jugada de patada de scrimmage o una jugada de pase legal adelantado.
- b. Una carrera es ese segmento de una jugada de carrera durante la cual el portador de la bola tiene posesión.
- c. Si un corredor de bola pierde la posesión por un fumble, pase atrasado, o pase ilegal adelantado, la jugada de carrera incluye el punto donde la carrera termina (Regla 2-25-8) y el intervalo donde se pierde la bola, antes de que la posesión sea recuperada o la pelota es declarada muerta. (A.R. 2-30-4-1 y 2).
- d. Una nueva jugada de carrera comienza cuando un jugador gana o recupera la posesión de la bola.

SECCIÓN. 31.- ÁREAS DEL CAMPO.**El campo.**

Artículo.- 1. El área del campo es el área entre las líneas limítrofes e incluye las líneas del área de los equipos y el espacio entre ellas. (**Excepción:** Estructuras sobre el campo).

Campo de juego.

Artículo.- 2. El campo de juego es el área entre las líneas laterales y líneas de gol.

Zonas finales.

Artículo.- 3.

- a. Las zonas finales son las áreas en ambos extremos del campo, y es el rectángulo definido por la línea de gol, líneas laterales y líneas finales.
- b. Las líneas de gol y los pilones en la línea de gol, están en la zona final de un equipo.
- c. La zona final de un equipo es aquella que está defendiendo. (A.R. 8-5-1-7 y A.R. 8-6-1-1).

Superficie de juego.

Artículo.- 4. La superficie de juego es el material o sustancia dentro del campo de juego, incluyendo las zonas finales.

Recinto de juego.

Artículo.- 5. El recinto de juego es el área dentro del estadio, el domo, tribunas, bancas y otras estructuras (**Excepción:** Los tableros para anotaciones no se consideran como recinto de juego).

Zona lateral.

La zona lateral se encuentra entre las líneas de líneas interiores y la línea lateral más cercana.

SECCIÓN 32.- PELEAR.

Artículo.- 1.

Pelear es cualquier intento de un jugador, Couch o miembro de la escuadra en uniforme, de atacar a un oponente en una forma agresiva no relacionada con el fútbol americano. Dichos actos incluyen, pero no se limitan a:

- a. Un intento de golpear a un oponente con los brazos, manos, piernas o pies, haya o no contacto.
- b. Una actitud antideportiva efectuada hacia un oponente que causa que cualquier contrincante reaccione peleando (esto pasa cuando lo retan o lo incitan a contestar la agresión)
(Reglas: 9-2-1 y 9-5-1-a, y c).

SECCIÓN 33. PRINCIPIO DE TRES Y UNO.

El Principio de tres y uno en la aplicación de un castigo aplica cuando en la definición de un foul no especifica el punto de aplicación. La aplicación de este principio se describe en la Regla el 10-2-2-c.

SECCIÓN 34. LA CAJA DE TACKLES

Artículo.- 1.

- a. La caja de Tackles es el área rectangular incluida por la zona neutral, las dos líneas paralelas a las líneas laterales a cinco yardas de cada lado del centrador, a la zona final del equipo A.
(Vea el apéndice D) (pagina 125).
- b. La caja de tackles se desintegra cuando la bola sale de esa área.

REGLA 3 PERIODOS, TIEMPO Y SUSTITUCIONES.

SECCIÓN. 1. – PRINCIPIO DE CADA CUARTO.

Primero y tercer cuarto.

Artículo.– 1.

- a. Cada medio debe iniciarse con una patada de salida.
- b. Tres minutos antes del tiempo programado para iniciar el juego, el Referí debe echar un volado, en medio del campo, en presencia de no más de 4 Capitanes de Campo de cada uno de los equipos oponentes y en presencia de otro Oficial del juego, donde el Capitán de campo del equipo visitante designado por el Réferi deberá elegir para el volado. Antes del segundo medio, el Réferi obtendrá las opciones del segundo medio.
- c. Durante el volado, cada equipo deberá permanecer entre las marcas de las 9 yardas y su línea lateral o en el área de su equipo. El volado empieza cuando los capitanes entran a la línea de las nueve yardas y finaliza cuando los capitanes regresan y sobrepasan las marcas de nueve yardas.

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

- d. El ganador del volado podrá elegir una de las siguientes opciones:
 1. Designar qué equipo deberá dar la patada inicial de salida (kick off).
 2. Designar qué línea de gol defenderá su equipo, o
 3. Diferir su elección al segundo medio.
- e. El perdedor deberá escoger una de las opciones restantes 1 o 2 para ese medio, que el ganador del volado no haya escogido.
- f. Si el ganador del volado escoge la opción 3, entonces después de que la opción del oponente escoge su selección escogerá la opción disponible (en 1 o 2 arriba mencionados).

Segundo y último cuarto.

Artículo.– 2. Entre el primero y segundo cuartos y también entre el tercero y cuarto cuartos, los equipos deberán defender líneas de gol opuestas.

- a. La bola deberá ser colocada en el punto exacto correspondiente y en relación con las líneas de gol y líneas laterales, tal como estaba colocada al final del cuarto anterior.
- b. La posesión de la bola, el número del down y la distancia por avanzar, deberán permanecer sin ser alteradas.

Periodos extra.

Artículo.– 3.

El sistema de romper empates de la NAC., debe ser usado cuando el juego está empatado después de 4 periodos. Las Reglas de la N.C.A.A. deberán aplicarse con las siguientes excepciones:

- a. Inmediatamente después de concluir el cuarto cuarto, los Oficiales deben instruir a ambos equipos para que se retiren a sus respectivas áreas. Los Oficiales deben reunirse en la yarda 50 y revisar los procedimientos para romper el empate.

- b. Los Oficiales deben escoltar a los capitanes (Regla 3-1-1) al centro del campo para el volado. El Réferi deberá efectuar el volado en medio del campo en presencia de no más de cuatro capitanes de cada equipo y otro Oficial del juego, y designará al capitán del equipo visitante que escogerá el volado. El ganador del volado no podrá declinar su opción, y deberá escoger una de las siguientes opciones:
1. Ofensiva o defensiva, para iniciar la primera posesión de la serie ofensiva desde la línea de la yarda 25.
 2. Qué extremo del campo será usado para ambas series de posesión de ese período extra.
- c. El perdedor del volado, deberá ejercitar la opción restante para el primer período extra y debe tomar la primera elección de las dos opciones, en los subsecuentes períodos extra que se denominan pares.
- d. **El periodo extra:** Un período extra, consiste en dos series de posesión en las que cada uno de los equipos deben poner la bola en juego desde la yarda 25 por medio de un centro (a menos que la bola sea colocada en otra yarda debido a la aplicación de un castigo), que se inicia en la yarda 25 de sus oponentes. El centro debe realizarse a la mitad de las líneas interiores en la yarda 25, a no ser que alguna otra posición dentro de estas líneas sea seleccionada antes de que la bola sea declarada lista para jugarse por el equipo ofensivo. Después de que la bola se declara lista para jugarse, la bola puede ser recolocada después de un tiempo fuera, a no ser que sea precedido por un faul del equipo A o faules que se anulen.
- e. **Series de posesión:** Cada equipo retiene la bola durante una o varias series de posesión, hasta que anota o falla en hacer un primer down. La bola permanece viva después de un cambio de posesión, hasta que es declarada muerta. Sin embargo, el equipo A no puede tener un primero y 10 si vuelve a poseer la bola, después de un cambio de posesión. (A.R. 3-1-3-1 a la 9).

Las designaciones de equipo A y B, son las mismas definidas en la Regla 2-27-1.

- f. **Anotaciones:** El equipo que tenga mayor número de puntos durante el juego regular y periodos extra, será declarado ganador. Deben haber el mismo número de series de posesión, como se describe en (e) arriba, en cada período extra, al menos que el equipo B anote, pero que no sea durante un intento de anotación de punto extra. Al comenzar el tercer periodo extra, el equipo que anote un Touchdown, deberá intentar el punto extra de dos puntos. Aunque no es ilegal el intento de un punto extra por el equipo A, no contará en el marcador. (A.R. 3-1-3-10)

g. **Faules después de un cambio de posesión de la bola** (A.R. 3-1-3-11 a la 14):

1. Los castigos de distancia contra cualquier equipo serán rechazados por Regla en los periodos extras (**Excepciones:** castigos por faules personales flagrantes, faules de conducta antideportiva, faules personales en bola muerta y faules en bola viva tratados como faules en bola muerta, serán aplicados en la siguiente jugada).
2. Una anotación por el equipo que comete una faul durante el down es cancelado.
3. Si ambos equipos cometen faules durante el down y el equipo B no ha infringido las Reglas (fauleado) antes del cambio de posesión, los faules se anulan y el down no es repetido.

- h. **Tiempos fuera:** Cada equipo se permitirá un tiempo fuera en cada periodo extra. Tiempos fuera no usados durante los periodo regulares no pueden ser llevados a los periodos extra (s). Tiempos fuera sin usar en período (s) extra, no pueden ser utilizados para el siguiente periodo (s) extra. Un tiempos fuera pedido entre periodos se llevara al siguiente periodo.

Sólo se permiten interrupciones para la radio o televisión entre los periodo extras (primero y segundo, segundo y tercero, etc.). Los Tiempos fuera que se cargan a los equipos no pueden extenderse para la radio y la televisión. El periodo (s) extra empieza cuando la pelota es centrada.

SECCIÓN. 2. – TIEMPO DE JUEGO E INTERMEDIOS.

Duración de los cuartos e intermedios.

Artículo.– 1. El tiempo total de un juego colegial, debe ser de 60 minutos divididos en cuatro cuartos de 15 minutos cada uno, con un intermedio de un minuto entre el primero y segundo cuarto (primer medio) y entre el tercero y cuarto (segundo medio). (**Excepción:** Pueden extenderse los tiempos más de un minuto, para tiempos fuera para radio o televisión).

- a. Ningún cuarto debe terminar hasta que la bola se convierta en muerta, y el Réferi declare que el periodo se terminó. (S14)
- b. El intermedio entre medios será de 20 minutos, al menos que sea alterado antes del inicio del juego por un mutuo acuerdo de los administradores de ambas escuadras. Inmediatamente después de finalizar el segundo cuarto, el Réferi hará la señal que empieza el intermedio con una señal de echar andar el reloj. (S2)

Ajustes en el tiempo.

Artículo 2. Antes de iniciarse el juego, el tiempo de juego y el intermedio entre medios puede ser acortado por el Réferi, si en su opinión la oscuridad puede interferir con el juego. Los cuartos deberán tener el mismo tiempo en duración, si se acortan antes de su inicio.

- a. 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 oponentes y el Réferi.
- b. Los errores de tiempo en el reloj de juego pueden ser corregidos, pero deben ser corregidos únicamente en el cuarto en que el error ocurra.
- c. Si el Réferi tiene conocimiento exacto del lapso de tiempo, deberá corregirlo y echar a andar el reloj de juego apropiadamente.
- d. Los errores de tiempo en el reloj de jugada, pueden ser corregidos por el Réferi. El reloj de la jugada será puesto andar otra vez (Regla 2-29-2).
- e. Cuando el reloj de la jugada es interrumpido por circunstancias ajenas o fuera de control de cualquier equipo, (sin el total conocimiento del tiempo transcurrido) una nueva cuenta deberá empezar el reloj de las jugadas como lo indica Regla 3-2-4-b.
- f. El reloj de los 40/25 segundos no se echa a andar, cuando el reloj de juego se encuentra caminando y quedan menos de 40 o 25 segundos respectivos para que termine el cuarto.
- g. El reloj de juego no debe detenerse, si el reloj de la jugada está caminando, para no entrar en conflicto con el párrafo f, ver arriba.
- h. Ajustes en el tiempo en la repetición instantánea serán administrados por la Regla 12-3-5.

Extensión de cuartos.

Artículo.- 3.

- a. Un cuarto puede ser extendido por un down sin empleo del reloj de juego, si durante el down en que el reloj de juego expira cuando uno o más de los siguientes casos ocurre A.R. 3-2-3-1-a la 8):
1. Si un castigo es aceptado por un foul (s) en bola viva (**Excepción:** Regla 10-2-5-a). El cuarto no se extiende si el castigo nominativo para el equipo en posesión incluye la pérdida de down (A.R. 3-2-3-8).
 2. Si existen faules que se anulan.
 3. Si un Oficial suena su silbato improcedentemente o por otra parte incorrectamente hace una señal de bola muerta.
- b. Un down adicional se jugará hasta que el down está libre de las circunstancias arriba mencionadas en 1, 2 y 3 o en la Regla 3-2-3-a (ver arriba).
- c. Si un Touchdown es anotado durante el down donde el tiempo se termina, el cuarto es extendido por el intento de anotación extra. (**Excepción:** Regla 8-3-2-a)

Reloj de juego.

Artículo.- 4.

- a. *Reloj del juego.* El tiempo de juego Será llevado con un reloj de juego que puede ser operado por el juez de línea, juez baqueador, juez de campo o juez lateral, o un reloj de juego operado por un asistente, supervisado por el juez designado. El tipo de reloj de juego será determinado por el director responsable del juego.
- b. *Reloj de jugada de los 40 segundos.*
1. Cuando un Oficial haga la señal de que la bola es declarada bola muerta, el reloj de la jugada empezará un conteo regresivo de 40 segundos.
 2. Si la cuenta de los 40 segundos no comienza o es interrumpida por razones adelante del control de los Oficiales o el operador del reloj de la jugada (por ejemplo por un funcionamiento defectuoso del reloj), el Réferi parará el reloj del juego y una señal (ambas palmas abiertas con una acción de bombear sobre la cabeza) que el reloj de la jugada debe ser restablecido a 40 segundos y puesto en marcha inmediatamente.
 3. En caso de que el reloj de los 40 segundos está corriendo y la pelota no está lista para ser centrada después de transcurridos 20 segundos de la cuenta regresiva, el Réferi declarará un tiempo fuera e indicará que el reloj de la jugada será puesto en 25 segundos. Cuando la jugada sea reanudada, el Réferi dará señal [S1] bola lista y el reloj de jugada empezará el recuento de los 25 segundos. El reloj del juego empezará al centro a menos que haya estado corriendo cuando el Réferi declaró un tiempo fuera; en tal caso, el reloj de juego empezará con la señal del Réferi (Regla 3-3-2-f).
- c. *Reloj de jugada de 25 segundos.* Si los Oficiales señalan que el reloj de juego es parado por algunas de las siguientes razones, el Réferi hará la señal (una palma abierta en un movimiento, hacia arriba de la cabeza en acción de bombear) que el reloj de jugada deberá ser puesto a 25 segundos:
1. Por la administración de una falta.
 2. Por que se le cargo un tiempo fuera a un equipo.
 3. Por un tiempo fuera para un medio de transmisión.
 4. Por una interrupción motivada por la lesión de un jugador ofensivo. El reloj de jugada se pone a 40 segundos por una lesión de un jugador del equipo defensivo.
 5. Por una medición.
 6. Cuando al equipo B se le concede un primer down.
 7. Después de un down de patada.

8. Después de una anotación.
9. Cuando se inicia un cuarto.
10. Al inicio de la serie en un período extra.
11. Después de la evaluación de una revisión de la jugada por video.
12. Cualquier otra interrupción administrativa.
13. El Casco de un jugador del equipo ofensivo se le sale completamente durante el down. El reloj de jugada se restablece a 40 segundos si el casco del jugador se sale completamente y este es de un jugador del equipo defensivo. (**Excepción:** si hay una substracción de 10 segundos en cualquiera mitad, el reloj de jugada se fijara en 25 segundos para cualquier jugador.)

Cuando la jugada vaya a ser reanudada, el Réferi dará señal [S1] de bola lista, y el reloj de jugada empezará la cuenta de los 25 segundos.

- d. *El funcionamiento defectuoso del dispositivo.* Si el dispositivo del cronometraje de 40/25 segundos se pone inoperante, inmediatamente ambos couches serán notificados por el Réferi y ambos relojes serán apagados.

Tiempo mínimo para una jugada después de clavar la bola

Artículo 5. a. Si el reloj se detiene y se iniciará a la señal del Réferi con tres o más segundos restantes en cualquier cuarto, la ofensiva puede esperar lanzar la bola directamente a la suelo (Regla 7-3-2-e) y tener suficiente tiempo para otro jugada.

- b. Con dos segundos o un segundo en el reloj de juego hay suficiente tiempo para solamente una jugada. (A.R. 3-3-5-1)

SECCIÓN 3. TIEMPOS FUERA: ARRANCANDO Y PARANDO EL RELOJ.

Tiempo fuera.

Artículo.– 1.

- a. Un oficial señalará un tiempo fuera cuando las Reglas ordenen que se detenga el reloj o cuando un tiempo fuera se le cargue a un equipo o al Réferi. Los demás oficiales deben repetir la señal de tiempo fuera. El Réferi puede o podrá cargarse un tiempo fuera a discreción por cualquier contingencia no cubierta por las Reglas (A.R. 3-3-1-4).
- b. Cuando los tiempos fuera cargados a un equipo se le han terminado y pide un tiempo fuera, el oficial no reconocerá la demanda. (Regla 3-3-4).
- c. Una vez que el juego empieza, los jugadores no podrán practicar con una pelota en el campo de juego o las zonas finales exceptuando durante el intermedio de medio tiempo.

Empezando y deteniendo el Reloj.

Artículo 2.

- a. *En una patada libre.* Cuando se realiza una patada libre, el reloj de juego empezará cuando la bola es tocada legalmente dentro del campo de juego, o cuando cruza la línea de gol después de estar legalmente tocada por el equipo B en su zona de anotación. Consecuentemente se detiene el reloj cuando la bola es declarada muerta por Regla a la señal de un árbitro.
- b. *En un down de scrimmage.* Cuando un periodo empieza con un down de scrimmage, el reloj de juego empezará cuando la bola se centra legalmente. En cualquier otro down de scrimmage, el reloj empezará andar cuando la bola es centrada legalmente (Regla 3-3-2-d) o a un señal previamente hecha por el Réferi (Regla 3-3-2-e). El reloj de juego no correrá durante un intento de anotación extra, o durante una extensión de un cuarto o durante un periodo extra (A.R. 3-3-2-1 a la 4).

- c. *Después de una anotación.* El reloj de juego se detendrá a la señal de un árbitro, después de una anotación, gol de campo o safety. Se empezará de nuevo como en el inciso (a), a menos que el down sea vuelto a jugar en cuyo caso empezará cuando la bola es centrada legalmente.
- d. *Empezara al centro.* Para cada uno de lo siguientes incisos, el reloj de juego se detiene a la señal de los oficiales. Si la próxima jugada empieza con un centro, el reloj de juego se echará a andar al momento de inicio del centro:
1. Después de un Touchback.
 2. Con menos de dos minutos restantes en un medio y un portador de bola del equipo A, un fumble o pase atrasado salga del campo. (**Excepción;** Después de que un jugador del equipo A fumble la bola y esta salga del campo adelante del punto del fumble, en cuyo caso el reloj de juego se echara andar a la señal del Réferi.)
 3. El equipo B se le otorga un primero down y es el siguiente en centrar la bola (A.R. 3-3-2-5).
 4. Un pase adelantado es declarado incompleto.
 5. A un equipo se le concede un tiempo fuera.
 6. La bola se convierte en ilegal.
 7. Por una violación a la Regla de equipo obligatorio (Regla 1-4-4) o equipo ilegal (Regla 1-4-7).
 8. Una down de patada legal termina. (A. R. 3-3-2-6)
 9. Una patada de regreso es efectuada.
 10. Un patada de scrimmage es hecha adelante de la zona neutral.
 11. El equipo A comete una falta del retraso de juego mientras esta en una formación de patada de scrimmage.
 12. Un cuarto acaba.
- e. *Comienza a la señal del Réferi.* Por cualquiera de los siguientes incidentes, el reloj de juego es parado, obedeciendo a una señal de un árbitro. Si la siguiente jugada se inicia con un centro, el reloj de juego deberá empezar a la señal del Réferi.
1. Cuando el equipo A obtiene un nuevo primer down, ya sea por un castigo o el resultado de la jugada.
 2. Por un fumble del equipo A que sale fuera de los límites del campo adelante del punto de fumble.
 3. De otra manera que con menos que dos minutos restando en un medio, un portador de la bola del equipo A, fumblea o lanza un pase hacia atrás y sale fuera de los límites del campo.
 4. Para completar un castigo. (**Excepción:** Regla 3-4-4-c)
 5. Por tiempo fuera del Réferi por un jugador u Oficial lastimado. (A.R. 3-3-5-1 a la 5).
 6. Por silbatazo impropio.
 7. Para medir un posible primer down.
 8. Por un retraso en poner la bola lista sea causa de ambos equipos (A.R. 3-3-1-3).
 9. Por estar la bola viva en posesión de un Oficial.
 10. Cuando al portador de bola se le sale completamente el casco.
 11. Para conferencia con un Head Couch. O un desafío es otorgado.

12. Cuando el Réferi otorga un tiempo fuera a discreción.
13. El Réferi declara un tiempo fuera por ruido ilegal. (Regla 9-2-1-b-5)
14. Por un pase ilegal para conservar tiempo. (A.R. 7-3-2-2 a la 7) (*Excepción:* Regla 3-4-4-c)
15. Cuando el Réferi interrumpe la cuenta de los 40/25 segundos.
16. Casco de un jugador se sale completamente durante el transcurso de la jugada.
17. Cuando jugadores de ambos equipos cometen fauls en bola muerta.

f. *El centro antecede a la señal del Réferi.* Siempre que uno o más incidentes que causen que el reloj arranque a la señal del Réferi (Regla 3-3-2-e) ocurran junto con cualquier esa causa, el reloj de juego empieza al centro (Reglas 3-3-2-c y 3-3-2-d), se empezará al centro. (*Excepción Regla 3-4-4*)

Suspendiendo el Juego.

Artículo 3.

- a. El Réferi puede suspender el juego temporalmente cuando las condiciones o garantías sugieran tal acción.
- b. Cuando el juego se detiene por las acciones de una persona (s) no sujeta a las Reglas o por cualquier otra razón aunque no se especifique en las Reglas y el juego no puede continuar, el Réferi debe:

1. Suspender el juego y dirigir a los jugadores a sus áreas de equipo.
2. Diferir el problema al responsable de la dirección del juego.
3. Reanudar el juego cuando él determine que las condiciones son satisfactorias.

- c. Si un juego está suspendido bajo las Reglas 3-3-3-a y b antes del término del cuarto cuarto y no puede reanudarse, hay cuatro posibles opciones:
 1. Reanudarse el juego a una fecha posterior;
 2. Dar por terminado el juego determinado un marcador final;
 3. Declarar forfait el juego; o
 4. Declarar que no hubo encuentro.

La opción toma efecto será determinada por la política de la conferencia si ambas instituciones son miembros de la misma conferencia. En encuentros que no sean de la misma conferencia, los directores participantes de las instituciones o sus delegados, después de consultar con los coaches, deberán acordar una de las cuatro opciones. Este acuerdo incluirá el marcador final si el juego se termina (Regla 8-1-2).

- d. Si un juego está suspendido bajo las Reglas 3-3-3-a y b después de cuatro cuartos de juego y no puede reiniciarse, el juego se declarara empatado. El marcador final será el marcador al final del último periodo jugado completo. (**Nota:** Si un ganador debe determinarse en un juego de desempate de conferencia, la política de la conferencia determinará cuando y donde el juego se reanudara.)
- e. Un juego suspendido, si se reanuda, empezará con el mismo tiempo que faltaba y bajo las condiciones idénticas de down, distancia, posición del campo y elegibilidad de los jugadores.

Tiempos fuera cargado a un equipo.

Artículo.- 4. Cuando un equipo aún tiene tiempos fuera, cualquier Oficial puede conceder un tiempo fuera cargado a un equipo, cuando es solicitado por cualquier jugador o head Couch cuando la bola se encuentra muerta.

- a. Cada equipo tiene derecho a tres tiempos fuera cargados durante cada medio.
- b. Después de que la bola es muerta y antes del centro, un sustituto legal puede pedir un tiempo fuera si se encuentra dentro de las marcas de las 9 yardas. (A.R. 3-3-4-1).
- c. Un jugador que participó en el down anterior, puede pedir un tiempo fuera, entre el momento en que la bola es declarada muerta y antes del centro, sin estar dentro de las marcas de las 9 yardas. (A.R. 3-3-4-1).
- d. El Head Couch que se encuentra cercano o cerca del área del equipo o de la caja de coucheo podrá solicitar un tiempo fuera entre el lapso de tiempo que la bola es declarada muerta y el siguiente centro.
- e. Un jugador, un sustituto que entra o el entrenador en jefe puede solicitar una conferencia con el réferi, si el Couch considera que una Regla se ha aplicado in apropiadamente. Si la Regla que se ha aplicado no se cambia, el Couch que solicito la conferencia se le carga un tiempo fuera o un castigo por retraso de juego si ya no tuviese tiempos fuera.
 1. Únicamente el Réferi puede detener el reloj de juego, para una conferencia con el entrenador en jefe.
 2. La solicitud para una conferencia con el entrenador en jefe o el requerimiento de un desafío, debe hacerse antes de que la bola sea centrada o pateada en una patada libre y antes del fin del segundo o cuarto cuarto. (Reglas 5-2-9 y 11-1-1)
 3. Después de una conferencia con el Couch o el requerimiento de un desafío, el equipo puede tomar el tiempo fuera completo. Si el tiempo fuera es cargado por el Réferi.

Jugador lesionado .

Artículo.- 5.

- a). En caso de un jugador (es) lastimado:
 1. El Referí se cargará un tiempo fuera, asegurándose que el jugador (es) para los que el tiempo fuera fue concedido, cuando menos tendrá que salir del juego por un down. Cuando hay duda, los oficiales se cargaran un tiempo fuera por jugador lastimado.
 2. El jugador (es) lastimado, no puede (n) regresar al juego, hasta que reciba la aprobación del personal medico designado por la institución a la cual pertenece.
 3. Oficiales y couches deberán poner una particular atención al jugador que exhibe señales de contusión (Ver apéndice C). (pagina 121).
 4. Cuando un participante (jugador u Oficial) sufra una laceración o herida con sangre que saturé el uniforme, o la sangre corra por el cuerpo en la piel, el jugador u Oficial del juego irán al área del equipo a recibir un apropiado tratamiento médico. No podrá retornar al juego sin la aprobación del personal médico. (A.R. 3-3-5-1 a la 7).
- b. Para frenar una posible ventaja de ganar tiempo por lesiones fingidas, se hace una enérgica llamada a respetar la declaración que se encuentra en el código de fútbol (ver ética de couches, sección h).
- c. Un tiempo fuera de lesión puede seguir a un tiempo fuera cargado al equipo.
- d. El réferi se podrá cargar un tiempo fuera por un oficial lastimado.
- e. Seguido de un tiempo fuera por un jugador lesionado del equipo defensivo, el reloj de jugada se fijara en 40 segundos.

- f. 1. Si la lesión del jugador es la única razón para detener el reloj (si se sale el casco que no sea el suyo o de un compañero, Regla 3-3-9) con menos de un minuto en la mitad, el oponente tiene la opción de una resta de 10 segundos.
2. El reloj de juego se establecerá en 40 segundos por una lesión a un jugador del equipo defensivo y en 25 segundos por una lesión a un jugador del equipo ofensivo (Regla 3-2-4-c-4).
3. Si hay una resta de 10 segundos que el reloj de juego se iniciará a la señal del Réferi. Si no hay ninguna resta de 10 segundos que el reloj de juego se iniciará en el centro.
4. La resta de 10 segundos se puede evitar con un tiempo fuera cargado al equipo, si está disponible.
5. No hay ninguna opción de una resta de 10 segundos si hay una lesión en los jugadores contrarios. (A.R. 3-3-5-8 y 9)

Tiempos fuera por violaciones.

Artículo.— 6. Por no cumplir con las Reglas: 1-4-7, 1-4-8, o 9-2-2-d, durante un down, o por un incumplimiento de las Regla: 3-3-4-e cuando la bola es declarada muerta, un tiempo fuera debe cargarse al equipo en el punto siguiente (Regla 3-4-2-b-2).

Duración de los tiempos fuera.

Artículo.— 7.

- a. Un tiempo fuera cargado a un equipo solicitado por cualquier jugador o head Couch, no debe exceder de un minuto y 30 segundos (Excepción Regla 3-3-4-e-3). En ello se incluye el intervalo de los 25 segundos.
- b. Para partidos televisados solamente en vivo, un equipo es cargado con un tiempo fuera, este será de 30 segundos más el intervalo de reloj de la jugada de 25 segundos.
- c. Cualquier tiempo fuera será de 30 segundos de duración cuando se haga una señal visual de tocarán los hombros con las manos, que deberá ser efectuada por el entrenador jefe del equipo que pide el tiempo fuera. La señal debe ser hecha inmediatamente después de que el tiempo fuera es pedido.
- d. Los otros tiempo fuera no serán más largos que lo que el Réferi considere necesario para cumplir el propósito para el que son declarados, incluyendo un tiempo fuera de la TV, pero un tiempo fuera puede ser prolongado por el Réferi para el beneficio de un jugador lastimado (hacer referencia al apéndice A de las pautas para los Oficiales del partido para cuando hay un jugador con una probable lesión grave)
- e. Si al equipo que le es cargado de un tiempo fuera de un minuto, 30 segundo, desea reanudar la jugada antes de que la expiración de un minuto y su adversario se encuentra en su posición listo para la siguiente jugada, el Réferi declarará la bola lista para la jugarse.
- f. La longitud del tiempo fuera cargado al Réferi dependerá de las circunstancias de cada tiempo fuera.
- g. Las opciones de un castigo deberán ser aplicadas antes de otorgar un tiempo fuera. .
- h. El intermedio después de un safety, intento de anotación extra o intento de gol de campo anotado no serán más de un minuto. Pero puede ser prolongado para radio o televisión.

Notificación del réferi.

Artículo.— 8.

Durante el tiempo fuera cargado a un equipo (Regla 3-3-7-a). El Réferi debe notificar a ambos equipos 30 segundos antes de que el tiempo fuera cargado termine y, cinco segundos después, declarar la bola lista para jugarse. Durante un tiempo fuera de 30 segundos (Regla 3-3-7-b y c). El

Réferi notificará a ambos equipos que es un tiempo fuera corto de 30 segundos, le tomará 5 segundos hacer la notificación, y cuando termine declararán la bola lista para jugarse.

- a. Cuando el tercer tiempo fuera es cargado a un equipo en cualquier medio, el Réferi debe notificar al Capitán de campo y al Head Couch de ese equipo.
- b. De no haber un reloj Oficial en el campo, el Réferi deberá informar también al capitán de campo o Head Couch, cuando falten “**aproximadamente**” dos minutos por jugarse en cada medio. El Réferi puede ordenar que el reloj se detenga, para este propósito:
 1. La cuenta del reloj de jugada no se interrumpe.
 2. El reloj camina hasta el centro después de la notificación de los dos minutos.
- c. Si no hay reloj Oficial visible dentro del campo de juego, durante los dos últimos minutos de cada medio, el Réferi u otro de los Oficiales deben notificar a ambos capitanes y Head Couches, el tiempo que resta de juego cada vez que el reloj de juego sea detenido por Regla. También un representante puede abandonar el área del equipo, para transmitir esa información en estas condiciones.

El casco del jugador se sale completamente - Tiempo fuera.

Artículo.- 9.

- a. Si el casco de un jugador se sale completamente a través de la jugada, que no sea como resultado directo de un foul por un oponente, el jugador debe dejar el juego para el siguiente down. El reloj de juego se detendrá al final del down. El jugador puede permanecer en el juego si a su equipo se le concede un tiempo fuera cargado.
- b. Cuando el casco se sale y es la única razón para detener el reloj, o debido a una lesión de un jugador o su compañero de equipo (Regla 3-3-5), las siguientes condiciones aplican (A.R. 3-3-9-1 a la 3):
 1. Con un minuto o más restan en cualquier medio, el reloj juego pondrá en 25 segundos si el jugador está en la ofensiva y en 40 segundos si es el jugador en la defensiva. El reloj de juego se iniciará en la señal del Réferi.
 2. Si hay menos de un minuto en la mitad, el oponente tiene la opción de una sustracción de 10 segundos. El reloj de juego se establecerá en 25 segundos. Si hay una sustracción de 10 segundos, el reloj de juego se iniciará a la señal del Réferi. Si no hay resta de 10 segundos, el reloj de juego se iniciará al centro. La sustracción de 10 segundos puede evitarse mediante el uso de un tiempo fuera del equipo, si está disponible. No hay ninguna opción para realizar una sustracción de 10 segundos si los cascos de ambos oponentes se salen.
- c. Si el casco del portador de bola se sale como en el párrafo de arriba, la bola se declara bola muerta (Regla 4-1-3-q). Si el jugador no es el portador de la bola la bola sigue viva, pero él no deberá seguir participando en el juego, más allá de la acción inmediata en la que él participó. Si participa será considerada esta participación como una foul personal (Regla 9-1-17). Por definición un jugador está obviamente fuera del juego (Regla 9-1-12-b).
- d. Un jugador que se desprende intencionalmente su casco durante la jugada, comete un foul por conducta antideportiva (Regla 9-2-1-a-1-i).

SECCIÓN. 4. – RETRASOS/ TACTICAS DE RELOJ.

Retraso para iniciar el juego o un medio.

Artículo.- 1.

- a. Ambos equipos deben tener a sus jugadores en el campo de juego, para la jugada inicial en el momento programado para iniciar cada medio. Cuando ambos equipos se nieguen a entrar al campo para el inicio de cualquier medio, el equipo de casa deberá ser el primero en entrar.

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

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

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

(Excepción: El Réferi puede renunciar al castigo, por circunstancias adelante del control de las autoridades de casa).

Retraso ilegal del juego.

Artículo.– 2.

- a. La bola debe ser declarada lista para jugarse por el Réferi, en forma consistente a través del juego, El reloj de jugada comenzará su cuenta descendente de 25 segundos, o **40 segundos** por Regla dependiendo de las circunstancias. Una foul de retraso ilegal se produce si el reloj de jugada se encuentra en: 00 antes de pone la bola en juego (Regla 3-2-4)
- b. El retraso ilegal también incluye:

1. Avanzar deliberadamente la bola , después de que está muerta.
2. Cuando un equipo agotó sus tres tiempos fuera y comete infracciones a las Reglas 1–4–8, 3–3–4–e ó 9-2-2-d-castigo.
3. Cuando un equipo no está listo para jugar después del intermedio entre cuartos (que no sea en medio tiempo), después de una anotación, después de un tiempo fuera para radio o televisión o pedido por el equipo, o en cualquier momento en que el Réferi ordene que la bola sea puesta en juego. (A.R. 3–4–2–1).
4. Confundir con tácticas verbales defensivas a las señales ofensivas (Regla: 7–1–5–a–3).
5. Acciones defensivas diseñadas para provocar una salida en falso (Regla 7–1–5–a–4)
6. Poner la bola en juego antes de la señal d bola lista (Regla 4-1-4).
7. Interferencia en la línea de banda (Regla 9-2-5).
8. Acción claramente diseñada para retrasar a los Oficiales para que pongan la bola lista para jugar (A.R. 3-4-2-2).

CASTIGO – Foul en bola muerta, 5 yardas desde el punto siguiente (S7 y S21).**Tácticas desleales contra el reloj de juego.**

Artículo.– 3. El Réferi debe ordenar que el reloj de juego o de jugada se detenga o camine, siempre que en su opinión cualquier equipo trate de conservar o consumir tiempo de juego con tácticas obviamente desleales. Esto incluye echar a andar el reloj hasta el centro, si el foul es del equipo que va arriba en anotaciones. El reloj debe caminar a la señal de bola lista para jugarse después de un pase ilegal adelantado o atrasado hecho por el equipo A para conservar tiempo. (Regla 3-3-2-e-14)
(A.R. 3–4–3–1 a la 5).

Resta de 10 segundos en el reloj de juego.

Artículo.– 4.

- a. Con el reloj de juego caminando y con menos de un minuto restante en cualquier medio, **antes de un cambio de posesión** de cualquier equipo, si un jugador de cualquier equipo comete una falta que provoca que el reloj de juego se detenga, los Oficiales pueden restar 10 segundos en el reloj de juego, es la opción del equipo ofendido. Las faltas que entran en esta categoría incluyen pero no se limitan a:

1. Cualquier falta que impide el centro (por ejemplo, salida en falso, invasiones, fuera de juego defensivo por contacto en la zona neutral, etc.); (A. R. 3-3-4-4)
2. Lanzar ilegal e intencionalmente el balón al suelo con el propósito de detener el reloj;
3. Pase ilegal incompleto;
4. Lanzar un pase hacia atrás, fuera de los límites del campo para detener el reloj;
5. Cualquier otra falta cometida con la intención de detener el reloj.

El equipo ofendido puede aceptar el castigo de yardaje y rechazar la resta de los 10 segundos. Pero si se rechaza el castigo de yardaje, la resta de 10 segundos es rechazada por Regla.

- b. La Regla de los 10 segundos no se aplica si el reloj de juego no se encuentra caminando cuando se produce la falta o si la falta no es causal de detener el reloj de juego (por ejemplo, formación ilegal).
- c. Una vez que se administra el castigo, si hay una sustracción de 10 segundos, el reloj de juego comienza a la señal de bola lista del réferi. Si no hay ninguna sustracción de 10 segundos, el reloj de juego comienza al centro.
- d. Si el equipo que comete el foul y tiene un tiempo fuera disponible, puede evitar la resta de los 10 segundos al pedir el tiempo fuera. En este caso el reloj de juego comienza al centro ya que el reloj de juego se para por el tiempo fuera otorgado.
- e. La sustracción de 10 segundos "NO" se aplica, cuando existan faules que se anulan. (A.R.3-4-4-4)

SECCIÓN. 5 SUSTITUCIONES.

Procedimientos para sustituciones.

Artículo 1. Cualquier número de sustitutos legales, de cualquier equipo, puede entrar al juego entre cuartos, después de anotación o punto extra o durante el intervalo entre downs, únicamente con el propósito de reemplazar jugador (s) o con el propósito de llenar una vacante del jugador (s).

Sustituciones legales.

Artículo 2. Un sustituto legal, puede reemplazar a un jugador o cubrir la vacante de un jugador, siempre que ninguna de las restricciones siguientes sea violada:

- a. Ningún sustituto deberá entrar al campo de juego o por las zonas finales cuando la bola está en juego.
- b. Ningún sustituto en exceso de 11, deberá salir del campo de juego o por las zonas finales cuando la bola está en juego. (A.R. 3-5-2-1).
- c.
 - 1.-Un sustituto legal debe entrar al campo directamente desde el área de su equipo y el sustituto o el jugador reemplazado, debe salir hacia la línea lateral más cercana al área de su equipo y dirigirse hacia el área de su equipo.
 - 2.- El jugador que es reemplazado deberá dejar inmediatamente el campo de juego por la línea lateral más cercana al área de su equipo, incluyendo por las zonas finales. Un jugador que sale o abandona la reunión (huddle) o su posición dentro de los tres segundos después de que el sustituto se convierte en jugador, se considera que sale inmediatamente.
- d). Los sustitutos que se convierten en jugadores, deben permanecer en el juego por una jugada y los jugadores reemplazados deben permanecer fuera del juego durante una jugada, excepto durante el intervalo entre cuartos, después de una anotación o cuando el tiempo fuera es cargado a un equipo o al Réferi, con la excepción de cuando una bola viva sale por las bandas o es un pase incompleto. (A.R. 3-5-2-3 y 7)

CASTIGO – (a - d) Por faules en bola muerta: 5 yardas desde el punto siguiente (S22); Por faules en bola viva, 5 yardas desde el punto anterior (S22).

e) Cuando se está en el proceso de hacer o simular una sustitución, el equipo A tiene prohibido precipitarse rápidamente a la línea de scrimmage con la obvia intención de crear una desventaja defensiva. Si la pelota ha sido declarada lista para ser puesta en juego, los Oficiales no permitirán que la bola sea centrada hasta que el equipo B tenga a sus jugadores en su posición y los jugadores reemplazados hayan dejado el campo de juego. El equipo B deberá reaccionar con sus sustitutos inmediatamente.

CASTIGO – (Primera ofensa). Faul en bola muerta. Retraso de juego para el equipo B por no realizar sus sustituciones inmediatamente, o retraso de juego para el equipo A por haber terminado sus 25 segundos en el reloj. Cinco yardas desde el punto siguiente (S21). El Réferi deberá notificar al head Couch que cualquier táctica futura de este tipo resultara en un faul de conducta antideportiva.

CASTIGO – (Segunda ofensa o subsiguientes) Faul en bola muerta. El Oficial deberá sonar su silbato inmediatamente. 15 yardas de castigo desde punto siguiente. [S27]

Más de once jugadores en el campo.

Artículo 3.

- a. El equipo “A” no puede romper su reunión con más de 11 jugadores, ni tampoco mantener más de 11 jugadores en su reunión o en una formación, mantenerlos más de tres segundos. Los Oficiales deberán detener la acción sea o no sea centrada la bola.
- b. Al equipo “B” le está permitido conservar brevemente más de 11 jugadores en el campo al anticipar la formación ofensiva, pero no puede tener más de 11 jugadores en su formación si el centro es inminente. Por lo tanto si el centro es inminente o ya ha ocurrido, los Oficiales deberán detener la acción. (Abortar la jugada). (A.R. 3-5-3-5)

CASTIGO: [a-b]: Faul en bola muerta. Cinco yardas en el punto siguiente. [S22]

c. Si los Oficiales no detectan el excesivo número de jugadores durante la realización del down o después que el down ha terminado, la infracción se trata como una faul en bola viva.

CASTIGO: Faul en bola viva. Cinco yardas del punto anterior. [S22]

REGLA 4

BOLA EN JUEGO, BOLA MUERTA, FUERA DEL CAMPO.

SECCIÓN 1 – BOLA EN JUEGO, BOLA MUERTA.

Bola muerta se convierte en viva.

Artículo.– 1 Después de que una bola muerta es declarada lista para jugarse, se convierte en bola viva, cuando es centrada o pateada legalmente. Una bola centrada o pateada libremente antes de ser declarada lista para jugarse, permanece muerta. (A.R. 2–16–4–1, A.R. 4–1–4–1 y 2, A.R. 7–1–3–4, y A.R. 7–1–5–1 y 2).

Bola viva que se convierte en muerta.

Artículo.– 2.

- a. Una bola viva se convierte en muerta como está previsto en las Reglas, o cuando un Oficial silba (aunque sea improcedentemente) o cuando de cualquier otra forma, señala bola muerta. (A.R. 4–2–1–2 y A.R. 4–2–4–1).
- b. Si un Oficial silba improcedentemente o hace cualquier otra señal de bola muerta durante un down: (Reglas 4–1–3–k y m).
 1. Cuando la bola está en posesión de un jugador el equipo en posesión puede escoger entre poner la bola en juego donde fue declarada muerta, o repetir el down.
 2. Cuando la bola está suelta por un fumble, pase atrasado o pase ilegal, el equipo en posesión puede escoger entre poner la bola en juego donde perdió la posesión o repetir el down.
(*Excepción:* Regla 12)
 3. Durante un pase legal adelantado, patada libre o de scrimmage, la bola se regresa al punto anterior y se repite el down. (*Excepción:* Regla 12)
 4. Después que el equipo B gana la posesión en un intento de anotación de punto extra, o durante un periodo extra, entonces el intento de anotación del punto extra termina o finaliza esa serie del periodo extra.
- c. Si un foul o una violación ocurre durante un down, cualquiera de los ejemplos arriba indicados, el castigo o privilegios de violación deberán aplicarse como en cualquier otra situación de juego, si no hay conflicto con otras Reglas. (A.R.4–1–2–1 y 2).

La bola es declarada muerta.

Artículo.– 3.

Una bola viva se convierte en muerta si un Oficial silba o la declara muerta:

- a. Cuando la bola sale del campo; otra que no sea una patada en que se anote un gol de campo, después de tocar los postes verticales o el poste del travesaño; cuando el portador de la bola sale fuera del campo o cuando el portador de la bola es detenido de tal forma que su avance hacia adelante termina (es máximo avance). Cuando hay duda, la bola es muerta. (A.R. 4–2–1–2).
- b. Cuando cualquier parte del cuerpo del portador de la bola, excepto sus manos o pies, toca el suelo o cuando el portador de la bola es tackleado o de otra forma cae al suelo y pierde

- la posesión de la bola cuando hace contacto con el suelo con cualquier parte de su cuerpo, exceptuando con sus manos o pies. (**Excepción:** La bola permanece viva cuando un jugador ofensivo ha simulado una patada y al momento del centro está en posición de patear una bola sostenida por un compañero. La bola puede ser pateada, pasada o avanzada por Regla). (A.R. 4-1-3-1).
- c. Cuando se anota un Touchdown, Touchback, safety, gol de campo, punto extra bueno o cuando un intento de gol de campo fallido que ha cruzado la zona neutral y después que no ha sido tocado por el equipo B, aterriza en la zona de anotación del equipo B, o sale fuera del campo. (A.R. 6-3-9-1).
 - d. Cuando en un intento de punto extra, se aplica la Regla de la bola muerta (Regla 8-3-2-d-5).
 - e. Cuando un jugador del equipo pateador atrapa o recupera cualquier patada libre o de scrimmage que ha cruzado la zona neutral.
 - f. Cuando una patada libre o de scrimmage o cualquier otra bola suelta descansa en el suelo y ningún jugador intenta poseerla o asegurarla.
 - g. Cuando una patada libre o de scrimmage adelante de la zona neutral es atrapada o recuperada por cualquier jugador después de haber hecho una señal válida o inválida de atrapada libre, o cuando una señal inválida de atrapada libre es hecha después de ser atrapada o recuperada por el equipo B. (Reglas 2-8-1 a la 3).
 - h. Cuando es realizada una patada de regreso o una de scrimmage, adelante de la zona neutral,
 - i. Cuando un pase adelantado es Reglamentado como incompleto.
 - j. Cuando en cuarto down y antes de cambio de posesión de equipo A, el fumble del equipo A es recuperado por otro jugador diferente del equipo A que no fue el que fumbleó. (Regla 7-2-2-a y b y 8-3-2-d-5).
 - k. Cuando una bola viva que no está en posesión de un jugador toca cualquier cosa dentro del campo, que no sea un jugador, equipo del jugador, un Oficial, equipo del Oficial o el suelo (se aplica lo previsto para silbatazo impropio).
 - l. Cuando ocurre una atrapada o recuperación simultánea de una bola viva dentro del campo.
 - m. Cuando la bola se convierte en ilegal durante el juego, (se aplica lo previsto en la Regla de silbatazo impropio).
 - n. Cuando una bola viva está en posesión de un Oficial, (se aplica lo previsto en la Regla de silbatazo impropio).
 - o. Cuando el portador de la bola simula poner una rodilla en el suelo.
 - p. Cuando un receptor de cualquier equipo que estando en el aire es cargado de modo tal que se le impide regresar inmediatamente al suelo (A.R. 7-3-6-3)
 - q. Cuando al portador de la bola se le sale completamente el casco.

Bola lista para jugarse.

Artículo.- 4.

Ningún jugador podrá poner la bola en juego antes que sea declarada lista para jugarse. (A.R. 4-1-4-1 y 2).

CASTIGO – Faul en bola muerta por retraso de juego. Cinco yardas desde el punto siguiente (S21)**Reloj de jugada.**

Artículo.- 5. La bola debe ser puesta en juego dentro de los 40 o 25 segundos siguientes a la declaración de bola lista para jugarse (Regla 3-2-4), a no ser que, la jugada durante ese intervalo se suspenda. Si la jugada se suspende, la cuenta deberá iniciarse otra vez.

CASTIGO – Faul en bola muerta por retraso de juego. 5 yardas desde el punto siguiente (S21).**SECCIÓN. 2. – FUERA DEL CAMPO.****Jugador fuera del campo.**

Artículo.– 1.

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

Bola llevada fuera del campo.

Artículo.– 2. Una bola en posesión de un jugador está fuera del campo cuando la bola o cualquier parte de la bola o el portador de bola toca el suelo o cualquier otra cosa que esté en o fuera de la línea lateral o final, excepto cuando toca a otro jugador o un Oficial del juego.

Bola está fuera del campo.

Artículo.– 3.

- a. Una bola que no está en posesión de un jugador y que no es patada que anota un gol de campo, está fuera del campo cuando toca el suelo, un jugador, oficial o cualquier cosa que esté en o fuera de una línea lateral o final.
- b. Una bola que toca un pílón, está fuera del campo atrás de la línea de gol.
- c. Si una bola viva, que no está en posesión de un jugador, cruza una línea lateral y es declarada fuera del campo, está fuera del campo en el punto del cruce.

Fuera del campo en el punto más adelantado.

Artículo.– 4.

- a. Si una bola viva es declarada fuera del campo y la bola no cruzó la línea lateral, está fuera del campo en el punto más adelantado de la bola, cuando es declarada muerta. (A.R. 4-2-4-1). (**Excepción:** Regla 8-5-1-a, A.R. 8-5-1-1)
- b. Un Touchdown es anotado si la bola está dentro del campo y ha roto el plano de la línea de gol (Regla 2-12-2) antes o simultáneamente a que el portador de bola salga del campo.
- c. Un receptor que se encuentra en la zona final de sus oponentes y en contacto con el suelo dentro del campo, se le acredita como un pase completo cuando extiende sus manos fuera del campo por la línea lateral o final y atrapa un pase legal adelantado.
- d. El punto más adelantado de la bola, cuando es declarada, fuera del campo entre las líneas de gol es el punto del máximo avance. (A.R. 8-2-1-1 y A.R. 8-5-1-7). Un portador de bola que abandona el terreno de juego en forma apresurada o corriendo, al cruzar la línea lateral se considera un jugador en el aire. (**Excepción:** Cuando el portador de bola está en el aire cuando él cruza la línea lateral, su máximo avance es determinado por la posición de la bola, cuando ésta cruza la línea lateral. (A.R. 8-2-1-2 y 3 y de la 5 a la 9).

REGLA 5

SERIES DE DOWNS, LÍNEA POR GANAR.

SECCIÓN. 1. – LAS SERIES: CÓMO EMPIEZAN, CÓMO SE ROMPEN, CÓMO SE RENUEVAN.

Como se conceden una nueva serie de downs.

Artículo.– 1.

- a. Una serie (Regla 2-24-1) son cuatro downs consecutivos de scrimmage que se le conceden al equipo que pondrá la bola en juego por medio de un centro, después de una patada libre, Touchback, atrapada libre o cuando cambia la posesión de la bola, o al equipo ofensivo en tiempo extra.
- b. Una nueva serie se concede al equipo A, si está en posesión legal de la bola en o adelante de la línea por ganar cuando la bola es declarada muerta.
- c. Una nueva serie se concede al equipo B, si después del cuarto down el equipo A falla en alcanzar la línea por ganar. (A.R. 10-1-5-1).
- d. Una nueva serie se concede al equipo B, si una patada de scrimmage del equipo A sale del campo o descansa en el suelo y ningún jugador intenta asegurarla. (*Excepción:* Regla 8-5-1-a).
- e. Una nueva serie se concede al equipo en posesión legal de la bola cuando la bola es declarada bola muerta:
 1. Si ocurre un cambio de posesión de la bola durante el down.
 2. Si una patada de scrimmage cruza la zona neutral (*Excepción:* (1) Cuando se repite un down; (2) Regla 6-3-7.
 3. Si un castigo aceptado concede la bola al equipo ofendido.
 4. Si un castigo se acepta y ordena un primer down.
- f. Una nueva serie se concede al equipo B, siempre que el equipo B, escoja tomar la bola en el punto del toque ilegal de una patada de scrimmage. (*Excepción:* Cuando un down se vuelve a jugar). (Reglas 6-3-2-a y b).

Línea por ganar.

Artículo.– 2.

- a. La línea por ganar de una serie se establece 10 yardas adelante del punto más adelantado de la bola, pero si esta línea queda dentro de la zona final de los oponentes, la línea de gol se convierte en la línea por ganar.
- b. La línea por ganar se establece cuando la bola es colocada en el suelo y el Réferi hace la señal de bola lista para jugar, después de un primer down o de una nueva serie.

Máximo avance.

Artículo.– 3.

- a. El máximo avance es el punto más adelantado de la bola cuando es declarada muerta entre las líneas de gol y determina el punto para medir la distancia, ganada o perdida, durante cualquier down. La

- bola debe estar siempre colocada con su eje mayor paralelo a la línea lateral antes de hacer cualquier medición. (**Excepción:** Cuando un jugador en el aire de cualquier equipo completa una atrapada dentro del campo y después un oponente lo lleva hacia atrás, la bola es declarada muerta en el punto de la atrapada, el máximo avance es el punto donde el jugador recibió la bola). (Regla 4-1-3-p) (A.R. 5-1-3-1, 3, 4 y 6 y A.R. 7-3-6-5).
- b. Si existiera duda sobre la distancia para determinar si fue un primer down, deberá medirse sin que haya una petición. Mediciones innecesarias para determinar si fue un primer down no se deben conceder.
 - c. Ninguna petición para medir podrá concederse después de que la bola esta lista para jugarse.

Continuidad de downs rota.

Artículo.- 4.

La continuidad de las series de downs de scrimmage se rompe cuando:

- a. La posesión de la bola cambia durante el down.
- b. Una patada de scrimmage ha cruzado la zona neutral.
- c. Una patada sale del campo.
- d. Una bola pateada descansa en el suelo y ningún jugador intenta asegurarla.
- e. Al final del down, el equipo A, consigue hacer un primer down.
- f. Después que termina un cuarto down, el equipo A no logra conseguir un primer down. (A.R. 8-7-2-5)
- g. Un castigo aceptado ordena un primer down.
- h. Hay una anotación.
- i. A cualquier equipo se le concede un Touchback
- j. El segundo cuarto termina.
- k. El cuarto cuarto termina.

SECCIÓN.- 2. – DOWN Y POSESIÓN DESPUÉS DE UN CASTIGO.**Faul durante una patada libre.**

Artículo.- 1.

Cuando en un down de scrimmage sigue a un castigo por un faul cometido durante el down en la patada libre, el down y la distancia establecida por el castigo será, primer down y nueva línea por ganar.

Castigo que resulta en un primer down.

Artículo 2. Es un primer down y una nueva línea por ganar si:

- a. Después de aplicar un castigo deja la bola en posesión del equipo A, adelante de la línea por ganar.
- b. El castigo estipula un primer down.

Faul antes de un cambio de posesión de la bola.

Artículo.- 3.

- a. Si un castigo es aceptado por un faul que ocurre, entre las líneas de gol y antes de cualquier cambio de posesión de la bola durante ese down, la bola pertenece al equipo A el down deba ser repetido, a no ser que el castigo también envuelva una pérdida de down, se estipule un primer down, o deje la bola en o adelante de la línea por ganar (**Excepción:** Reglas: 8-3-3-b-1, 10-2-3, 4, y 5). (A.R. 10-2-3-1).
- b. Si el castigo envuelve una pérdida de down, el down debe contar como uno de los cuatro de esa

serie.

Faul después de un cambio de posesión de la bola.

Artículo.- 4. Si un castigo es aceptado por un faul que sucedió durante un down, después del cambio de posesión de la bola, esta pertenece al equipo en posesión cuando ocurre el faul. El down y la distancia

establecida por tal castigo, ocurrido debe ser primer down y nueva línea por ganar

(**Excepción:** Regla 10-2-5-a).

Castigo declinado.

Artículo.- 5.

Si un castigo es declinado, el número del down siguiente será el que hubiera sido como si el faul no hubiese ocurrido.

Faul entre downs.

Artículo.- 6.

Después de un castigo de distancia que ocurre entre downs, el número del siguiente down deberá ser el mismo que se iba a establecer antes de que el faul ocurriera, a no ser que la aplicación del faul del equipo B, deje la bola en o adelante de la línea por ganar o el faul conceda un primer down (Regla 9-1). (A.R. 5-2-6-1 y A.R. 10-1-5-1 a la 3).

Faul entre series.

Artículo.- 7.

- a. El castigo por cualquier faul en bola muerta (incluyendo faules en bola viva que se castigan como faules en bola muerta) que ocurran después de que una serie termina y antes de que la bola sea declarada lista para jugarse, deberán ser aplicados antes de que la línea por ganar sea establecida.
- b. El castigo por cualquier faul que ocurre en bola muerta y después de la bola es declarada lista para jugarse, deberá aplicarse después de que la línea por ganar es establecida. (A.R. 5-2-7-1 a la 5).

Faules por ambos equipos.

Artículo.- 8.

Si ocurren faules que se anulan durante un down, éste deberá repetirse (Regla 10-1-4 Excepciones). (A.R. 10-1-4-3 a la 6, y 8).

Decisión final de una Regla.

Artículo.- 9.

Ninguna decisión de Regla puede ser cambiada, después de que la bola es legalmente centrada o legalmente pateada o después que el segundo cuarto o el cuarto cuarto han terminado. (Reglas. 3-2-1-a, 3-3-4-e-2 y 11-1-1).

REGLA. 6 PATADAS.

SECCIÓN.- 1.- PATADAS LIBRES.

Líneas de restricción.

Artículo.- 1. Para cualquier formación de patada libre, la línea de restricción del equipo pateador deberá ser la línea de la yarda, a través del punto más adelantado desde donde la bola será pateada, y la línea de restricción del equipo receptor será la línea de la yarda, a 10 yardas adelante de ese punto. A no ser que la bola sea recolocada por un castigo, la línea de restricción del equipo pateador de una patada libre, deberá ser su línea de la [yarda 35](#) y para una patada libre después de safety, su línea de la yarda 20.

Formación en una patada libre (free kick).

Artículo.- 2.

- a. En una formación de patada libre, la bola debe ser pateada legalmente y desde cualquier punto sobre la línea de restricción del equipo A (**Excepción:** Regla 6-1-2-d) y sobre o entre las líneas interiores. El Réferi declarará la pelota lista jugarse y se cerciora que los Oficiales estén en su posición después de haber entregado la pelota al pateador. Después de haber declarado la bola lista para jugarse y si por cualquier razón se cae del tee, el equipo A no debe patear la bola y un Oficial debe silbar inmediatamente.
- b. Después de que la pelota ha sido declarada lista para jugar, todos los jugadores en el equipo que da la patada deberán estar a no más que cinco yardas detrás de su línea de restricción. Exceptuando el jugador que va a realizar la patada. Un jugador cumple con esta Regla cuando un pie esta contactando la línea o más adentro de la línea cinco yardas detrás de su línea de restricción. Si un jugador está completamente con sus dos pies por detrás de su línea de restricción de cinco yardas y cualquier otro jugador da la patada, esto es un foul. (A.R 6-1-2-7)
- c. Cuando se realiza la patada (A.R. 6-1-2-1 a la 4)
 1. Todos los jugadores del Equipo A, excepto el sostenedor de la bola y el jugador que realiza la patada de salida, deberán estar detrás de la bola (A.R. 6-1-2-5) [S18].
 2. Todos los jugadores del Equipo A deberán estar dentro de los límites del campo [S19].
 3. Al menos cuatro jugadores del equipo A, deberán estar a cada lado del pateador. (S19). (A.R. 6-1-2-2 a la 4)
 4. Después de un safety, cuando una patada de bote pronto o de despeje sea hecha, la bola podrá ser pateada atrás de la línea de restricción del equipo pateador. Si es aplicado un yardaje por un foul en bola viva, este será aplicado desde el punto anterior, la administración es desde la línea de la yarda 20, a menos que la línea de restricción del equipo pateador haya cambiado por un castigo previo. (S18 o la señal apropiada)
 5. Todos los jugadores del equipo A, deberán haber estado entre las marcas de las nueve yardas después de la señal de bola lista para jugarse (S19)

Castigo.- (inciso a, b, c1 a c5)) Formación ilegal, foul en bola viva. Cinco yardas desde el punto anterior y se volverá a patear, o cinco yardas desde el lugar donde el balón se declare bola muerta y pertenezca al equipo B, o desde el punto donde la bola sea colocada después de un Touchback (S18 o S19) (A. R. 6-1-2-6)

6. Todos los jugadores del equipo B deberán estar dentro del campo. (S19).
7. Todos los jugadores del equipo B deberán estar atrás de su línea de restricción (S18)

CASTIGO.– (c6 y c7) Faul en bola viva, 5 yardas desde el punto anterior. (S18 o S19).

Patada libre que es tocada y recuperada.

Artículo.– 3.

- a. Ningún jugador del equipo A puede tocar una pelota de patada libre hasta después de:
 1. Ser tocada por un jugador del equipo B. (**Excepción:** Regla 6–1–4 y 6-5-1-b);
 2. Que la bola rompa el plano y permanece adelante de la línea de restricción del equipo B. (**Excepción:** Regla 6–4–1) (A.R. 2–12–5–1). o
 3. Que toca a cualquier jugador, el suelo o a un Oficial o cualquier cosa adelante de la línea de restricción del equipo B.De allí en adelante, todos jugadores del equipo A se convierten en elegibles para tocar, recuperar o atrapar la patada.
- b. Cualquier otro toque realizado por el equipo que A es un toque ilegal, una violación que, cuando la pelota se declara bola muerta, le da el privilegio al equipo receptor de tomar la pelota en el punto de la violación.
- c. Si una falta cometida por cualquier equipo antes de que la pelota se declare bola muerta, y este castigo es aceptado, o si hay faules que se anulan, el privilegio por el toque ilegal es cancelado (A.R. 6-1-3-1)
- d. El toque ilegal del equipo A en su propia zona de anotación es ignorado.

Toque forzado es ignorado.

Artículo.– 4.

- a. Un jugador, empujado o bloqueado por un oponente sobre la bola en una patada libre, mientras este dentro del campo no se considera que ha tocado la bola.
- b. Si un jugador dentro del campo es tocado por una bola bateada por un oponente, no se considerará que ha tocado la bola.

Patada libre en descanso.

Artículo.– 5. Si una patada libre llegara a descansar dentro del campo y ningún jugador intentara obtenerla, la bola se convierte en muerta y pertenecerá al equipo receptor en el punto de bola muerta.

Patada libre que es atrapada o recuperada.

Artículo.– 6.

- a. Si una patada libre es atrapada o recuperada por un jugador del equipo receptor, la bola continúa en juego (**Excepciones:** Reglas: 4–1–3–g, 6–1–7 y 6–5–1 y 2). Si es atrapada o recuperada por un jugador del equipo pateador, la bola se convierte en muerta. La bola pertenece al equipo receptor en el punto de bola muerta, a menos que el equipo pateador está en la posesión legal de la bola cuando se ha declarado bola muerta. En el último caso, la bola pertenece al equipo pateador.
- b. Cuando jugadores oponentes elegibles para tocar la bola, simultáneamente recuperan una patada rodando o atrapan una patada libre, la posesión simultánea convierte la bola en muerta. Una patada declarada muerta en posesión conjunta pertenece al equipo receptor.

Bola muerta en o atrás de la línea de gol.

Artículo.- 7.

- a. Cuando una patada libre, que no ha tocado el equipo B, toca el suelo en o atrás de la línea de gol del equipo B. La bola se convierte en muerta y pertenece al equipo B.
- b. Si el resultado de la jugada es un Touchback (Regla 8-6) para el equipo B, pondrá el balón en juego en su yarda 25.

Faules del equipo pateador. (K)

Artículo.- 8. Los castigos para todos los faules cometidos por el equipo pateador, otro que no sea en interferencia de patada (Regla 6-4) durante una jugada de patada libre, pueden ser aplicadas en el punto previo o en el punto siguiente donde la pelota sea declarada bola muerta y que pertenece al equipo B.

Faul en contra del pateador.

Artículo 9. El pateado en una patada libre no puede ser bloqueado hasta que él ha avanzado cinco yardas adelante de su línea de restricción o la patada ha tocado a un jugador, un Oficial o el suelo.

(Regla 9-1-16-c)

Castigo: Faul personal, 15 yardas desde el punto anterior [S40].

Formación ilegal de cuña.

Artículo 10.

- a. Una formación de cuña se define cuando dos o más jugadores alineados hombro a hombro a un máximo de dos yardas uno del otro.
- b. Un down de patada libre se inicia solo: después de que el balón ha sido pateado, entonces es ilegal para tres o más miembros del equipo receptor intencionalmente formar una cuña con el propósito de bloquear para el portador de la bola. Esto es un faul en bola viva, exista o no contacto en contra de los oponentes.

Castigo: Faul sin contacto. 15 yardas de castigo de donde se formo la cuña, o 15 yardas de castigo del punto de bola muerta si la bola queda detrás del punto del faul y la bola pertenece al equipo B. 15 yardas del punto anterior si la bola muerta pertenece al equipo A. [S27]

- c. La Formación de la cuña no es ilegal cuando la patada es realizada desde una obvia formación de patada corta.
- d. No es faul si la jugada da como resultado un Touchback.

Jugador fuera de los límites del campo.

Artículo 11. Un jugador del equipo A que sale fuera de los límites del campo (por su voluntad) durante una patada libre no puede regresar dentro del campo durante el down (*excepción:* esto no aplicar a un jugador del equipo A que es bloqueado fuera de los límites del campo e intenta volver inmediatamente al terreno de juego).

Castigo.- Faul en bola viva. Cinco yardas desde el punto anterior y se volverá a patear, o cinco yardas desde el lugar donde el balón se declare bola muerta y pertenezca al equipo B. [S19]

Elegibilidad para bloquear.

Artículo 12

Ningún jugador del equipo A puede bloquear a un oponente hasta que el equipo A es elegible para tocar el balón de una patada libre . (A. R. 6-1-3-2)

Castigo:– Faul en bola viva, 5 yardas desde el punto anterior o 5 yardas desde el punto siguiente de donde la bola es declarada muerta y que pertenezca al equipo B; o del punto donde la bola sea colocada después de haber declarado un Touchback. (S19)

SECCIÓN.– 2. – PATADA LIBRE FUERA DEL CAMPO.

Equipo pateador (K).

Artículo.– 1. Una patada libre que sale del campo entre las líneas de gol, sin ser tocada dentro del campo por un jugador del equipo B, es un faul. (A.R. 6–2–1–1 y 2).

Castigo:– Faul en bola viva, 5 yardas desde el punto anterior o 5 yardas desde el punto siguiente de donde la bola es declarada muerta y que pertenezca al equipo B; o el equipo receptor puede poner la bola en juego, 30 yardas adelante de la línea de restricción del equipo pateador dentro de las líneas interiores (S19).

Equipo receptor (R).

Artículo.– 2. Cuando una patada libre sale del campo entre las líneas de gol, la bola pertenece al equipo receptor en el punto dentro del campo. Cuando la patada libre sale del campo atrás de la línea de gol, la bola pertenece al equipo que defiende esa línea de gol. (A.R. 6–2–2–1 a la 4).

SECCIÓN.– 3. – PATADAS DE SCRIMMAGE.

Atrás de la zona neutral.

Artículo.– 1.

- a. Una patada de scrimmage que falla en cruzar la zona neutral continúa en juego. Todos los jugadores pueden atrapar o recuperar atrás de la zona neutral y avanzar la bola. (A.R. 6–3–1–1 a la 3).
- b. El bloqueo de una patada de scrimmage por un oponente del equipo pateador, cuando éste a no más de 3 yardas adelante de la zona neutral, se considera que esté bloqueo ocurre sobre, en, o atrás de la zona neutral. (Regla 2–11–5).

Adelante de la zona neutral.

Artículo.– 2.

- a. Ningún jugador del equipo pateador dentro del campo podrá tocar una patada de scrimmage que ha cruzado la zona neutral antes de que la toque un oponente. Dicho toque ilegal es una violación que, cuando la bola se convierte en muerta, da al equipo receptor el privilegio de tomar la bola en el punto de la violación. (**Excepción:** Reglas 6–3–4) (A.R. 2–12–2–1 y A.R. 6–3–2–1).
- b. Este privilegio se cancela, si hay un faul en bola viva de cualquier equipo y este es aceptado (**Excepción:** Regla 6-3-11). (A.R. 6–3–2–1 a la 4 y A.R. 6–3–11–1 a la 3 y A.R. 10–1–4–7).
- c. También el privilegio se cánsela si hay faules que se anulan.
- d. Un toque ilegal en la zona final por el equipo A, es ignorado.

Todos se convierten en elegibles.

Artículo.– 3. Cuando una patada de scrimmage que ha cruzado la zona neutral, toca a un jugador del equipo receptor (R) dentro del campo, cualquier jugador puede atrapar o recuperar la bola. (Regla 6–3–1–b) (**Excepción:** Reglas 6–3–4 y 6-5-1-b).

El toque forzado es ignorado.

Artículo.- 4.

- a. Un jugador empujado o bloqueado por un oponente sobre la bola en una patada de scrimmage que ha cruzado la zona neutral, se considera que no ha tocado la bola. (A.R. 6-3-4-1, a la 5).
- b. Si un jugador dentro del campo, es tocado por una bola que fue bateada por un oponente, se considera que no ha tocado la bola. (A.R. 6-3-4-2).

Atrapada o recuperada por el equipo receptor (R).Artículo.- 5. Si una patada de scrimmage es atrapada o recuperada por un jugador del equipo receptor, la bola continúa en juego (*Excepción:* Reglas: 4-1-3-g, 6-3-9 y 6-5-1 y 2). (A.R. 8-4-2-5).**Atrapada o recuperada por el equipo pateador (K).**

Artículo.- 6.

- a. Si un jugador del equipo pateador (**K**) atrapa o recupera una patada de scrimmage la cual ha cruzado la zona neutral, la bola se convierte en muerta. (A.R. 6-3-1-4). La bola pertenece al equipo receptor en el punto de bola muerta, a menos que el equipo pateador está en posesión legal cuando la bola se declara muerta. En el último caso, la bola pertenece al equipo pateador.
- b. Cuando jugadores oponentes, elegibles para tocar la bola, simultáneamente recuperan una bola rodando o atrapan una patada de scrimmage, esta posesión simultánea convierte la bola en muerta. Una bola declarada muerta en posesión conjunta de jugadores oponentes, se concede al equipo receptor (**R**) (Regla 2-4-4 y 4-1-3-L).

Fuera del campo entre las líneas de gol o en descanso dentro del campo.Artículo.- 7. Si una patada de scrimmage sale del campo entre las líneas de gol o descansa en el suelo y ningún jugador intenta obtenerla, la bola se convierte en muerta y pertenece al equipo receptor en el punto de la bola muerta. (*Excepción:* Regla 8-4-2-b).**Fuera del campo atrás de la línea de gol.**

Artículo.- 8. Si una patada de scrimmage (que no sea en una anotación de un gol de campo), sale del campo atrás de la línea de gol, la bola se convierte en muerta y pertenece al equipo que defiende esa línea de gol. (Regla 8-4-2-b).

Tocando el suelo en o atrás de línea de gol.

Artículo.- 9. La bola se convierte en muerta y pertenece al equipo que defiende esa línea de gol, cuando una patada de scrimmage, que ha cruzado la zona neutral y subsecuentemente no ha sido tocada por el Equipo B antes de tocar el suelo sobre o detrás de la línea de gol del Equipo B. (Regla 8-4-2-b). (A.R. 6-3-9-1 y 2).

Patadas legales e ilegales.

Artículo.- 10.

- a. Una patada legal de scrimmage es una patada de despeje, de bote pronto o de lugar, hechas de acuerdo con las Reglas.
- b. Una patada de regreso es ilegal y es un foul en bola viva que convierte la bola en muerta. Regla 2-16-8.

CASTIGO – Por una patada de regreso, (foul en bola viva): 5 yardas desde el punto del foul (S31).

c. Una patada de scrimmage realizada cuando todo el cuerpo del pateador se encuentra adelante de la zona neutral, es una patada ilegal y es un foul en bola viva que causa que la bola se convierte en muerta.

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

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

CASTIGO – Por patada ilegal (foul en bola viva): 5 yardas desde el punto anterior (S19).

Suelta detrás de la línea de gol.

Artículo 11. Si una patada de scrimmage sin ser tocada por el equipo B después de que la bola ha cruzado la zona neutral es bateada por un jugador del equipo “A” en la zona de anotación del equipo B, es una violación de toque ilegal (Regla 6-3-2). Este es un caso especial de toque ilegal: el privilegio del equipo B por esta violación no es cancelado por un castigo aceptado. Pero si es cancelado por faltas que se anulan (ver Regla 6-3-2-b). El punto de la violaciones es la línea de la yarda 20 del equipo B, el cual es el punto de aplicación por faules cometidos por el equipo B cuando aplica “el punto de aplicación después de patada de scrimmage” (ver Regla 2-25-11). La línea de la yarda 20 del equipo B también puede ser un punto de aplicación de castigo para faules cometidos por el equipo A durante la jugada de patada (Reglas 6-3-13 y 10-2-4) (A.R. 6-3-11-1 a la 3 y A.R. 2-12-2-1).

Jugador fuera del campo.

Artículo.– 12. Ningún jugador del equipo A que salga del campo durante un down de patada de scrimmage, podrá regresar al campo durante ese down (**Excepción:** Esto no se aplica a un jugador del equipo A que es bloqueado hacia fuera del campo e intenta regresar inmediatamente).

CASTIGO – Foul en bola viva. 5 yardas desde el punto anterior, o 5 yardas desde el punto siguiente de bola muerta que pertenezca al equipo B. (S19).

Faules del equipo pateador. (K)

Artículo.– 13 Los castigos para todos los faules cometidos por el equipo pateador, otro que no sea en interferencia de atrapar una patada (Regla 6-4) durante una jugada de patada de scrimmage (exceptuando en un intento de gol de campo), **en la cual la bola cruza la zona neutral**, pueden ser aplicados en el punto previo o en el punto siguiente donde la pelota sea declarada bola muerta y que pertenece al equipo B.
(A. R. 6-3-13-1 a la 3)

Linieros defensivos en patadas de lugar.

Artículo 14. Si el equipo A se encuentra en una formación para intentar una patada de lugar (gol de campo o intento de anotación extra) es ilegal para tres jugadores de equipo B que se encuentren en su línea de scrimmage dentro de la zona de bloqueo alinear hombro a hombro y avanzar juntos después del centro y hacer el contacto intencionalmente en contra de un solo jugador del equipo A
(A.R. 6-3-14-1 y 2).

Castigo: Foul en bola viva. Cinco yardas, punto anterior. [S19]

SECCIÓN. 4. – OPORTUNIDAD DE ATRAPAR UNA PATADA.

Interferencia con la oportunidad.

Artículo.– 1.

a. Un jugador del equipo receptor que está dentro del campo y colocado en tal forma que puede atrapar una patada libre o de scrimmage adelante de la zona neutral (Cuando la bola va en vuelo), debe tener la oportu-

- nidad de atrapar la patada, sin ser molestado, o impedido. (A.R. 6-3-1-3 y A.R. 6-4-1-5 y 9).
- b. Es una **faul de interferencia** si, antes de que el receptor toque el balón, un jugador del equipo A entra en el área definida por el ancho de hombros del receptor y la ampliación de una yarda delante de él. Cuando hay duda es un **faul**. (A. R. 6-4-1-10 a la 13)
- c. Esta protección termina cuando la patada toca el suelo, (**Excepción:** en patadas libres párrafo (f) ver abajo) o es tocada por cualquier jugador del equipo B, o mofa la patada de scrimmage adelante de la zona neutral, o cuando cualquier jugador del equipo B mofa una patada libre dentro del campo o en la zona final. (**Excepción:** Regla 6-5-1-b) (A.R. 6-4-1-4)
- d. Si la interferencia con un posible receptor es el resultado de haber sido bloqueado o empujado por un oponente, no es un **faul**.
- e. Es un **faul de interferencia**, si el jugador del equipo pateador hace un contacto con el posible receptor, antes o simultáneamente a su primer toque con la bola. (A.R. 6-4-1-2, 3, 8). Cuando hay duda, es un **faul de interferencia**.
- f. Si durante un patada libre la pelota fue pateada inmediatamente hacia el suelo, y al golpear el suelo se eleva alto en el aire de la misma forma como si el balón fuera pateado directamente desde el tee hacia arriba, un jugador del equipo receptor en posición para recibir el balón, tiene la misma protección, tanto para no ser molestado al atrapar la patada, como que si él hubiese realizado una señal de patada libre.
- g. El contacto de un jugador del equipo A que implica una falta de cazar (Regla 9-1-3 y 4) o puede ser un **faul personal** que interfiere con la oportunidad del receptor para atrapar una patada es gobernado como una interferencia o como un **faul personal**. La penalización de 15 yardas se aplica en el punto donde la bola fue declarada bola muerta y pertenece al equipo B o en el punto del **faul**, es opción del equipo B.

CASTIGO – (a - g) Por faul entre las líneas de gol: Bola del equipo receptor, primer down, 15 yardas adelante del punto del faul por un faul de interferencia. (S33) Por faul atrás de la línea de gol: Conceda un Touchback y castíguese desde el punto siguiente. Ofensores flagrantes deben ser expulsados (S47).

SECCIÓN. 5. – ATRAPADA LIBRE (FAIR CATCH).

Bola muerta donde es atrapada.

Artículo.– 1.

- a. Cuando un jugador del equipo B hace una señal de atrapada libre (fair catch), la bola se convierte en muerta donde es atrapada y pertenece al equipo B en ese punto.
- b. Cuando una señal válida de atrapada libre (fair catch) es hecha, la oportunidad sin ser molestado para atrapar una patada libre o de scrimmage continua si un jugador mofa (toca) la patada, y a pesar de ello, permanece con la oportunidad para realizar libremente la atrapada. Esta protección termina cuando la patada toca el suelo. Si el jugador después atrapa la patada, la bola es colocada donde fue primero tocada (A.R. 6-5-1-1 y 2).
- c. Las Reglas en relación con una atrapada libre son aplicable solamente cuando una patada de scrimmage cruza la zona neutral o durante la patada libre.
- d. El propósito de la señal de atrapada libre (fair catch) es el de proteger al jugador que, al hacer la señal de atrapada libre (fair catch) acuerda, que ni él y ni alguno de sus compañeros podrán avanzar la bola después de haberla atrapado. (A.R. 6-5-5-3).

e. La pelota se pondrá en juego por medio de un centro por el equipo receptor en el punto de la atrapada si fue atrapada (*Excepciones:* Reglas 6-5-1-b, 7-1-3 y 8-6-1-b).

No avanzar.

Artículo.- 2. Ningún jugador del equipo B, puede llevar la bola atrapada o recuperada, a más de dos pasos en cualquier dirección, después de haber hecho una señal válida o inválida de atrapada libre (fair catch), realizada por cualquier jugador del equipo B. (A.R. 6-5-2-1 a la 3).

CASTIGO – Faul en bola muerta. 5 yardas desde el punto siguiente (S7 y S21).

Señales no válidas: Atrapada o recuperada.

Artículo 3.

- a. Una atrapada después de una señal no válida no es una atrapada libre, y la bola es declarada bola muerta cuando es atrapada o recuperada. Si la señal sigue a una atrapada o a una recuperación, la pelota está muerta desde o donde la señal fue primeo realizada (A.R. 6-5-1-1).
- b. Señales Inválidas adelante de la zona neutral se aplican sólo para el equipo B.
- c. Una señal no válida adelante de la zona neutral es sólo posible cuando el balón ha cruzado la zona neutral (Regla 2-16-7) (A.R. 6-5-3-1).

Bloqueo ilegal o contacto.

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

**CASTIGO – En patada libre: Bola del equipo receptor, 15 yardas desde el punto del faul (S40).
En patada de scrimmage: Bola del equipo receptor, 15 yardas de aplicación desde el punto después de la patada de scrimmage (S40). (PSK).**

No Tacklear.

Artículo.- 5. Ningún jugador del equipo pateador deberá tacklear o bloquear a un oponente que ha completado una atrapada libre (fair catch). Solamente el jugador que hizo la señal de atrapada libre tiene esta protección. (A.R. 6-5-5-1 y 3).

CASTIGO – Faul en bola muerta, bola del equipo receptor, 15 yardas desde el punto siguiente (S7 y S38)

REGLA. 7

CENTRANDO Y PASANDO LA BOLA.

SECCIÓN. 1. – EL SCRIMMAGE

Principia con un centro.

Artículo.– 1.

- a. La bola debe ser puesta en juego por un centro legal, a no ser que las Reglas estipulen que sea por patada libre legal. (A.R. 4-1-4-1 y 2).

CASTIGO – Faul en bola muerta. 5 yardas de castigo desde el punto siguiente (S7 y S19).

- b. La bola no puede ser centrada en una zona lateral (Regla 2-31-6). Si el punto de inicio para cualquier down de scrimmage está en una zona lateral, la bola se transferirá a las líneas interiores.

Shift (Movimiento) y salida en falso.

Artículo 2.

- a. *Shift* (Cambio o permuta). Después de una reunión (huddle) (Regla 2-14) o Shift (Cambio) (Regla 2-22-1) y antes del centro, todos los jugadores de equipo A deben de llegar a un paro absoluto y permanecer estacionarios en sus posiciones por al menos durante todo un segundo antes de que la bola sea centrada, sin tener movimiento de los pies, cuerpo, cabeza o brazos (A.R. 7-1-2-1).
- b. *Salida en falso*. Cada uno de los siguientes ejemplos es una salida en falso por el equipo A, si se producen antes que se realice el centro y después de que el bola está lista para jugar y todos los jugadores están en una formación de scrimmage:
 1. Cualquier movimiento por uno o más jugadores que simula el comienzo de la jugada.
 2. El centrador moviéndose a otra posición.
 3. Un liniero restringido (ver Regla 2-27-4) moviendo su (s) mano (s) o haciendo cualquier movimiento rápido. [*Excepción*: no es una salida en falso si un liniero del equipo A reacciona inmediatamente cuando se ven amenazados por un jugador del equipo B en la zona neutral (Regla 7-1-5-a-2) (A.R. 7-1-3-5)].
 4. Un jugador ofensivo haciendo un movimiento rápido, e irregular antes del centro, incluyendo pero no limitándose a:
 - (a) Un liniero que mueve su pie, hombro, brazo, cuerpo o cabeza rápidamente, o irregular en cualquier dirección.
 - (b) El centrador cambiando o moviendo el balón, moviendo su (s) pulgar (es) o dedos, flexionando sus codos, o realiza un movimiento espasmódico de su cabeza o hunde sus hombros o baja las nalgas.
 - (c) El QB que haciendo cualquier movimiento rápido, irregular que simula el comienzo de una jugada.
 - (d) Un jugador en el back, simulando que ha recibido el balón, o hace cualquier movimiento rápido, o realiza un movimiento irregular (brinca o respinga) que simula el inicio de una jugada.

5. El jugador del equipo ofensivo que nunca llega a efectuar un alto total (stop) de un segundo antes del centro y después de que la bola se declaró lista para jugar (A.R. 7-1-2-4)

Requisitos del equipo ofensivo, antes del centro y después de bola lista.

Artículo 3. Cada uno de los siguientes enunciados (a-d) es un foul en bola muerta. Los Oficiales deben sonar el silbato y no permitir continuar el juego. Después de que la bola está lista para jugar y antes de que sea centrada:

a. *El centrador* (ver Regla 2-27-8):

1. No puede moverse a una posición diferente y tampoco tener cualquier parte de su cuerpo adelante de la zona neutral;
2. No puede levantar la bola, moverla adelante de la zona neutral o simular el inicio de una jugada;
3. Puede retirar su mano (s) de la pelota, pero si no simula el comienzo de una jugada.

b. *Marca de las nueve yardas.*

- 1 Cada sustituto del equipo A, deberán haber estado dentro de las marcas de las 9 yardas. Los jugadores del equipo A que participaron en el down anterior, deberán estar dentro de las marcas de las 9 yardas, después de terminar el down anterior y antes del siguiente centro. (A.R. 3-3-4-1).
- 2 Todos los jugadores del equipo A, deberán estar entre las marcas de las 9 yardas, Después de un tiempo fuera cargado a un equipo, por un jugador lastimado, por un tiempo fuera para radio o TV, o el final de un cuarto (S19).

c. *La invasión.* Una vez que el centro establece su posición ningún otro jugador del equipo A puede estar en o adelante de la zona neutral.

- [**Excepciones:** (1) sustitutos que entran y jugadores que salen; y
(2) Jugadores a la ofensiva en una formación de patada de scrimmage que romper la zona neutral con sus mano (s) para apuntar a los oponentes

d. *Salida en falso.* Ningún jugador del equipo A puede cometer una salida en falso (Regla 7-1-2-b) o hacer contacto con un oponente (A.R. 7-1-3-3).

Castigo: Foul en bola muerta [a-d]: cinco yardas desde el punto siguiente. [S7 y S19 o S20].

Requisitos del equipo ofensivo, al momento del centro.

Artículo 4. Cada uno de los siguientes ejemplos (a-c) es una foul en bola viva y la jugada puede continuar.

a. Formación. En el momento que se efectúa el centro el equipo "A" debe cumplir estos requisitos:

1. Todos los jugadores deben estar dentro del campo.
2. Todos los jugadores deben estar como hombres de línea o como backs (Regla 2-27-4).
3. Al menos cinco linieros deben llevar jerseys numerados del 50 al 79.
(**Excepción:** cuando se realiza un centro desde una formación de patada de scrimmage, ver párrafo 5 a continuación.)
4. No más de cuatro jugadores pueden estar como backs.
5. En una formación de patada de scrimmage al momento del centro (Regla 2-16-10) el equipo A puede tener menos de cinco linieros numerados del 50-79, sujeto a las siguientes condiciones:

- (a) Todo y cada uno de los linieros no numerados del 50-79 que son receptores inelegibles por posición, se convierten en excepciones a la Regla de la numeración cuando se establezca el centro.
- (b) Todos esos jugadores de excepción a la Regla de numeración deben estar en la línea y no pueden estar en el final de la línea. De lo contrario, el equipo A comete una falta por una formación ilegal.
- (c) Todos esos jugadores que son excepciones a la Regla de numeración mantendrán esa misma condición durante todo el down y seguirán siendo receptores inelegibles para atrapar un pase a menos que se conviertan en elegibles bajo la Regla 7-3-5 (pase tocado por un Oficial o un jugador de equipo B).

La condiciones (5-a) y (5-c) no surtirán efecto si antes del centro un cuarto termina o hay un tiempo fuera cargado a los Oficiales o a uno de los equipos.

b. Hombre en movimiento.

1. Un back puede estar en movimiento antes de que se realice el centro, pero él no puede estar avanzando hacia la línea de gol del oponente.
2. El jugador que va a ponerse en movimiento no puede iniciar desde la línea de scrimmage a menos que primero se convierte en una back y se detenga por completo (hacer un stop).
3. Un jugador en movimiento al centro debe haber satisfecho la Regla de parar por todo un segundo, y él no podrá iniciar su movimiento antes de cualquier cambio (shift) haya terminado (ver Regla 2-22-1-c).

c. *Cambio ilegal.* En el momento del centro, el equipo A no puede ejecutar un cambio ilegal (Regla 7-1-2-a). (A.R. 7-1-3-1 a la 3).

CASTIGO En [a-c]: Faul en bola viva: cinco yardas desde el punto anterior [S19 o S20]. Para faules en bola viva que se producen en o después de que el centro se ha realizado durante una patada de scrimmage distinto de una jugada de gol de campo: cinco yardas desde el punto anterior o cinco yardas desde el lugar donde la bola es declarada bola muerta y la bola pertenece al equipo B (S18, S19 o S20).

Requerimientos del equipo defensivo.

Artículo.- 5. Los requerimientos para el equipo defensivo son los siguientes:

- a. Cada uno de los siguientes ejemplos (1-5) es un faul en bola muerta. Los Oficiales deben hacer sonar su silbato y no permitir que la jugada continúe. Después de que la bola está lista para la jugada y antes del centro:
 1. Ningún jugador podrá tocar la bola, excepto cuando es movida ilegalmente según la Regla 7-1-3-a-1, y tampoco podrá ningún jugador hacer contacto con un oponente o en alguna otra forma interferir con él. (A.R. 7-1-5-1 y 2).
 2. Ningún jugador deberá entrar o invadir la zona neutral causando que un hombre de línea ofensivo reaccione inmediatamente, o cometa cualquier otro faul de fuera de lugar. [Regla 2-18-2 y 7-1-2-b-3- Excepción]. (A.R. 7-1-3-5, A.R. 7-1-5-3).
 3. Ningún jugador puede usar palabras o señales que desconcierten a sus oponentes, cuando se están preparando para poner la bola en juego. Ningún jugador puede gritar señales defensivas que simulen el sonido o la cadencia (o de algún otra forma que pueda interferir) con las señales ofensivas para el inicio de la jugada.

4. Un jugador (s) alineado (s) en una posición estacionaria dentro de una yarda de la línea de scrimmage no pueden hacer una acción rápida o **abrupta, o exagerada** que no sea parte de un movimiento natural del jugador de la defensiva. (A.R. 7-1-5-4)
5. Ningún jugador puede cruzar la zona neutral sin hacer contacto y continuar su carga hacia cualquier back.

CASTIGO – (1 al 5); Faul en bola muerta. Cinco yardas del punto siguiente [S18 y S21]

- b. Cuando se inicia el centro:
 1. Ningún jugador puede estar adelante o en la zona neutral al ser centrada la bola.
 2. Todos los jugadores deben estar dentro del campo (S18).

CASTIGO – Faul en bola viva: Cinco yardas del punto anterior [S18]

Dando la bola de mano a mano hacia adelante.

Artículo.– 6. Ningún jugador puede dar la bola hacia adelante durante un down de scrimmage, exceptuando como sigue:

- a. Un back del equipo A, puede dar la bola de mano a mano hacia adelante, a un compañero de back-field que también está atrás de su línea.
- b. Un back del equipo A que esté atrás de su línea de scrimmage, puede dar la bola de mano a mano hacia adelante a un compañero que estaba en la línea de scrimmage, cuando la bola fue centrada, siempre y cuando ese compañero deje su posición en la línea, con un movimiento de ambos pies, que lo deje dando la cara hacia su propia línea de gol y se encuentre cuando reciba la bola a no menos a 2 yardas atrás de su propia línea de scrimmage cuando reciba la bola. (A.R. 7-1-6-1).

CASTIGO – 5 yardas desde el punto del faul, también pérdida de down si fue del equipo A, antes de cambio de posesión de la bola durante un down de scrimmage (S35 y S9).

Bola suelta planeada.

Artículo 7. Un jugador del equipo A, no puede avanzar una bola suelta planeada en la cercanía del centrador,

CASTIGO – 5 yardas desde el punto anterior y pérdida de down. (S19 y S9).

SECCIÓN. 2.– PASE ATRASADO Y FOMBLE.

Durante una bola viva.

Artículo.– 1. El portador de la bola puede dar la bola de mano a mano o pasarla hacia atrás en cualquier momento, excepto lanzar la bola intencionalmente fuera del campo para conservar el tiempo.

CASTIGO – 5 yardas desde el punto del faul, también pérdida de down si el faul es hecho por el equipo A, antes del cambio de posesión de la bola durante un down de scrimmage (A.R. 3-4-3-3) (S35 y S9).

Atrapar o recuperar.

Artículo.– 2. Cuando un pase atrasado o fumble es atrapado o recuperado por cualquier jugador dentro del campo, la bola continúa en juego (A.R. 2-23-1-1)

Excepciones:

1. Regla: 8-3-2-d-5. (Fumble del equipo A durante un intento de anotación extra).

2. Cuando en cuarto down, antes de cambio de posesión de la bola, cuando hay un fumble del equipo A, y es atrapado o recuperado por un jugador del equipo A, que no fue el que fumbleó, la bola es declarada bola muerta. Si el fumble es atrapado recuperado adelante del punto del fumble, la bola se regresa al punto del fumble, si la atrapada o la recuperación es realizada atrás del punto del fumble, la bola es muerta en el punto donde la bola se cachó o se recuperó.
- b. Cuando un pase atrasado o fumble es atrapado o recuperado simultáneamente por jugadores de ambos equipos, la bola se convierte en bola muerta y pertenece al equipo que tuvo posesión por última vez. (**Excepción:** Regla 7-2-2-a Excepciones).

Después de que la bola es centrada.

Artículo.– 3. Ningún jugador de línea ofensivo, podrá recibir el centro de mano a mano.

CASTIGO – Faul en bola viva. 5 yardas desde el punto anterior (S19).

Fuera del campo.

Artículo.– 4.

- a. *Pase atrasado.* Cuando un pase atrasado, sale del campo entre las líneas de gol, la bola pertenece al equipo que pasó en el punto donde la bola salió fuera del campo.
- b. *Fumble.* Cuando un fumble, sale del campo entre las líneas de gol:
 1. Si la bola sale del campo adelante del punto del fumble, la bola se regresa al punto del fumble y pertenece al equipo que fumbleó en el punto del fumble (Regla 3-3-2-e-2).
 2. Si la bola sale del campo atrás del punto del fumble. La bola pertenece al equipo que fumbleó en el punto donde la bola salió del campo.
- c. *Adelante o atrás de las líneas de gol.* Cuando un fumble o pase atrasado sale fuera del campo por una zona final, es un Touchback o un safety. Dependiendo del ímpetu o de quien fue el responsable de que la bola se encuentre en dicha zona. (Reglas 8-5-1 y 8-6-1, 8 y 7) (A.R. 7-2-4-1, A.R. 8-6-1-1 y A.R. 8-7-2-1).

En descanso.

Artículo.– 5. Cuando un pase atrasado o un fumble descansan en el suelo y ningún jugador intenta asegurarla, la bola se convierte en muerta y pertenece al equipo que pasó o fumbleó, en el punto donde la bola es declarada muerta.

SECCIÓN. 3.– PASE ADELANTADO.**Pase legal adelantado.**

Artículo.– 1. El equipo A puede lanzar un pase adelantado durante cada down de scrimmage, antes de que cambie la posesión de la bola, cuidando que el pase sea lanzado desde un punto en o detrás de la zona neutral.

Pase ilegal adelantado.

Artículo 2. Un pase adelantado es ilegal si:

- a. Es lanzado por un jugador del equipo A cuando su cuerpo entero se encuentra adelante de la zona neutral cuando lanza la bola.
- b. Es lanzado por un jugador del equipo B.
- c. Es lanzado después de cambio de posesión durante ese down.
- d. Es un segundo pase adelantado durante el mismo down.
- e. El pasador para conservar tiempo lanza el balón directamente contra el suelo; (1) si es lanzado después de que la bola ha tocado el suelo. (2) Si no es lanzado después de controlar la bola.

CASTIGO – (a-g) Cinco yardas desde el punto del foul: También es pérdida de down, si la falta es del equipo A, antes de que cambie la posesión de la bola, durante un down de scrimmage (A.R. 3-4-3-4 y A.R. 7-3-2-2) (S35 y S9)

- f. El pasador para conservar tiempo lanza el pase directamente al suelo:
- (1) Después de que la bola ha tocado el suelo; o
 - (2) No inmediatamente después que ha controlado la bola.
- g. El pasador para conservar tiempo, el pase es lanzado a un área donde no hay ningún jugador elegible del Equipo A (A.R. 7-3-2-2 a la 7)
- h. Si el pasador para evitar una pérdida de yardaje, tira el pase a una área donde no hay ningún jugador elegible del equipo A. (A.R. 7-3-2-1)
- [Excepción:** No es un foul cuando el pasador, que se encuentra fuera o ha estado por fuera de la caja de Tackles, arroja la bola y esta cruza la zona neutral o la zona neutral extendida. (Regla 2-19-3) (A.R. 7-3-2-8). **Esto solo aplica solo al jugador que controla el centro que resulta en un pase atrasado].**

CASTIGO – (f-h) Pérdida de down en el punto del foul (S36 y S9).

Elegibilidad para tocar un pase legal.

Artículo.- 3.

- a. Las Reglas de elegibilidad se aplican sólo cuando un pase legal adelantado es lanzado.
- b. Todos los jugadores del equipo B son elegibles para tocar o atrapar un pase.
- c. Cuando la bola es centrada, los siguientes jugadores del equipo A, son elegibles:
1. Cualquiera de los jugadores colocados como extremos en su línea de scrimmage y que no lleven un número del 50 al 79.
 2. Cualquiera de los jugadores colocados legalmente como back y que no lleven un número que sea del 50 al 79.

Elegibilidad perdida por salir del campo.

Artículo.- 4. Ningún jugador receptor ofensivo elegible que salga del campo durante el down, podrá tocar un pase legal adelantado en el campo de juego o en la zona final o mientras él sea un jugador aéreo, hasta que esté haya sido tocado por un oponente o un Oficial. (A.R. 7-3-4-1, 2 y 4).

Excepción: Esto no se aplica cuando un jugador ofensivo elegible que intenta regresar al campo, inmediatamente después de haber salido fuera del campo por el contacto de cualquier oponente. (A.R. 7-3-4-3).

CASTIGO – Pérdida del down en el punto anterior (S16 y S9).

Elegibilidad ganada o recuperada.

Artículo 5. Cuando un jugador del equipo B o un Oficial tocan un pase legal adelantado, todos los jugadores se convierten en elegibles. (A.R. 7-3-5-1).

Pase completo.

Artículo.- 6. Cualquier pase adelantado es completo, cuando es atrapado por un jugador del equipo pasador que está dentro del campo y la bola continúa en juego, a no ser que el pase sea completo en la zona de gol de los oponentes (Touchdown), o el pase haya sido atrapado simultáneamente por jugadores oponentes. Si un pase adelantado es atrapado simultáneamente por jugadores adversarios dentro del campo, la bola se convierte en muerta y pertenece al equipo pasador. (Regla 2-4-3 y 4) (A.R. 2-4-3-3 y A.R. 7-3-6-1 a la 8).

Pase incompleto.

Artículo.- 7.

- a. Cualquier pase adelantado es incompleto si la bola esta fuera del campo por Regla o cuando el pase toca el suelo y no esta controlado firmemente por el jugador. Es también incompleto cuando un jugador que salta y recibe el pase en el aire, y posteriormente cualquiera de sus pies toca primero el suelo en o fuera de una línea lateral. A menos que su progreso (máximo avance) fuera detenido dentro del campo de juego o en la zona final. (Regla: 4-1-3-p) (A.R. 2-4-3-3 y A.R. 7-3-7-1).
- b. Cuando un pase legal adelantado es incompleto, la bola pertenece al equipo pasador en el punto anterior.
- c. Cuando un pase ilegal adelantado es incompleto, la bola pertenece al equipo pasador en el punto del pase. (**Excepción:** Si el equipo ofendido declina el castigo por pase ilegal lanzado dentro de la zona final, la bola será puesta en juego en el punto previo.) (A.R. 7-3-7-2 y 3).

Contacto ilegal e interferencia en pase.

Artículo.- 8.

- a. Durante un down en el que un pase legal adelantado cruza la zona neutral, el contacto ilegal de los jugadores de los equipos A y B están prohibidos, desde el momento en que la bola es centrada hasta que es tocada por cualquier jugador o un Oficial. (A.R. 7-3-8-2).
- b. La interferencia ofensiva de pase, por un jugador del equipo A, adelante de la zona neutral, durante un pase legal adelantado que ha cruzado la zona neutral, es un contacto que interfiere con un jugador elegible del equipo B. Es responsabilidad del jugador ofensivo, evitar a sus oponentes. No es interferencia ofensiva de pase sí: (A.R. 7-3-8-4, 5, 10, 15 y 16):
 1. Cuando, después del centro, un jugador inelegible del equipo A, inmediatamente carga y hace contacto con un oponente en un punto a no más de "UNA" yarda adelante de la zona neutral y él no continúa el contacto a más de tres yardas adelante de la zona neutral.
 2. Cuando, dos o más jugadores elegibles están haciendo un intento simultáneo y de buena fe para alcanzar, atrapar o batear el pase. Los jugadores elegibles de ambos equipos tienen los mismos derechos sobre la bola. (A.R. 7-3-8-9).
 3. Cuando, el pase está en vuelo y dos o más jugadores elegibles están en el área en la que pueden recibir o interceptar el pase y un jugador ofensivo en esa área obstrucciona a un oponente, y el pase se considera como no atrapable (S17).

CASTIGO – Interferencia en pase del equipo A: 15 yardas desde el punto anterior (S33).

- c. La interferencia defensiva en pase es un contacto adelante de la zona neutral por un jugador del equipo B, cuyo intento de impedir a un oponente elegible para pase es obvio, quitándole a esté la oportunidad de recibir un pase adelantado atrapable. Cuando hay duda, el pase legal adelantado es atrapable. La interferencia defensiva de pase sólo puede ocurrir después de que un pase legal adelantado es lanzado. (ver A.R. 7-3-8-3, 7, 8, 11, 12)
No es interferencia defensiva en pase: (ver A.R. 7-3-8-3):
 1. Cuando después del centro, jugadores contrarios inmediatamente cargan y hacen contacto con su oponente en un punto a no más de UNA yarda adelante de la zona neutral.
 2. Cuando dos o más jugadores elegibles están haciendo un intento simultáneo de buena fe para alcanzar, atrapar o batear el pase. Los jugadores elegibles de ambos equipos tienen los mismos derechos sobre la bola. (A.R. 7-3-8-9).

3. Cuando un jugador del equipo B, hace contacto legal con un oponente antes de que el pase sea lanzado. (A.R. 7-3-8-3 y 10).
4. Cuando un potencial pateador del equipo A, desde una formación de patada, simula una patada de scrimmage, lanzando la bola alta y profunda (la cual simula el vuelo de una patada), y un contacto del equipo B ocurre.

Castigo: Bola del equipo A en el punto del foul, primero down, si la falta se produjo a menos de 15 yardas adelante del punto anterior. Si la falta se produce a 15 o más yardas adelante de donde fue centrada la bola, primero y diez, 15 yardas de penalización desde el punto anterior [S33].

Cuando la bola se centra en o dentro de la línea de la yarda 17 del equipo B pero antes de la línea de la yarda dos del equipo B, y la falta se comete adelante de la yarda dos, el castigo desde el punto anterior deberá colocar la bola en la línea de la yarda dos, primer down (A.R. 7-3-8-14)

Ningún castigo aplicado desde fuera de la línea de la yarda dos puede colocar la bola dentro de la yarda dos (Excepción: en el intento de anotación extra cuando el centro es en la línea de la yarda tres, (Regla 10-2-5-b).

Si el punto anterior es sobre o dentro de la yarda dos, primer down a mitad de la distancia entre el punto anterior y la línea de gol (Regla 10-2-6 Excepción).

Interferencia de contacto.

Artículo.- 9.

- a. Cualquier jugador del equipo A o B, puede interferir legalmente con sus oponentes atrás de la zona neutral.
- b. Jugadores de cualquier equipo pueden interferir legalmente adelante de la zona neutral, después de que el pase ha sido tocado. (A.R. 7-3-9-1).
- c. Jugadores defensivos, pueden hacer contacto legalmente con oponentes que han cruzado la zona neutral, si los oponentes no están en posición de recibir un pase adelantado atrapable:
 1. Aquellas infracciones que ocurren durante un down cuando un pase adelantado cruza la zona neutral, son infracciones de interferencia en pase solamente cuando el receptor tiene la oportunidad de recibir un pase adelantado atrapable.
 2. Aquellas infracciones que ocurren durante un down cuando un pase adelantado no cruza la zona neutral, son infracciones a la Regla 9-3-4 y son castigadas desde el punto anterior.
- d. Las Reglas de interferencia en pase se aplican solamente durante un down en el que un pase legal adelantado cruza la zona neutral (Regla 2-19-3 y 7-3-8-a, b y c).
- e. El contacto de un jugador del equipo B en contra de un receptor elegible que involucra un foul personal que interfiere con la recepción de un pase que es atrapable, puede ser castigado ya sea se como una interferencia de pase o como un foul personal de 15 yardas, aplicadas desde el punto anterior. La Regla 7-3-8 es específica sobre el contacto durante el pase.
Sin embargo, si la interferencia envuelve un acto que ordinariamente amerita expulsión, el jugador que faulea deberá abandonar el juego.
- f. El contacto físico se requiere para establecer una interferencia.
- g. Cada jugador tiene derechos territoriales y el contacto accidental está gobernado bajo el "intento de alcanzar...un pase", ver la Regla 7-3-8. Si oponentes que están adelante de la línea chocan cuando se mueven hacia el pase, está indicado únicamente un foul de uno o ambos jugadores solo si hay un

- obvio intento de obstruir al oponente. Es interferencia en pase únicamente, si la jugada se considera como un pase adelantado tachable.
- h. Las Reglas de interferencia en pase no se aplican después de que el pase ha sido tocado en cualquier parte dentro del campo, por un jugador que está dentro del campo o un Oficial. Si un oponente es fauleado, el castigo será por el foul y no por interferencia en pase. (A.R. 7-3-9-1).
 - i. Después de que el pase ha sido tocado, cualquier jugador puede efectuar una bloqueada legal durante el restante vuelo del pase.
 - j. Tacklear o agarrar al receptor o cualquier otro contacto intencional antes de que toque el pase, es evidencia de que el tacklear no hace caso de la bola y es por lo tanto es ilegal.
 - k. Tacklear o chocar contra el receptor cuando es obvio que el pase adelantado es demasiado bajo o demasiado alto, es no hacer caso de la bola y por lo tanto es ilegal. Esto no es interferencia en pase, pero es una violación a la Regla 9-1-12-a (foul personal) y se castiga con 15 yardas desde el punto anterior y primer down. Ofensores flagrantes serán descalificados.

Inelegibles en campo abierto.

Artículo.- 10. Ningún receptor originalmente inelegible podrá estar o haber estado más de “tres yardas” adelante de la zona neutral hasta que el pase legal adelantado que cruce la zona neutral haya sido lanzado. (A.R. 7-3-10-1 y 2).

CASTIGO – 5 yardas desde el punto anterior (S37).**Toque ilegal.**

Artículo 11. Ningún jugador originalmente inelegible, mientras se encuentre dentro del campo, podrá tocar “intencionalmente” un pase legal adelantado hasta que haya sido tocado por un oponente o un Oficial (A.R. 5-2-3-1 y A.R. 7-3-11-1 y 2).

CASTIGO – Cinco yardas desde punto anterior [S16].

REGLA. 8. ANOTACIONES.

SECCIÓN.- 1.- VALOR DE LAS ANOTACIONES.

Jugadas de anotación.

Artículo.- 1. 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
Intento de anotación extra por Touchdown (carrera o pase).	2 puntos
Intento de anotación extra por Gol de Campo o Safety.	1 punto

Juegos por forfeited (violación o incumplimiento).

Artículo 2.

La anotación de cualquier juego perdido por un incumplimiento (forfeited), o la suspensión de un juego que después resulte en un incumplimiento (forfeited), será: Equipo Ofendido 1, Oponente 0. Si el equipo ofendido va adelante en la anotación, ese marcador es el que prevalece. (Reglas 3-3-3-a y b y Reglas 9-2-3-a y b)

SECCIÓN.- 2.- TOUCHDOWN.

Como se anota.

Artículo.- 1. Un Touchdown será anotado cuando:

- El portador de la bola avanzando desde el campo de juego y tiene posesión legal de una bola viva cuando la bola penetra el plano de la línea de gol de sus oponentes. Este plano se extiende adelante de los pilones solamente para el jugador que toca el suelo dentro de la zona de anotación o el pilón. (A.R. 2-23-1-1 y A.R. 8-2-1-1 a la 9).
- Un receptor atrapa un pase legal adelantado en la zona final de sus oponentes. (A.R. 5-1-3-1 y 2).
- Un fumble o pase atrasado es recuperado, atrapado, interceptado o concedido en la zona final de sus oponentes (**Excepciones:** Reglas: 7-2-2-a- Excepción 2, y 8-3-2-d-5). (A.R. 8-2-1-10).
- Una patada libre o de scrimmage es legalmente atrapada o recuperada en la zona final de sus oponentes. (A.R. 6-3-9-3).
- El Réferi concede una anotación, bajo lo previsto en las Regla 9-2-3- Castigo.

SECCIÓN. 3.- DOWN DE PUNTO EXTRA.

Como se anota.

Artículo.- 1. El punto o puntos extra deben ser anotados de acuerdo con su valor en la Regla 8-1-1, si el punto extra resulta en lo que pudiera ser un Touchdown, un safety, o un gol de campo bajo las Regla que gobiernan el juego regular. (A.R. 8-3-1-1 y 2, A.R. 8-3-2-1 a la 3, y 6, y A.R. 10-2-5-10 a la 15).

Oportunidad de anotarlo.

Artículo.- 2. El intento de anotación extra es una oportunidad para que cualquier equipo anote uno o dos puntos adicionales, en el cual el reloj de juego está detenido después de un Touchdown. Para los propósitos de aplicación de castigos es un intervalo especial del juego, que incluye tanto el down como el periodo de bola lista que le precede.

- a. La bola deberá ser puesta en juego por el equipo que hizo la anotación de seis puntos. Si la anotación ocurrió durante un down en el cual el cuarto periodo del juego termina, el intento de anotación extra no será efectuado, al menos que el punto o puntos tenga alguna posibilidad de cambiar el resultado del juego.
- b. El punto extra, es un down de scrimmage, que se inicia cuando la bola es declarada bola lista para jugarse.
- c. El centro puede efectuarse de cualquier punto entre las líneas interiores, en o atrás de la línea de la yarda 3 de los oponentes o cualquier otro punto que sea seleccionado por el equipo en posesión, esto antes de que la bola sea declarada lista para jugarse. La bola puede ser recolocada después de un tiempo fuera cargado a cualquier equipo, a no ser que lo preceda un faul del equipo A o faules que se anulan (Reglas 8-3-3-a y 8-3-3-c-1).
- d. El punto extra termina cuando:
 1. Cualquier equipo anota.
 2. La bola es muerta por Regla. (A.R. 8-3-2-4 y 6).
 3. Es aceptado un castigo que resulta en una anotación.
 4. Es aceptado un castigo con pérdida de down del equipo A. (Regla 8-3-3-c-2).
 5. Antes de un cambio de posesión, un jugador del equipo A fumblea la bola y ésta es atrapada o recuperada por cualquier otro jugador del equipo A que no fue el que la fumbleó. No hay anotación del equipo A. (A.R 8-3-2-8).

Faules durante el intento de punto extra, antes de un cambio de posesión.

Artículo.- 3.

- a. *Faules que se anulan:* Si ambos equipos cometen faul durante el down y el equipo B faulea antes del cambio de posesión, los faules se anulan y el down se vuelve a jugar. Incluso si faules adicionales ocurren después del cambio de posesión. Cualquier repetición después de faules que se anulan, deberá ser desde el punto anterior. (A.R. 8-3-3-2).
- b. *Faules del equipo B en un intento de anotación extra:*
 1. Cuando un intento de anotación del equipo A, es bueno, tiene la opción de declinar la anotación y repetir el intento de punto extra después de la aplicación del castigo (s) o declinar el castigo (s) y aceptar la anotación. El equipo A podrá aceptar la anotación y la aplicación del castigo por faul personal o el faul por una actitud antideportiva se aplican, y pedir que se aplique en la siguiente patada de salida ó en el punto siguiente en un periodo extra (A.R. 3-2-3-6; A.R. 8-3-2-2, A. R. 8-3-3-1, A. R. 10-2-5-9 a la 11).
 2. La repetición del down después de la aplicación de un castigo en contra del equipo B, podrá ser en cualquier punto entre las líneas interiores en o detrás de la línea de la yarda donde el castigo deje la bola.
- c. *Faules del equipo A en un intento de anotación extra:*
 1. Después de un faul del equipo A un intento de anotación extra bueno, la bola debe ser puesta en juego en el punto donde el castigo la deja. (A.R. 8-3-3-1 y 3).

2. Si el equipo A comete un faul en que el castigo incluye la pérdida de down, el intento de anotación extra termina, cualquier puntaje es cancelado, y ningún castigo de yardaje podrá ser llevado a la siguiente patada de salida.
3. Si antes de un cambio de la posesión de la bola del equipo A comete un faul que no es cancelado, y durante el down no hay otro cambio de la posesión de la bola, o alguna anotación, el castigo es declinado por Regla.

d. *Aplicación en bola muerta:*

1. Castigos por faules que ocurren después de la bola está lista para jugarse y antes del centro, son castigados antes del centro siguiente.
 2. Castigos por faul en bola viva tratados como faul en bola muerta y, que ocurren durante el down de punto extra, son castigados en la siguiente patada de salida o el siguiente punto en un periodo extra. Si el intento de punto extra es vuelto a jugar, estos castigos serán aplicados en la repetición (Regla 10-1-6) (A.R. 3-2-3-7).
- e. *Rudeza o chocar contra el pateador o sostenedor:* La rudeza o chocar contra el pateador o sostenedor es un faul en bola viva.
- f. *Interferencia en atrapar una patada:* El castigo por interferencia en atrapar una patada, es declinado por Regla. Cualquier anotación del equipo A es cancelada.

Fauls durante el intento de punto extra después de un cambio de posesión.

Artículo.- 4.

- a. Los castigos de distancia de cualquier equipo, se declinan por Regla.
(**Excepción:** Castigos de faules personales flagrantes, faules personales en bola muerta, actitudes anti-deportivas y faules en bola viva tratados como faules en bola muerta, serán aplicados en la siguiente patada de salida o en el siguiente punto de un periodo extra. (Ver Regla 8-3-5) (A.R. 8-3-4-1 y 2).
- b. Si el equipo anota durante el down y cometió un faul, la anotación se cancela. (A.R. 8-3-2-7).
- c. Si ambos equipos faulean durante un down y el equipo B no ha fauleado en el cambio de posesión, los faules se cancelan, el down no es repetido y el intento de anotación extra termina.

Fauls después del intento de punto extra.

Artículo.- 5. Castigos por faules que ocurren después de un down de punto extra, son aplicados en la siguiente patada de salida o en el siguiente punto en un periodo extra. Sin embargo si el intento de anotación extra es vuelto a jugar, estas faltas serán hechas cumplir antes de la repetición de la jugada. (Regla 10-1-6) (A.R. 10-2-5-13 a la 15 y A.R. 3-2-3-7).

Siguiente jugada.

Artículo.- 6. Después de un intento de punto extra, la bola debe ser puesta en juego por medio de una patada libre. O en el siguiente punto de un periodo extra. El equipo que anoto el Touchdown de seis puntos, deberá de dar la siguiente patada libre de salida.

SECCIÓN. 4.- GOL DE CAMPO.

Como se anota.

Artículo.- 1.

- a. Un gol de campo es anotado por el equipo pateador, si una patada de bote pronto o de lugar, pasa sobre la barra y entre los postes de gol del equipo receptor, antes de tocar a un jugador del equipo pateador o el suelo. La patada debe ser de scrimmage, pero no podrá ser mediante una patada libre.

- b. Si un intento legal de gol de campo, pasa sobre la barra y entre los postes de gol y es muerta adelante de las líneas finales o es regresada por el viento pero no regresa sobre la barra y toca el suelo donde sea, se anota un gol de campo. La barra transversal y los postes (lo que llamamos H), se establecen como una **LÍNEA** y **NO** como un **PLANO**, para determinar el progreso de la bola.

Jugada siguiente.

Artículo.- 2.

- a. *Después de ser anotado un gol de campo*, la bola debe ser puesta en juego por una patada libre (kick off) o en el punto siguiente de un periodo extra. El Equipo que anoto el gol de campo, deberá de dar la siguiente patada de salida.
- b. *Después de fallar un intento de gol de campo.*

1. Cuando la bola se declara muerta adelante de la zona neutral y no es tocada por el equipo B adelante de la zona neutral, pertenece al equipo B. Excepto en un período extra. El equipo B centrará el balón en el punto anterior, a menos que el punto anterior fuera entre su yarda 20 y la línea de gol. En ese caso el equipo B centrará la bola desde la línea de su yarda 20. El centro desde su yarda 20 será situado a medio campo entre las líneas interiores a menos que el equipo B seleccione una ubicación diferente en o entre las líneas interiores antes de la señal de bola lista. Después de la señal de bola lista para jugar, la pelota puede ser reubicada después de un tiempo fuera cargado al equipo, a menos que sea precedida por una falta del equipo A o faltas que se anulan.
2. Si la bola no cruza la zona neutral o si el equipo B toca la bola adelante de la zona neutral, todas las Reglas relativas a patadas de scrimmage se aplican (A.R. 6-3-4-2, A.R. 8-4-2-1 a la 6 y A.R. 10-2-3-5).

SECCIÓN. 5.- SAFETY.**Como se anota.**

Artículo.- 1. Es un safety cuando:

- a. La bola se convierte en muerta por salir del campo atrás de la línea de gol, excepto en un pase adelantado incompleto, o se convierte en bola muerta en posesión de un jugador en, sobre o detrás de su propia línea de gol o se convierte en muerta por Regla, y el equipo que defiende esa línea de gol es el responsable que la bola se encuentre allí. (A.R. 6-3-1-4; A.R. 7-2-4-1; A.R. 8-5-1-1, 2 y 4 y 6, a la 10 A.R. 8-7-2-2, y A.R. 9-4-1-8).
- Cuando hay duda es un Touchback y no un safety.

Excepciones:

No es un safety si un jugador entre su línea de la yarda cinco y su línea de gol:

- (a). Intercepta un pase o fumble; o recupera de un oponente un fumble o un pase hacia atrasado; o atrapa o recupera una patada; y
- (b). Y su ímpetu original lo lleva a su propia zona de anotación (Momentum); y
- (c). La bola permanece detrás de su línea de gol y se declara bola muerta allí en posesión de su equipo. Esto incluye un fumble que va desde la zona de anotación al terreno de juego y sale fuera de los límites del campo (ver Regla 7-2-4-b-1).

Si se cumplen las condiciones (a)-(c) arriba mencionadas, la bola pertenece al equipo de este jugador en el punto de donde obtuvo la posesión.

- b. Si un foul es aceptado y la aplicación del castigo deja la bola en, sobre o detrás de la línea de gol del equipo ofensor. (**Excepción:** Regla 3-1-3-g-3 Regla 8-3-4-a) (A.R. 8-5-1-3 y A.R. 10-2-2-6).

Patada después de un Safety.

Artículo.- 2. Después de anotado un safety, la bola pertenece al equipo defensor de esa línea de gol en su propia yarda 20 y deberá poner la bola en juego en o entre las líneas interiores, por medio de una patada libre, que puede ser de despeje, de bote pronto o de lugar. (**Excepción:** en un periodo extra y en Reglas de intento de anotación extra).

SECCIÓN. 6.- TOUCHBACK.**Cuando es declarado.**

Artículo.- 1. Es un Touchback cuando:

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

Centro después de un Touchback.

Artículo.- 2. Después de un Touchback, la bola pertenece al equipo defensor en su propia yarda 20; **al menos que después de una patada libre el resultado sea un Touchback en cuyo caso si la bola pertenece al equipo B, la bola se pondrá en juego en la línea de la yarda 25, (**Excepción:** Regla de períodos extra).** La bola se pondrá en juego en o dentro de las líneas interiores, a menos que una diferente posición sea seleccionada en o entre las líneas interiores antes de que la bola sea declarada lista para jugarse. Después de que la bola se declara lista para jugarse, la bola podrá ser reacomodada después de un tiempo fuera cargado, a menos que sea precedido por un foul del equipo A o faules que se anulan.

SECCIÓN.- 7.- RESPONSABILIDAD E ÍMPETU.**Responsabilidad.**

Artículo.- 1. El equipo responsable de que la bola salga del campo detrás de una línea de gol o se declare bola muerta en posesión de un jugador en, sobre o detrás de esa línea de gol, es el equipo del jugador que lleva la bola o le imparte un nuevo ímpetu que la lleva en, sobre ó detrás de esa línea de gol, o es responsable de que una bola suelta esté en, sobre o detrás de la línea de gol.

Ímpetu inicial.

Artículo 2.

- a. El ímpetu impartido por un jugador que patea, pasa, centra o fomblea la bola debe considerarse como el responsable del progreso de la bola en cualquier dirección, aunque el curso de la bola sea desviada o esta regrese después de pegar en el suelo o de tocar a un Oficial o a cualquier jugador de cualquier equipo. (A.R. 6-3-4-3, A.R. 8-5-1-2, 6 y 8 y A.R. 8-7-2-1 a la 6).
- b. El ímpetu inicial, se considera terminado y la responsabilidad del progreso de la bola es cargada a un jugador:

1. Si se patea la bola que no esté en posesión de un jugador, o se batea una bola suelta después de que toca el suelo (**Excepción:** El ímpetu original no cambia cuando una bola suelta es bateada o pateada en la zona final)
2. Si la bola descansa en el suelo y se le da un nuevo ímpetu por cualquier contacto con ella.

Excepciones:

1. Reglas 6-1-4-a y 6-3-4-a. (A.R. 6-3-4-1 a la 3).
 2. El ímpetu original no cambia cuando una bola descansa en la zona final y la mueve el toque de un jugador o un Oficial.
- c. Un balón suelto mantiene su estatus original, aún cuando este reciba un nuevo ímpetu.

REGLA 9

CONDUCTA DE LOS JUGADORES Y OTROS, SUJETOS A LAS REGLAS.

SECCIÓN. 1.– FAULES PERSONALES

Todas las faltas en esta sección (si no se indica lo contrario) y cualquier otro acto de rudeza innecesaria es un faul personal. Para faules personales flagrantes que exigen la revisión por parte de la Conferencia, ver Regla 9-6 página 95. Los castigos para todos faules personales son los siguientes:

CASTIGO: Faul Personal. 15 yardas. Por faules en bola muerta, 15 yardas desde el punto siguiente. Primer down automático, por faules cometidos por el equipo B, si no entran en conflicto con otras Reglas.

Castigos para el equipo A en bola viva, por faules personales detrás de la zona neutral se aplican del desde el punto anterior. Safety si se produce la falta en bola viva detrás de la línea de gol del equipo A [S7, S24, S34, S38, S39, S40, S41, S45 o S46]. Los ofensores flagrantes serán descalificado [S47].

Para el equipo A faules durante una patada libre o en jugadas de scrimmage:

La aplicación del castigo de yardaje puede ser del punto anterior o del punto posterior donde la bola es declarada bola muerta y pertenece al equipo B (excepto en jugadas de gol de campo) (Reglas 6-1-8 y 6-3-13).

Fauls flagrantes (agandalles).

Artículo.– 1. Antes del juego, durante el juego, entre cuartos o entre periodos, todos los “faules flagrantes” (Regla 2-10-1) se castigan con la expulsión. Los faules personales del equipo B que impliquen expulsión estipulan un primer down, si no están en conflicto con otras Reglas.

Golpes y zancadillas.

Artículo 2.

- Ninguna persona sujeta a las Reglas podrá golpear a un oponente con la rodilla; o golpear al casco de un oponente (incluyendo la careta), en el cuello, cara o cualquier otra parte del cuerpo con el antebrazo extendido, codo, manos, palmas, puño o el filo de la mano, atrás o lateral con la mano abierta (cualquier golpe tipo karate) ; O picar los ojos a un oponente (A.R. 9-1-2-1).
- Ninguna persona sujeta a las Reglas deberá golpear a un oponente con su pie o cualquier parte de su pierna que está por debajo de la rodilla.
- No podrá emplear zancadillas. (*Excepción:* Zancadilla efectuada al corredor no es una falta.)

Cazar, centrar e iniciar un contacto con la corona del casco.

Artículo 3. Ningún jugador iniciará el contacto o centrará a un adversario con la corona de su casco (parte alta). Cuando hay duda, es un faul. (Ver Regla 9-6) (A. R. 9-1-3-1)

Castigo — 15 yardas. Por faules en bola muerta, 15 yardas desde el punto siguiente. Primer down automático por faules del equipo B, si no están en conflicto con otras Reglas. Por faules en la primera mitad: inhabilitación para el resto del juego. Por faules en la segunda mitad: inhabilitación para el resto del juego y la primera mitad del siguiente juego. Si la falta se produce en la segunda mitad del último juego de la temporada, los jugadores con elegibilidad restante ejercerán la suspensión durante el primer juego de la siguiente temporada. La inhabilitación es objeto de un examen por el oficial de repetición instantánea (Regla 12-3-5-f). [S38, S24 y S47]

Para los juegos en los que no se utiliza la repetición instantánea: Si un jugador es descalificado en la segunda mitad, la Conferencia puede consultar a la Coordinadora Nacional de oficiales de fútbol que luego facilitaría un video y será revisado. Basado en la revisión, si el Coordinador Nacional llega a la conclusión de que el jugador no se debería haber descalificado, la Conferencia puede anular la suspensión. Si el Coordinador Nacional apoya la inhabilitación, se mantendrá la suspensión para el próximo juego.

Cazando e iniciando contacto

Artículo 4. Ningún jugador podrá iniciar cualquier tipo de contacto al área de la cabeza o del cuello de un oponente indefenso, con el casco, el antebrazo, el codo o el hombro. Cuando hay duda, es un faul (Reglas 2-27-14 y 9-6). (A. R. 9-1-41 a la 6)

Castigo — 15 yardas. Por faules en bola muerta, 15 yardas desde el punto siguiente. Primer down automático por faules del equipo B, si no están en conflicto con otras Reglas. Por faules en la primera mitad: inhabilitación para el resto del juego. Por faules en la segunda mitad: inhabilitación para el resto del juego y la primera mitad del siguiente juego. Si la falta se produce en la segunda mitad del último juego de la temporada, los jugadores con elegibilidad restante ejercerán la suspensión durante el primer juego de la siguiente temporada. La inhabilitación es objeto de un examen por el oficial de repetición instantánea (Regla 12-3-5-f). [S38, S24 y S47]

Para los juegos en los que no se utiliza la repetición instantánea: Si un jugador es descalificado en la segunda mitad, la Conferencia puede consultar a la Coordinadora Nacional de oficiales de fútbol que luego facilitaría un video y será revisado. Basado en la revisión, si el Coordinador Nacional llega a la conclusión de que el jugador no se debería haber descalificado, la Conferencia puede anular la suspensión. Si el Coordinador Nacional apoya la inhabilitación, se mantendrá la suspensión para el próximo juego.

Notas en las Reglas 9-1-3 y 9-1-4

Nota 1: "Cazar, centrar" significa que un jugador tiene como objetivo a un oponente para fines de atacar con la aparente intención que va más allá de hacer un contacto legal o un bloqueo legal o participar en la jugada. Algunos indicadores de orientación incluyen pero no se limitan a:

- Topetear — un jugador levanta sus pies para atacar a un oponente para realizar un empuje hacia arriba y hacia delante del cuerpo para hacer contacto en la cabeza o la zona del cuello
- Un contacto seguido por un empuje hacia arriba y hacia adelante para atacar con el contacto en el área de la cabeza o el cuello, a pesar de uno o ambos pies estén en el suelo
- Contactar con el casco, antebrazo, puño, mano o codo realizando el contacto en el área de la cabeza o el cuello
- Bajar la cabeza antes de atacar al iniciar el contacto con la corona del casco

Nota 2: Jugador indefenso (Regla 2-27-14):

- Un jugador en el acto de o justamente después de lanzar un pase.
- Un receptor tratando de atrapar o cachar un pase, o que ha completado un cachada y no ha tenido tiempo para protegerse a sí mismo o no es claramente ya un portador de la bola.
- Un pateador en el acto de después de patear un balón o durante la patada o el regreso.
- Un regresador en el intento de cachar o recuperar una patada.
- Un jugador que se encuentra sobre en el suelo.
- Un jugador obviamente fuera de la jugada.
- Un jugador que recibe un bloqueo del lado ciego o que se encuentra distraído.
- Un portador de la bola que se encuentra detenido por un oponente y cuyo avance se ha detenido.
- Un QB en cualquier momento después de un cambio de posesión.

Clipping.

Artículo 5. No habrá ningún Clipping (Regla 2-5)

Excepciones:

1. Jugadores Ofensivos que están en la línea de scrimmage al centro dentro de la zona de bloqueo (Regla 2-3-6) legalmente pueden Clippear en la zona de bloqueo, sujetos a las siguientes restricciones:

- (a). Un jugador en la zona de bloqueo no puede bloquear a un oponente con la fuerza del contacto inicial por detrás en o por debajo de la rodilla.
- (b). Un jugador en la línea de scrimmage dentro de la zona de bloqueo no puede salir de la zona y volver y legalmente para hacer clipping.
- (c). La zona de bloqueo se desintegra cuando el balón abandona dicha zona (Regla 2-3-6).

2. Cuando un jugador se gira ofreciendo su espalda a un potencial bloqueador Él cual se dirige claramente hacia Él.

3. Cuando un jugador intenta llegar a un corredor o legalmente intenta recuperar o atrapar un fumble, un pase atrasado, una patada o un pase adelantado tocado, él puede empujar a un oponente por debajo de la cintura en o las nalgas (Regla 9-3-3-c-excepción 3).

4. Cuando un jugador elegible detrás de la zona neutral empuja un oponente por debajo de la cintura en o las nalgas para llegar a un pase adelantado (Regla 9-3-3-c, excepción 5).
5. El Clipping está permitido en contra del corredor.

Bloqueo por debajo de la cintura

Artículo 6.

a. El equipo de A antes de un cambio de posesión: considerar una zona de bloqueo bajo siete yardas a cada lado de donde fue colocada la bola para ser centrada extendida cinco yardas más allá de la zona neutral y hasta la línea de la zona de anotación del equipo A (Regla 2-3-7 y Apéndice D).

1. Los siguientes jugadores del equipo A legalmente pueden bloquear por debajo de la cintura dentro de esta zona hasta que el balón haya abandonado la zona:
 - (a) Jugadores en la línea de scrimmage que se encuentren dentro de esta zona antes del centro.
 - (b) Jugadores en el back estacionario que, en el centro, estén al menos parcialmente dentro de la caja y por lo menos parcialmente dentro del marco del cuerpo del segundo liniero a partir del centro. (A.R. 9-1-6-5)
2. Los jugadores no cubiertos en el apartado 1 (arriba), mientras el balón está todavía en la zona y todos los jugadores después de que el balón haya abandonado la zona, pueden bloquear por debajo de la cintura solamente si la fuerza de contacto inicial es de frente, pero no pueden bloquear debajo de la cintura si la fuerza del contacto inicial es desde el lado o atrás. "De frente" se entiende dentro de la región de las manecillas de un reloj entre "10 y 2" adelante (de frente) del jugador que está bloqueado. (A.R. 9-1-6-I-2, 4, 7 y 8)
3. Una vez que el balón haya abandonado dicha zona, un jugador no puede bloquear por debajo de la cintura hacia su propia línea final. (A.R. 9-1-6-3)
4. Los jugadores que no se incluyen en el apartado 1 (arriba) no pueden bloquear por debajo de la cintura hacia la posición de donde la bola fue centrada.

b. El equipo B antes de un cambio de posesión.

1. Salvo en los apartados 2 y 3 (abajo mencionados), los jugadores del equipo B pueden bloquear debajo de la cintura solamente dentro de la zona delimitada por líneas paralelas a la línea de gol cinco yardas más allá y detrás de la zona neutral extendida al margen. El bloqueo por debajo de la cintura por los jugadores del equipo B fuera de esta zona es ilegal, salvo contra el portador de la bola. (A.R. 9-1-6-6 y 9)
2. Los jugadores del equipo B no pueden bloquear por debajo de la cintura contra un oponente que está en posición para recibir un pase atrasado.
3. Los jugadores del equipo B no podrán bloquear debajo de la cintura contra un jugador equipo receptor legalmente elegible de pase más allá de la zona neutral a menos que intentar llegar a la bola o el portador de la bola. Esta prohibición termina cuando un pase adelantado legal ya no es posible por Regla.

c. patadas

Durante una jugada en la cual hay un patada libre o patada de despeje, el bloqueo por debajo de la cintura realizado por cualquier jugador es ilegal, salvo contra un portador de bola.

d. después de cambio de posesión.

Después de cualquier cambio de posesión, el bloqueo por debajo de la cintura por cualquier jugador es ilegal, salvo contra un portador de bola.

Golpear tarde, acción fuera de los límites del campo.

Artículo 7.

- a. Los jugadores no podrán apilarse, desplomarse sobre o azotar el cuerpo de un oponente después de que la bola se declara bola muerta (A.R. 9-1-7-1).

- b. Ningún oponente deberá tacklear o bloquear al corredor cuando está claramente fuera de los límites del campo o azotarlo al suelo después de que la bola se ha declarada bola muerta.
- c. Es ilegal para cualquier jugador ir claramente fuera de los límites campo a inicia un bloqueo en contra de un oponente que ya está fuera de los límites del campo. El punto del faul es donde el bloqueador cruza la línea lateral al salir de los límites del campo.

Los faules al casco y careta.

Artículo 8.

- a. Ningún jugador puede contactar continuamente el casco de un oponente (incluyendo la careta) con las mano (s) o brazo (s) (*Excepción:* en contra del corredor).
- b. Ningún jugador puede agarrar y luego torcer, jalar o tirar de la careta, barbiquejo o cualquier apertura del casco de un oponente. No es una falta si la careta, barbiquejo o apertura de casco cuando son agarrados pero a continuación no son torcidos, jalados, empujados o tironeados. Cuando hay duda, es un faul.

Rudeza al pasador.

Artículo 9. Ningún jugador defensivo puede cargar en contra del pasador o tirarlo al suelo cuando es evidente que el balón ha sido lanzado. (*Excepción:* un jugador defensivo que es bloqueado por un jugador [s] del equipo A con tal fuerza que él no tiene la oportunidad de evitar el contacto en contra del pasador. Sin embargo, esto no exime al jugador defensivo de la responsabilidad por cometer un faul personal como se describe en otras partes de esta sección.) (A.R. 2-30-4-1 y 2; A.R. 9-1-9-1; y A.R.10-2-2-13). El castigo se agregara al final de la última carrera cuando esta termine adelante de la zona neutral y no hay ningún cambio de posesión de equipo durante el down.

Bloqueo de Chop Block

Artículo 10. No deberá haber bloqueo de Chop Block (Regla 2-3-3) (A.R. 9-1-10-1 a la 5).

Elevarse, saltar y aterrizar.

Artículo 11.

- a. Ningún jugador defensivo, en un intento de obtener una ventaja, podrá pararse sobre, saltar o ayudarse de un oponente (véase también el artículo 9-3-5-b).
- b. Ningún jugador defensivo que corre desde atrás y va hacia la zona neutral y salta en un intento obvio de bloquear un gol de campo o intento de anotación extra podrá aterrizar arriba de un jugador (s) de cualquier equipo.
 - 1. No es una falta si el jugador se alinea en una posición fija a una yarda de la línea de scrimmage cuando se realiza el centro.
 - 2. No es una falta si el jugador salta de en o detrás de la zona neutral.
 - 3. No es una falta si un jugador ofensivo inicia contacto contra el jugador que salta.
- c. Ningún jugador defensivo quien se encuentre dentro de la caja de tackles puede intentar bloquear una patada elevando sus pies en un intento de saltar directamente sobre un oponente.
 - 1. No es una faul si el jugador que intenta bloquear salta directamente hacia arriba sin intentar saltar sobre el oponente.
 - 2. No es una faul si un jugador intenta saltar a través de o a través de la brecha entre los jugadores.

Castigo (a-c) -15 yardas de castigo, desde el punto anterior y primer down automático. (S38)

Contacto en contra de un oponente que está fuera de la jugada.

Artículo 12.

- a. Ningún jugador deberá tacklear o hacer contacto a un receptor cuando un pase a él, evidentemente, no es atrapable. Esto es una foul personal y no una interferencia de pase.
- b. Ningún jugador deberá hacer contacto o aventarse en contra un oponente que obviamente se encuentra fuera de la jugada, ya sea antes o después de que la bola se declara muerta.

Saltar.

Artículo 13. No se podrá saltar a ningún jugador. (*Excepción:* El portador de la bola si podrá saltar a un oponente).

Contacto contra el Centrador.

Artículo 14. Cuando un equipo está en formación de patada, un jugador defensivo no puede iniciar contacto contra el centrador hasta que haya transcurrido un segundo después de la bola ha sido centrada (A.R. 9-1-14-1 a la 3).

Tackleada llamada “Collarín de Caballo” (Cuellera).

Artículo 15. Todos los jugadores tienen prohibido el agarrar del interior de las hombreras o jersey por la parte de atrás del cuello o del interior del lado de las hombreras o jersey e inmediatamente jalar hacia abajo al corredor. Esto no se aplica a un corredor, incluyendo a un potencial pasador, que está dentro de la caja de tackles (Regla 2-34). Tenga en cuenta que la caja de tackles se desintegra cuando la bola abandona la caja.

Rudeza o contacto contra el pateador o sostenedor.

Artículo 16.

- a. Cuando es evidente que se hará una patada de scrimmage, ningún oponente deberá contactar o cometer rudeza en contra del pateador o del sostenedor de la bola en una patada de lugar (A.R. 9-1-16-1, 3 y 6).
 1. La Rudeza es un foul personal en bola viva que pone en peligro (de lesión) al pateador o sostenedor.
 2. El contactar o desplazar al pateador o sostenedor es un foul en bola viva que se produce cuando el pateador o el sostenedor son desplazados de su posición de pateador o de sostenedor, pero el contacto no puede ser considerado como una rudeza (A.R. 9-1-16-2).

Nota: Contactar o desplazar al pateador conlleva un castigo de cinco yardas.
 3. Un contacto incidental con el pateador o sostenedor no es un foul.
 4. La protección del pateador bajo esta Regla termina:
 - (a) Cuando ha tenido un tiempo razonable para recuperar su equilibrio (A.R. 9-1-16-4);
 - (b) Cuando lleva la bola fuera la caja de tackles (Regla 2-34) antes de patear.
 5. Cuando el contacto del jugador defensivo en contra del pateador o del sostenedor es causado por el bloqueo de un oponente (legal o ilegal), no hay ningún foul por desplazamiento o de rudeza.
 6. Un jugador que hace contacto con el pateador o el sostenedor después de tocar el balón no se considera que ha desplazado o cometido rudeza en contra del pateador.
 7. Cuando un jugador distinto al que bloquea una patada desplaza o comete rudeza en contra del pateador o del sostenedor, es un foul.
 8. Cuando hay duda entre si es desplazamiento o es rudeza, es un foul de rudeza.
- b. Si el pateador o sostenedor simulan ser maltratados ya sea por rudeza o desplazamiento por un jugador defensivo comete un acto de conducta antideportiva (A.R. 9-1-16-5).

Castigo: 15 yardas desde el punto anterior [S27 y S30].

- c. El pateador de una patada libre no puede ser bloqueado hasta que él ha avanzado cinco yardas adelante de su línea de restricción o la patada ha tocado a un jugador, un Oficial o el suelo.

Castigo: 15 yardas desde el punto anterior [S40].

Participación Continuada Sin Casco

Artículo.- 17. Un jugador cuyo casco se sale completamente durante un down puede no seguir participando más allá de la acción inmediata en la cual él es contactado y se le sale el casco, no importando si él se lo vuelve a poner inmediatamente que se le sale durante el down. (A. R. 9-1-17-1)

SECCIÓN. 2.- FAULES DE CONDUCTA ANTIDEPORATIVA.

Actos antideportivos.

Artículo.- 1. No debe haber conductas antideportivas o cualquier acto que interfiera con la ordenada administración del juego, por jugadores, coaches, asistentes autorizados o cualquier otra persona sujeta a las Reglas, ya sea antes, durante el juego, o entre cuartos. (Obviamente también en periodos extras). Infracciones de estos actos por los jugadores se administran en bola viva o en bola muerta dependiendo de cuando ocurren. (A. R. 9-2-1-1 a la 10)

a. Específicamente los actos y conductas prohibidas incluyen:

1. Ningún jugador, sustituto, Couch, o cualquier otra persona sujeta a las Reglas, podrán usar lenguaje vulgar, abusivo, grosero, proferir amenazas, o hacer ademanes o gestos, e iniciar algún acto o actitud insultante que provoquen o desmeriten a cualquier oponente, Oficial del juego, o la imagen del juego mismo, incluyendo pero no limitando el:
 - (a). Señalar o apuntar con un dedo (s), mano (s), brazo (s) o con la bola a un oponente, o hacer la señal de cortar la garganta.
 - (b). Mofándose, ridiculizar e insultar a un oponente verbalmente.
 - (c). Incitar a un contrario, o espectadores de cualquier forma, como el simular el disparo de una arma o colocándose una mano en la oreja para pedir el reconocimiento.
 - (d). Cualquier, retraso, acto excesivo, acto prolongado de tipo de coreográfico por parte de cualquier jugador (s), con la intención de llamar la atención a sí mismo (o al grupo).
 - (e). Cuando el portador de la pelota sin presión, evidente modifica o altera el paso (zancada cuando él se aproxima a la línea de gol del adversario), o aventarse un clavado al entrar a la zona final del oponente.
 - (f). Un jugador se quita el casco después de que la bola sea declarada bola muerta o antes de que él esté en el área de su equipo. (**Excepciones:** En tiempos fuera cargados a un equipo, radio o TV, o por lastimadura; ajuste de utilería, durante la jugada y entre periodos y durante una medición de un posible primero y diez).
 - (g). Golpeando el propio pecho con una o ambas manos, cruzando los brazos enfrente del pecho, mientras se esta de pie o encima de un jugador que se encuentra en el suelo.
 - (h). Ir hacia la tribuna para interactuar con los espectadores, o hacer una reverencia después de una buena jugada.
 - (i). Intencionalmente se quita el casco mientras la pelota se encuentra viva.
 - (j). Fauts de contacto en bola muerta que sean después de empujar, jalonear, impulsar, etc. Que estos ocurren claramente después de que la bola ha sido declarada bola muerta y que obviamente no pueden formar parte de una acción del juego de football. (A. R. 9-2-1-10)

Castigo: Faules en bola viva de los jugadores: 15 yardas [S27]. Faules en bola viva de “NO” jugadores y todos los faules en bola muerta: [S7 y S27] 15 yardas del punto siguiente. Primer down automático por faltas del equipo B, si no entra en conflicto con otras Reglas. Los ofensores flagrantes, sean jugadores o sustitutos, serán expulsados [S47].

2. Después de una anotación o cualquier otra jugada, el jugador en posesión la bola deberá 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-e).
 - (c). Lanzar la bola hacia arriba.
 - (d). Cualquier otra conducta antideportiva o acciones que motiven un retraso en el juego.

CASTIGO – Faul en bola muerta 15 yardas de castigo [S7, S27] desde el punto siguiente. . Primer down automático por faltas del equipo B, si no entra en conflicto con otras Reglas. Los ofensores flagrantes, sean jugadores o sustitutos, serán expulsados [S47].

b. Otros actos prohibidos incluyen:

1. Durante el juego, couches, sustitutos y asistentes autorizados en el área del equipo, no deben estar dentro del campo de juego o estar fuera de la yarda 25, sin el permiso del Réferi, a no ser que legalmente entren o salgan del campo. (**Excepciones:** Reglas 1-2-4-f y 3-3-8-c).
2. Ningún jugador expulsado deberá estar a la vista del terreno de juego (Regla 9-2-6) (Pagina 89)
3. Ninguna persona o mascota sujetas a las Reglas, exceptuando a jugadores, Oficiales y substitutos elegibles, podrán estar en el campo de juego o en las zonas finales durante cualquier periodo sin el permiso del Réferi. Si un jugador se encuentra lastimado, los que lo atiendan podrán entrar al campo para atenderlo, pero deberán obtener el permiso de un Oficial.
4. Ningún sustituto (s) puede entrar al campo de juego o a las zonas finales con otro propósito que no sea el de reemplazar a un jugador (s) o llenar una vacante (s). Esto incluye demostraciones de júbilo después de cualquier jugada. (A.R. 9-2-1-1).
5. Las personas sujetas a las Reglas, incluyendo las bandas, no podrán crear cualquier ruido que impida a un equipo el escuchar sus señales. (Regla 1-1-6)

CASTIGO – Faul en bola muerta. 15 yardas desde el punto siguiente (S7 y S27). Primer down automático por faltas del equipo B, si no entra en conflicto con otras Reglas. Los ofensores flagrantes, si son jugadores o sustitutos serán expulsados [S47].

Tácticas desleales.

Artículo.- 2.

- a. Ningún jugador debe esconder la bola, en o por debajo de su ropa o equipo, o sustituir la bola por cualquier otro artículo.
- b. No se deben simular sustituciones o reemplazos de jugadores, para confundir a los oponentes. Ninguna táctica asociada con la substitución o el proceso de una substitución de los jugadores, podrá ser empleada para confundir a los oponentes (Regla: 3-5-2-e) (A.R. 9-2-2-1 a la 5).
- c. Ningún equipo podrá ser usado para confundir a los oponentes. [Regla. 1-4-2-d y e](#).

CASTIGO – (a-c) Faul en bola viva. 15 yardas desde el punto anterior (S27). Primer down automático por faltas del equipo B, si no entra en conflicto con otras Reglas. Los ofensores flagrantes, serán expulsados [S47].

d. Ningún jugador podrá usar tacos de mas de 1/2 pulgada de largo. (Regla: 1-4-7-d)

CASTIGO – El jugador deberá ser expulsado por el resto del juego (Regla 2-27-12) y también por el juego siguiente (S27, S47), aplíquese como un faul en bola muerta en el punto siguiente, Primer down automático por faltas del equipo B, si no entra en conflicto con otras Reglas. Tiempo fuera cargado al equipo. VIOLACIÓN – Reglas: 3-3-6 y 3-4-2-b (S23, S3 o S21), Si la expulsión ocurre durante el último partido de la temporada el castigo prevalecerá para el primer juego de la temporada siguiente si todavía el jugador es elegible.

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

Actos desleales. (Actitudes ilegales, inusitadas)

Artículo.– 3. Los siguientes son actitudes desleales:

- a. Mientras que la bola se encuentre en juego, ninguna persona que no sea un jugador o un Oficial puede interferir de cualquier forma con el balón, jugador u Oficial.
- b. Si un equipo se niega a jugar, después de dos minutos de haberlo ordenado el Réferi.
- c. Si un equipo comete faules repetidamente, que sólo pueden ser castigados con la mitad de la distancia a su línea de gol.
- d. Si ocurre obviamente cualquier acto desleal no cubierto específicamente por las Reglas durante el juego. (A.R. 4-2-1-2).

CASTIGO – El Réferi puede tomar cualquier acción que considera equitativa y justa, puede incluir que se repita el down, incluyendo evaluar un castigo de 15 yardas, otorgar una anotación, o la suspensión o declarar forfait el juego [S27].

Contacto con un Oficial.

Artículo.– 4. Las persona sujeta a las Reglas no podrán contactar intencionadamente a un Oficial con violencia o brusquedad durante el partido.

CASTIGO – Adminístrese el Faul en bola muerta. 15 yardas desde el punto siguiente. Primer down automático por faltas del equipo B, si no entra en conflicto con otras Reglas. Expulsión automática. [S7, S27, y S47].

Interferencia con la administración del juego.

Artículo.– 5 Cuando la bola está en juego, couches, sustitutos y asistentes autorizados en el área del equipo, no podrán estar entre las líneas laterales y las líneas de coucheo o en el terreno de juego.

CASTIGO – Penalice como un faul en bola muerta. Primera y segunda infracción: Retraso de juego por interferencia en la línea de banda, 5 yardas desde el punto siguiente (S21 y S29).

Tercera y subsiguientes infracciones: Conducta antideportiva por interferencia en la línea de banda, 15 yardas desde el punto siguiente. Primer down automático por

faltas del equipo B, si no entra en conflicto con otras Reglas. (S27 y S29).

Jugador (s) expulsado (s).

Artículo 6.

- a. Cualquier jugador o miembro del equipo identificado en uniforme que cometa dos faltas de conducta antideportiva en el mismo partido será expulsado.
- b. un jugador expulsado debe abandonar el recinto juego (ver Regla 2-31-5) dentro de un período razonable de tiempo después de su expulsión. Él debe permanecer fuera de la vista del campo de juego bajo la supervisión de su equipo por lo que resta del juego

SECCIÓN. 3.– BLOQUEO, USO DE MANOS O BRAZOS.**Quién puede bloquear.**

Artículo.– 1. Los jugadores de ambos equipos pueden bloquear a sus oponentes, siempre que no sea una interferencia en un pase adelantado o interferencia con la oportunidad de atrapar una patada, ni un foul personal. (**Excepción:** Reglas 6-1-2-g y 6-5-4).

Interfiriendo o ayudando al portador de bola o al pasador.

Artículo.– 2.

- a. El portador de bola o el pasador puede usar sus manos o brazos para hacer un lado o empujar a sus oponentes.
- b. El portador de la bola no deberán agarrarse de un compañero de equipo; y ningún otro jugador de su equipo podrá agarrar, tirar, levantar o cargar o recibir ayuda para lograr un máximo avance. (A.R. 9-3-2-1)
- c). Compañeros del corredor o pasador, pueden interferir bloqueando, pero no podrán usar interferencia entrelazada, agarrarse uno al otro de cualquier forma, cuando hacen contacto con un oponente.

CASTIGO – 5 yardas (S44).**Uso de manos o brazos a la ofensiva.**

Artículo.– 3.

- a. Un compañero del corredor o pasador, puede bloquear legalmente con sus hombros, manos, con la superficie externa de sus brazos o cualquier otra parte de su cuerpo, bajo las especificaciones siguientes:
 1. Las mano (s) deberán estar:
 - (a). Adelante de los codos.
 - (b). Dentro de la estructura del cuerpo del oponente (**Excepción:** Cuando el oponente se voltea y da la espalda al bloqueador). (A.R. 9-3-3-6 y 7).
 - (c). En o abajo de los hombros del bloqueador y del oponente (**Excepción:** Cuando el oponente se agacha, o se sumerge).
 - (d). Apartadas y nunca en posición de candado o cerradas.
 2. La mano (s) deben estar abiertas, con la palma (s) hacia la estructura del cuerpo del oponente, o cerradas o en copa con las palmas no apuntando hacia el cuerpo del bloqueador. (A.R. 9-3-3-1 a la 4 y 6 a la 8).

CASTIGO – 10 yardas. Faltas del equipo A por uso ilegal de manos atrás de la zona neutral serán aplicados desde el punto anterior. Safety si el foul ocurre atrás de la línea de gol del equipo A. (S42).

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

- 1.-La mano (s) o brazo (s) no deberán ser usados para agarrar, jalar o abrazar, en cualquier forma que obstruya ilegalmente a un oponente.
2. La mano (s) o brazo (s) no deberán ser usados para enganchar, enlazar, sujetar o en otra forma ilegal, impedir u obstruir a un oponente.

CASTIGO – 10 yardas (*Excepción: Fautes del equipo A de agarrando atrás de la zona neutral serán aplicados desde el punto anterior. Safety si el foul ocurre atrás de la línea de gol del equipo A*) (S42).

- c. El bloqueo por la espalda (a cualquiera que no sea el corredor) es ilegal. (A.R. 9–3–3–1 , 7, y 9; y A.R. 10–2–2–12).

Excepciones:

1. Cuando los jugadores ofensivos que están en la línea de scrimmage al momento del centro y dentro de la zona de bloqueo (Regla 2-3-6), ellos pueden legalmente bloquear por la espalda en la caja de bloqueo. Estarán sujetos a las siguientes restricciones:
 - (a). Un jugador en su línea de scrimmage dentro de su zona de bloqueo, no podrá abandonar esa zona y regresar para bloquear legalmente por la espalda.
 - (b). La zona de bloqueo existe hasta que la bola sale fuera de esa zona (Regla 2-3-6).
2. Cuando un jugador se voltea y le da la espalda a un potencial bloqueador que intenta acometerlo en esa dirección y movimiento.
3. Cuando un jugador intenta alcanzar al corredor o legalmente intenta recuperar o atrapar un fumble, un pase atrasado, una patada o un pase adelantado tocado; Puede empujar por la espalda a un oponente arriba de la cintura. (Regla 9–1–5 Excepción 3)
4. Cuando el oponente volteé y de la espalda al bloqueador, bajo la Regla 9–3–3–a–1–(b).
5. Cuando un jugador elegible atrás de la zona neutral empuja a un oponente por la espalda y arriba de la cintura para llegar a un pase adelantado. (Regla 9–1–5 Excepción 4)

CASTIGO – 10 yardas. Fautes del equipo A por bloquear ilegalmente atrás de la zona neutral serán aplicados desde el punto anterior. Safety si el foul ocurre atrás de la línea de gol del equipo A. (S43).

- d. Las siguientes acciones de un compañero del corredor o del pasador, son ilegales:
1. El puño (s) o brazo (s) no deberán usarse para tirar un golpe intencional. (Regla 9–1–2–a) (A.R. 9–3–3–4).
 2. El contacto continuo con el casco de un oponente (incluida la careta) con las mano (s) o brazo (s) (Regla 9–1–8-a).

CASTIGO – 15 yardas. Castigos del equipo A por faules personales atrás de la zona neutral serán aplicados desde el punto anterior. Safety si el foul ocurre atrás de la línea de gol del equipo A. (S38). Expulsión si es flagrante (S47). Fautes para el equipo A durante jugadas de patadas libres o de scrimmage. (Exceptuando en jugadas de gol de campo) Se podrán aplicar desde el punto previo o donde el subsiguiente punto de bola muerta pertenezca al equipo B.

- e. Un jugador del equipo pateador puede:

1. Durante una jugada de patada de scrimmage, usar su mano (s) o brazo (s) para hacer a un lado a un oponente, que intenta bloquearlo cuando está adelante de la zona neutral.

2. Durante una jugada de patada libre, usar su mano (s) o brazo (s) para hacer hacia un lado un oponente, que intenta bloquearlo.
3. Durante una jugada de patada libre o de scrimmage, cuando el jugador es elegible para tocar la bola, podrá usar su mano (s) o brazo (s) legalmente para empujar a un oponente en su intento de alcanzar una bola suelta.
- f. Un jugador elegible de equipo pasador, puede usar legalmente su mano (s) o brazo (s), para quitar de su camino o empujar a un oponente, en su intento de alcanzar una bola suelta, después de que un pase legal adelantado que ha sido tocado por cualquier jugador o un Oficial.
(Reglas 7-3-5, 7-3-8, 7-3-9 y 7-3-11).

Uso de manos y brazos a la defensiva.

Artículo.- 4.

- a. Los jugadores defensivos pueden usar sus manos o brazos para, jalar, para quitar de su camino o empujar a un oponente, o levantar, a jugadores ofensivos cuando intentan llegar al corredor.
- b. Los jugadores defensivos no pueden usar sus manos o brazos, para tacklear, agarrar o de cualquier otra manera, obstruir ilegalmente a un oponente otro que no sea el corredor.

CASTIGO – 10 yardas (S42).

- c. Los jugadores defensivos pueden usar sus manos o brazos para jalar, para hacer a un lado, levantar o empujar a un jugador ofensivo, que obviamente intenta bloquearlos. Los jugadores defensivos pueden, legalmente, bloquear o hacer un lado a un receptor elegible de pase, mientras que ese jugador ocupe la misma línea de la yarda que el defensivo, o hasta que el oponente no tenga posibilidades de bloquearlo. Un contacto continuo es ilegal. (A.R. 9-3-4-1, y 2).

CASTIGO – 10 ó 15 yardas (S38, S42, S43 y S45).

- d. Cuando no hagan un intento de llegar a la bola o al corredor, los jugadores defensivos deben cumplir con las Reglas 9-3-3-a, b, c, y d.

CASTIGO – 10 ó 15 yardas (S38, S42, S43 y S45).

- e. Cuando un pase legal adelantado cruza la zona neutral, durante una jugada de pase adelantado y ocurre un foul de contacto que no es una interferencia de pase y es cometido adelante de la zona neutral, el punto de aplicación es el punto anterior. Esto incluye la Regla 9-3-4-c.
(A.R. 7-3-9-1, y A.R. 9-3-4-1 y 2).

CASTIGO – 10 ó 15 yardas desde el punto anterior, más primer down, si el foul ocurre contra un receptor elegible antes de que el pase sea tocado (S38, S42, S43 y S45).

- f. Un jugador defensivo puede usar, legalmente, sus manos o brazos para hacer a un lado o bloquear a un oponente, en su intento de alcanzar una bola suelta. (Reglas: 9-1-5 Excepciones 3 y 4 y 9-3-3-c Excepciones 3 y 5):

1. Durante un pase atrasado, fumble o patada, en la que es elegible para tocarla.
2. Durante cualquier pase adelantado, que cruzó la zona neutral y ha sido tocado por cualquier jugador o un Oficial.

- g. Un jugador defensivo no puede tener contacto continuo con el casco de un oponente, incluyendo la careta con su mano (s) o brazo (s) (**Excepción:** En contra del corredor).

CASTIGO – 15 yardas desde el punto básico y primer down por faules del equipo B, si no están en conflicto con otras Reglas. (S 38).

Restricciones de los jugadores.

Artículo.- 5.

a. Ningún jugador podrá colocar sus pies sobre los hombros o espalda de un compañero antes del centro.

CASTIGO – Faul en bola muerta 15 yardas desde el punto (S 27).

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

1. Apoyarse, saltar o pararse sobre en un compañero de equipo. Regla 9-1-11.
2. Poner la mano (s) sobre un compañero para ganar altura o elevarse.
3. Ser levantado, elevado, impulsado, o empujado de cualquier forma por un compañero.

CASTIGO – 15 yardas desde el punto anterior (S27).**Cuándo la bola esta suelta.**

Artículo.- 6. Cuando la bola esta suelta, ningún jugador puede agarrar a un oponente, bloquear ilegalmente a un oponente por atrás; Torcer, jalar, o girar de la careta, o barbiquejo, o cualquier apertura del casco de un adversario; Usar sus manos ilegalmente o cometer un faul personal. (A.R. 7-3-9-1)

CASTIGO – 10 o 15 yardas. Estos faules del equipo A atrás de la zona neutral serán aplicados desde el punto anterior. Safety si el faul ocurre atrás de la línea de gol del equipo A. (Regla 10-2) (S38, S42, S43 o S45).**SECCIÓN. 4.- BATEANDO Y PATEANDO.****Bateando una bola suelta.**

Artículo 1.

- a. Cuando un pase va en vuelo, solo el jugador elegible para tocar la bola, puede batearla en cualquier dirección (*Excepción:* Regla 9-4-2).
- b. Cualquier jugador puede bloquear una patada de scrimmage en el campo de juego o en la zona final.
- c. Ningún jugador podrá batear una bola suelta hacia adelante en el campo de juego y en ninguna dirección si la bola se encuentra en la zona final. (Regla 2-2-3-a) (*Excepción:* Regla 6-3-11). (A.R. 6-3-11-1, A.R. 9-4-1-1 a la 11 y A.R. 10-2-2-2).

CASTIGO – 10 yardas y pérdida del down, para faules del equipo A, si la pérdida de down no esta en conflicto con otras Reglas (S31 y S9) (Excepción: No hay pérdida de down, si el faul ocurre cuando una patada legal de scrimmage está adelante de la zona neutral.**Bateando un pase atrasado en vuelo.**

Artículo.- 2. Un pase atrasado en vuelo no puede ser bateado hacia adelante por el equipo pasador.

CASTIGO – 10 yardas (S31).**Bateando una bola en posesión.**

Artículo.- 3. La bola en posesión de un jugador no puede ser bateada hacia adelante, por un jugador del mismo equipo.

CASTIGO – 10 yardas (S31).**Pateando una bola ilegalmente.**

Artículo.- 4. Un jugador no puede patear una bola suelta, un pase adelantado o una bola que está siendo

sostenida para una patada de lugar por un oponente. Estos actos ilegales no cambian el estado de una bola suelta o un pase adelantado; pero si durante un down de scrimmage el jugador que sostenía la bola para una patada de lugar pierde la posesión, es un fumble y la bola es suelta; pero si esto sucede durante una patada libre, la bola permanece muerta. (A.R. 8-7-2-4 y A.R. 9-4-1-11).

CASTIGO – 10 yardas, más pérdida de down si es hecho por el equipo A y si no hay conflicto con otras Reglas (S9 y S31) (Excepción: No es pérdida de down, si el foul ocurre cuando una patada legal de scrimmage, se encuentra adelante de la zona neutral).

SECCIÓN. 5 PELEANDO.

Artículo.– 1.

a.– Antes del juego, los miembros uniformados o couches no deben participar en una pelea.
(Regla: 2-32-1).

Durante la primera mitad, los jugadores **NO** podrán participar en una pelea.

CASTIGO – 15 yardas. Por faules en bola muerta, 15 yardas del punto siguiente. También, primero y diez para faules por el equipo B si el primero y diez no está en conflicto con otras Reglas, descalificación por lo que resta del juego. (S7, S27, S38 y S47).

b.– Durante el intermedio de medio tiempo, los miembros uniformados y couches **NO** deben participar en una pelea.

Durante la segunda mitad, los jugadores **NO** deben participar en una pelea.

CASTIGO – 15 yardas Por faules en bola muerta desde el punto siguiente, primero y diez para faules por el equipo B si el primero y diez no está en conflicto con otras Reglas, descalificación por el resto del juego (Regla 2-27-12) y la primera mitad del juego siguiente [S7, S27, S38 y S47]. Por peleas que ocurran en el último juego de la temporada, aquellos que todavía tengan elegibilidad deberán cumplir su partido de suspensión en el primer juego de la temporada siguiente para la cual son elegibles.

c.– Durante cualquier medio, couches o substitutes **NO** pueden abandonar las áreas de su equipo para participar en una pelea ni deben ellos participar en una pelea dentro del área de su equipo.

CASTIGO – 15 yardas del punto siguiente, más primero y diez para faules por el equipo B si el primero y diez no está en conflicto con otras Reglas, descalificación por el resto del juego (ver Regla 2-27-12) y el primer medio del juego siguiente [S7, S27, S38 y S47]. Por peleas que ocurran en el último juego de la temporada, aquellos que todavía tengan elegibilidad deberán cumplir su partido de suspensión en el primer juego de la temporada siguiente para la cual son elegibles.

Artículo.– 2.

a. Si el miembro del equipo, Couch o jugador es expulsado por segunda vez en la temporada por participar en una pelea, queda expulsado por ese partido y por el resto de la temporada.
b. Si la segunda suspensión por pelear ocurriera en el último juego de la temporada, él infractor deberá estar suspendido el primer juego de la temporada siguiente para la cual es elegible. Esta suspensión se considerara como la primera suspensión por pelear de la temporada en que se cumple el castigo.

Artículo.– 3. El Réferi deberá notificar (por escrito) a la comisión encargada, de todas las expulsiones por pelear. La comisión encargada es responsable de la aplicación de la sanción (suspensión) y que esta se lleve a efecto.

SECCIÓN. 6 FAULES PERSONALES FLAGRANTES.**Jugador Expulsado.**

Artículo 1. Cuando un jugador es expulsado por cometer un foul personal flagrante, la Conferencia o Liga donde milita ese equipo comenzará automáticamente una revisión del video por las posibles sanciones adicionales antes de la realización del próximo juego programado.

Un Foul que no se marco.

Artículo 2. Si la revisión subsiguiente del video de un juego por una Conferencia o Liga revela una jugada en la que se involucran faules personales flagrantes que los oficiales del encuentro no sancionaron, la Conferencia o Liga puede imponer las sanciones pertinentes adicionales antes de la realización del próximo juego.

REGLA. 10

APLICACIÓN DE CASTIGOS.

SECCIÓN. 1. – CASTIGOS COMPLETOS.

Como y cuando los castigos son completos.

Artículo.– 1.

- a. Un castigo es completo cuando es aceptado, declinado o cancelado de acuerdo a las Reglas o cuando la opción más ventajosa es obvia para el Réferi.
- b. Cualquier castigo puede ser declinado, pero un jugador expulsado deberá abandonar el juego, independientemente si el castigo es aceptado o declinado. (Regla 2-27-12)
- c. Cuando un foul se comete, el castigo deberá ser completado antes de que la bola sea declarada lista para el siguiente down.
- d. Los castigos establecidos, no deben ser aplicados si están en conflicto con otras Reglas.

Simultáneos con el centro.

Artículo.– 2. Un foul que ocurre simultáneamente con el centro o la patada libre, es considerado que ocurre durante ese down. (**Excepción:** Regla 3-5-2-e)

Faules en bola viva del mismo equipo.

Artículo.– 3. Cuando dos o más faules en bola viva del mismo equipo le son reportados al Réferi, el equipo ofendido deberá elegir solo uno de esos castigos

Faules que se anulan.

Artículo.– 4. Si se le reportan al Réferi faules en bola viva de ambos equipos, son faules que se anulan y los castigos se cancelan uno al otro y el down es vuelto a jugar. (A.R. 10-1-4-1, y 8).

Excepciones:

1. Cuando hay un cambio de posesión durante el down, y el último equipo en ganar la última posesión, no ha fauleado antes de ganar la posesión de la bola, puede declinar los faules que se anulan y retener la posesión de la bola después de que se aplique el castigo por su falta. (A.R. 10-1-4-2 a la 7).
2. Cuando **todos los faules del** equipo B, son gobernados por las Reglas de punto de aplicación después de una patada de scrimmage (PSK), el equipo B, puede declinar los faules que se anulan y aceptar la aplicación de su castigo en el punto de aplicación después de la patada de scrimmage (PSK).
3. Reglas 8-3-4-c y 3-1-3-g-3 (durante el intento de punto extra o en un periodo extra después de la posesión del equipo B).

Faules en bola muerta.

Artículo.– 5.

Los castigos por faules en bola muerta se aplican por separado y en el orden en que ocurrieron.

(A.R. 10-1-5-1 a la 3) (**Excepción:** Cuando faules en bola muerta por conducta antideportiva o faules personales **en bola muerta** por ambos equipos le son reportados al Réferi y antes de que cualquier castigo haya sido completado, los faules se cancelan y el número o el down que se tenía antes de que los faules ocurrieran, no es afectado y los castigos son cancelados, excepto si un jugador es expulsa-

do, éste deberá abandonar el juego. (Reglas 5-2-6 y 10-2-2-a).

Faules en bola viva, faules en bola muerta.

Artículo.- 6.

- a. Faules en bola viva no cancelan faules en bola muerta.
- b. Cuando un faul en bola viva de un equipo es seguido por uno o más faules en bola muerta (incluyendo los faules en bola viva que son tratados como faules en bola muerta), de un oponente o del mismo equipo, los castigos se aplicaran separadamente y en el orden que estos ocurrieron. (A.R. 10-1-6-1 a la 5).

Faules durante el intervalo.

Artículo.- 7. Los castigos por faules que ocurren, entre el final del último cuarto y el inicio de un período extra de tiempo extra, serán aplicados desde la yarda 25, el punto de inicio de la primera serie de posición. (**Excepción:** Regla 10-2-5). (A.R. 10-2-5-1 a la 12).

SECCIÓN. 2. – PROCEDIMIENTOS DE APLICACIÓN.**Puntos de aplicación.**

Artículo.- 1.

- a. Para muchos faules, el punto de la aplicación se especifica en el enunciado del castigo. Cuando el punto de la aplicación no se especifica en el párrafo del castigo, el punto de la aplicación se determina por medio del principio de “Tres y uno” (Reglas 2-33 y 10-2-2-c).
- b. Los posibles puntos de la aplicación son: el punto anterior, el punto del faul, el punto siguiente, el punto dónde la carrera termina, y para las patadas de scrimmage sólo “El punto de aplicación después de una patada” se aplica.

Determinando el punto de la Aplicación y el punto básico.

Artículo 2.

- a. *Faules en bola muerta.* El punto de la aplicación por un faul cometido cuando la bola es muerta es el punto siguiente
- b. *Faules cometidos por el equipo ofensivo detrás de la zona de neutral.* Para los siguientes faules cometidos por el equipo ofensivo detrás de la zona de neutral, el castigo se aplica en el punto anterior: El uso ilegal de manos, agarrando, el bloqueo ilegal y los faules personales (**Excepción:** Si el faul ocurre en la zona de anotación del equipo A el castigo es un safety). **Por lo tanto, ver Regla 6-3-13 por faules del equipo ofensivo durante jugadas de patada de scrimmage.**
- c. *El Principio de “Tres y uno”* (pagina 42-Regla 2-33) es como sigue:
 1. Cuando el equipo en posesión comete un faul atrás del punto básico, el castigo se aplica en el punto del faul.
 2. Cuando el equipo en posesión comete un faul adelante del punto básico, el castigo se aplica en el punto básico.
 3. Cuando el equipo no en la posesión de la bola comete o un faul detrás o adelante del punto básico, el castigo se aplica en el punto básico.
- d. Los siguiente son Puntos Básicos para varios tipos de jugadas:
 1. *En jugadas de carrera.*
 - (a) *El punto Anterior, cuando la carrera en cuestión termina detrás de la zona de neutral.*
 - (b) *Al final de la carrera en cuestión, cuando la carrera en cuestión termina adelante de la zona neutral.*

- (c) *Al final de la carrera en cuestión, en jugadas de carrera que no tienen zona neutral.*
2. En jugadas de carrera cuando la carrera termina en la zona final después del cambio de posesión. (no en un intento de anotación extra).
- (a) *La línea de la yarda 20*, cuando un foul ocurre después de un cambio de posesión en la zona final y el resultado de la jugada es un Touchback.
 - (b) *La línea de gol*, cuando una foul ocurre después de un cambio de posesión en el campo de juego y la carrera relacionada termina en la zona final. (**Excepción:** Regla 8-5-1- Excepciones).
 - (c) *La línea de gol*, cuando una foul ocurre después de un cambio de posesión en la zona final, y la carrera relacionada termina en la zona final, y el resultado de la jugada no es un Touchback.
3. *En jugadas de pase.*
Punto anterior, en las jugadas del pase legal adelantado.
4. *En jugadas de patadas.*
- (a) *El punto anterior*, en las jugadas de patadas legales a menos que el foul se gobierna por la Regla del punto de aplicación después de una patada (PSK).
 - (b) *“El Punto de aplicación después de una patada”*, si el foul es gobernado por la Regla de punto de aplicación después de una patada (PSK).

Punto de aplicación después de una patada (PSK).

Artículo 3.

- a. Bajo las Reglas de punto de aplicación después de una patada PSK, faules cometidos por el equipo B que satisfagan las condiciones en el párrafo b (mostrado a continuación) se tratan como si el equipo B hubiera estado en posesión en el momento que se cometió la falta, aunque bajo la Regla 2-4-1-b-3 la posesión de la bola no había cambiado en ese momento.
- b. El punto de aplicación después de una patada PSK se aplica sólo a faltas cometidas por el equipo B durante [la patada de scrimmage](#) y sólo bajo las siguientes condiciones:
 - 1. La patada es no es efectuada durante un intento de anotación extra, un gol de campo exitoso, o en un período extra. (A.R. 10-2-3-4)
 - 2. El balón cruza la zona neutral.
 - 3. La falta se produce antes de que termine la patada (A.R. 10-2-3-1, 2 y 5).
 - 4. El equipo B es el siguiente que a continuación pondrá la bola en juego.

Si todas estas condiciones se cumplen, el castigo se aplica de conformidad con el principio de “Tres y Uno”. El equipo B es considerado como el equipo en posesión con “El punto de aplicación después de patada” como punto básico. (Regla 10-2-2-c) ([A. R. 10-2-3-1 a la 7](#)).

Los faules cometidos por el Equipo A durante la Patada.

Artículo 4.

Los castigos por todos los faules cometidos por el equipo pateador exceptuando que sea un foul en la interferencia en la atrapada (Regla 6-4) durante una jugada de patada libre o una jugada de patadas de scrimmage y [que la bola cruce la zona neutral](#) (excepto en un intento de gol de campo), se aplican en el punto anterior o en el siguiente punto donde la bola se declaró muerta y que pertenezca al equipo B, y en tal caso la opción será del equipo B. (Reglas 6-1-8 y 6-3-13).

Faules durante o después de un Touchdown, gol del campo o Intento de anotación extra:

Artículo 5.

- a. Los Faules por el equipo que NO anota durante un down que termina en un Touchdown. (No el intento de anotación extra)

1. Los castigos por faules personales y por faules de conducta antideportiva se aplican en el intento de anotación extra o en el punto siguiente de la patada de salida, es la opción del equipo al que anota. Si no hay ninguna patada de salida posterior, el castigo se aplica (si se acepta) en el intento de anotación extra.
 2. Castigos por los demás faules que no son aplicados en el intento de anotación extra o en la siguiente patada libre de salida, serán declinados por Regla a menos que la aplicación del castigo sea posible por un toque ilegal de un patadas durante el down (A.R. el 6-3-2-3 y 4).
- b. Castigos por los faules de interferencia de pase defensiva en un intento de anotación extra desde la línea de la yarda tres, será media distancia a la línea de gol. Si el intento de anotación extra es bueno, el castigo se rechaza por Regla.
 - c. Cuando un faul (s) ocurre después de un Touchdown y antes de que la bola esté lista para la jugada en la intención de anotación extra, o existió una faul en bola viva tratado como una faul o en bola muerta en la jugada de Touchdown, la aplicación será en la intención de anotación extra o la siguiente patada de salida, según elija el equipo ofendido, Si no hay ninguna patada de salida posterior se aplica el castigo, si se acepta, en el intento de anotación extra. (A.R. 3-2-3-5).
 - d. Los castigos por faules en bola viva durante jugadas de gol de campo son administrados por Regla. Para aceptar los puntos en un gol del campo bueno, el equipo A deberá declinar el o los castigo cometidos por el equipo B en bola viva. De aceptar el castigo del equipo B por faul en bola viva, el equipo A cancelara la anotación y podrá aplicar el castigo desde el punto anterior. Los castigos por faules en bola viva tratados como faules en bola muerta y aquellos faules en bola muerta después de que termina el down de gol del campo, se aplican en el punto siguiente.
 - e. Los Castigos por los faules durante y después de que una intención de anotación extra son administrados bajo las Reglas 8-3-3, 8-3-4, 8-3-5 y 10-2-5-b (A.R. 3-2-3-6 y 7).
 - f. Los castigos de distancia por las faules cometidos por cualquier equipo no pueden extender la línea de restricción del equipo receptor detrás de la línea de la yarda 5. De tener que aplicar más castigos de yardaje que pondrían el punto de patada libre detrás de la línea de la yarda 5, las penalizaciones que falten se aplicarán en el punto siguiente.

Procedimientos para aplicar media distancia.

Artículo.- 6. Ningún castigo de distancia, incluyendo los intentos de anotación extra en o dentro de la yarda tres, debe exceder la mitad de la distancia desde el punto de aplicación a la línea de gol del equipo castigado.

Excepciones:

- (1) Interferencia de pase a la defensiva en un down de scrimmage diferente a un punto (s) extra Regla: 7-3-8, y 10-2-5-b y
- (2) En un intento de anotación extra, la interferencia de pase defensiva cuando la bola es centrada fuera de la yarda 3.

REGLA 11 LOS OFICIALES: JURISDICCIÓN Y DEBERES.

SECCIÓN. 1- JURISDICCIÓN.

Jurisdicción de los Oficiales.

Artículo.- 1.

La jurisdicción de los Oficiales, principia 60 minutos antes de la hora programada de la patada de salida y termina cuando el Réferi declara el marcador final. (S14)

SECCIÓN. 2- RESPONSABILIDADES.

Artículo.- 1.

Se jugará bajo la supervisión de cuatro, cinco, seis o siete Oficiales:

Artículo.- 2.

La responsabilidad de los oficiales y de los mecanismos se especifica en la edición actual del Manual de Oficiales de Fútbol, que es publicada anualmente bajo, la jurisdicción de la Asociación de Comisionados Colegiado LLC (CFO) Los Oficiales son responsables de conocer y aplicar los conceptos mostrados en el Manual.

REGLA 12 REPETICIÓN INSTANTÁNEA.

SECCIÓN. 1. PROPOSITO Y FILOSOFIA.

El propósito.

Artículo 1. La repetición Instantánea es un proceso donde la revisión en video se emplea para confirmar, dar marcha atrás o reafirmar decisiones tomadas en el campo de juego (Regla 12-3) realizadas por los oficiales.

La filosofía.

Artículo 2. El proceso de la repetición instantánea opera bajo la suposición fundamental que la decisión en el campo es la correcta. El oficial de la repetición puede invertir la decisión si y sólo si la evidencia que muestra el video lo convence más allá de toda duda que la decisión en el campo fue incorrecta. Sin tal indiscutible evidencia de video, el oficial de la repetición debe permitir que la decisión tomada en el campo se mantenga.

SECCIÓN. 2. ELEGIBILIDAD PARA LA REPETICIÓN INSTANTÁNEA.

Quien participa.

Artículo.- 1.

- a. Cualquier miembro de la institución puede usar la Repetición Instantánea. Esta Regla es permisiva, no es un requisito. Si la repetición Instantánea se usa, deberá usarse en pleno apego y por completo a esta Regla.
- b. Para cualquier juego de inter conferencia, si el equipo de casa está usando la Repetición Instantánea, el equipo visitante no tiene la opción de rechazar su uso en ese juego. Si el equipo de casa no está usando la Repetición Instantánea, el equipo visitante no tiene la opción de pedir que se use en el juego.

SECCIÓN. 3. LAS JUGADAS QUE PUEDEN SER REVISABLES.

Jugadas de anotación.

Artículo 1. Jugadas Revisables que involucran una potencial anotación incluyen:

- a. Un potencial Touchdown o Safety. (Excepción: Safety por Regla en faltas que no son específicamente revisables).
- b. Un intento de gol de campo sólo si la pelota es declarada (a) debajo o sobre la barra horizontal o (b) dentro de o fuera de los postes cuando la bola pasa a la altura de los postes o más bajo. Si la pelota pasa por la parte superior de los postes cuando cruza la línea , la jugada no puede ser revisada.

En pases.

Artículo.- 2. Jugadas Revisables en donde se involucran pases incluyen:

- a. Un pase completo por Regla, incompleto o interceptado en cualquier parte del campo de juego o en la zona final.
- b. Un pase adelantado tocado por un jugador o un Oficial.

- c. Un pase adelantado o dando hacia adelante la bola, cuando el portador está o ha estado adelante de la zona neutral.
- d. Un pase adelantado o dando hacia adelante después de un cambio de posesión.
- e. Un pase adelantado o atrasado, cuando es lanzado atrás de la zona neutral
 - 1. Si el pase es declarado adelantado y es incompleto, la jugada solo es revisable si hay recuperación clara de la bola en la acción continua inmediata después de la bola suelta. Si el oficial de la repetición no tiene evidencia indiscutible en el video acerca de que equipo la recupera, la decisión de pase incompleto prevalece. ([Excepción Regla 12-3-1-a](#))
 - 2. Si la repetición oficial da marcha atrás en un pase adelantado incompleto y la bola es recuperada, pertenece al equipo que recupero en el punto de la recuperación y cualquier avance se anula.

La bola muerta y la bola suelta.

Artículo 3. Jugadas Revisables que involucran una potencial bola muerta y una bola sueltas incluyen:

- a. La bola suelta por un pasador potencial declarado como fumble.
- b. La bola suelta por un pasador declarado un pase adelantado incompleto y e inmediatamente luego existe una recuperación después de la bola suelta..
 - 1. Si el oficial de la repetición no tiene indiscutible evidencia del video acerca de que equipo recupera la bola, la decisión del pase incompleto permanece.
 - 2. Si el oficial de repetición declara fumble, la bola pertenece al equipo que recuperó en el punto de la recuperación y cualquier avance se anula.
- c. La bola viva no fue declarada bola muerta en posesión de un portador de la bola.
- d. Una bola suelta fue declarada muerta, o una bola viva declarada muerta en posesión de un portador, cuando la recuperación ocurre claramente en la acción continua e inmediata después de la bola suelta.
 - 1. Si la bola es declarada bola muerta y el oficial de la repetición no tiene una evidencia irrefutable en el video acerca de que equipo la recupera, la bola muerta permanece.
 - 2. Si el oficial de repetición demuestra que la bola no estaba muerta, pertenece al equipo que la recupero en el punto de la recuperación y cualquier avance se anula.
- e. El máximo avance del portador de la bola con respecto a un primer down.
- f. Atrapada o recuperación un fumble por el equipo A, otro que no fue el jugador que fumbleo antes de cualquier cambio de posesión durante el cuarto down o en un intento de anotación extra.
- g. El portador de la bola en o fuera de límites del campo. Si un portador de la bola es marcado fuera de los límites del campo, la jugada no es revisable, exceptuando lo señalado en las Reglas 12-3-1-a y 12-3-3-d.
- h. Atrapar, recuperar o tocar una bola suelta por un jugador que posiblemente la toco, o [la había tocado](#) fuera de los límites del campo o en la línea de gol.
- i. Una bola suelta que toco en o adelante de un línea lateral, línea de la gol, línea final, o tocó un pílón, o rompió el plano de un línea de la gol.

Las patadas.

Artículo 4.

Las jugadas revisables que involucran las patadas incluyen:

- a. Toque de una patada.
- b. Jugador adelante de la zona de neutral cuando se patea la bola.

- c. El jugador del equipo pateador que avanza una bola después de que un potencial mof o fumble por el equipo receptor ocurre.
- d. La patada de scrimmage que cruza la zona de neutral.

Jugadas varias.

Artículo 5. Situaciones que pueden ser resueltas por el Oficial de repetición.

- a. El número de jugadores que participan por cualquier equipo durante una bola viva.
- b. El ajuste del Reloj cuando una decisión es revisada.
- c. Ajuste del reloj al final de cada cuarto. (Excepción Regla 3-2-5-b).
Si al final de una mitad se extingue el reloj de juego, durante un down en el cual debería haber sido detenido por Regla cuando la bola se convirtió en bola muerta, o seguido a una solicitud de un tiempo fuera del equipo (si esta disponible), entonces el oficial de la repetición puede restaurar tiempo sólo bajo las siguientes condiciones:
 - 1. El oficial de la repetición tiene pruebas en el video incuestionables de que tiempo se debería restar en el reloj de juego, cuando el balón fue declarado bola muerta o cuando se haya concedido un tiempo fuera del equipo;
 - 2. Solamente en el segundo y cuarto cuarto, el equipo en posesión cuando la bola fue declarada bola muerta y a continuación pondría la bola en juego en la línea de scrimmage (no en un intento de anotación extra);
 - 3. En el cuarto cuarto, sólo si el marcador se encuentra empatado o el equipo que a continuación centrará la bola está detrás por ocho puntos o menos; y
 - 4. El oficial de la repetición tiene pruebas en el video que incluyen la señal del tiempo fuera del Oficial en el caso donde el reloj de juego debería haberse detenido para un tiempo fuera solicitado.
- d. Corrigiendo el número de un down.
 - 1. esto incluye el resultado de una aplicación de un castigo que incluye un primero down automático o pérdida de down.
 - 2. La corrección puede hacerse cuando se requiera dentro de esa serie de downs, antes de que la bola se ponga legalmente en juego después de esa serie.
- e. Cualquier persona que no sea un jugador que interfiere con la acción en bola viva que ocurre en el campo de juego (Regla 9-2-3).
- f. La porción del jugador inhabilitado del castigo por cazar, agandallar faules mencionados en la Reglas 9-1-3 y 9-1-4. El punto de contacto inicial y el uso de la corona del casco son revisables; sin embargo, la acción del contacto no es revisable. Tenga en cuenta que si la descalificación es retirada la penalización de 15 yardas se mantiene.

Las limitaciones en las jugadas revisables.

Artículo 6. Ningunas otras jugadas o las decisiones de los oficiales son revisables.

Sin embargo, el oficial de la repetición puede corregir los errores garrafales, incluyendo aquéllos donde involucre al reloj de juego, ya sea o no una jugada revisable. Esto excluye faules que no son específicamente revisables (los faules revisables: Reglas 12-3-2-c y d, 12-3-4-b y 12-3-5-a).

SECCIÓN 4. El Personal de la Repetición Instantánea. El equipo y localización.**El personal.**

Artículo 1.

El personal de la repetición Instantánea consistirá en el número de personas que se necesiten para operar el equipo de la repetición dentro de las posibilidades necesarias. Habrá un mínimo de tres personas para asegurar que todas las jugadas se repasan de una manera eficaz y oportuna. Estas personas normalmente serán llamados, oficiales de la repetición, vocero y técnico.

El personal adicional puede usarse como sea necesario.

El equipo.

Artículo 2. El tipo de equipo necesario para llevar a cabo el trabajo de la repetición será determinado por cada conferencia o institución que empleara la repetición instantánea.

La localización.

Artículo 3.

- a. Los equipos que se emplearan durante el proceso de la repetición de la jugada y el personal que usa ese equipo se localizará en una local separado, aislado junto a la caja de prensa. Este cuarto no estará disponible o accesible a personas que no estén directamente involucradas en la repetición instantánea.
- b. Los equipos telefónicos adicionales necesarios para permitir al personal de la repetición instantánea pueda comunicar con el Réferi cuando un juego se ha detenido para la revisión de la jugada se localizará en un línea lateral cerca del campo de juego y preferentemente fuera de una área del equipo. Tales equipos proporcionarán al Réferi y al oficial de la repetición un medio seguro y privado de comunicación.

SECCIÓN 5. Comenzando el Proceso de la Repetición.**Parando el juego.**

Artículo 1. Hay dos métodos para detener un juego para revisar una decisión en el campo.

- a. El oficial de la repetición y su personal repasará cada jugada del juego. Él puede detener un juego cuando quiera antes de que la bola se ponga legalmente en juego para la siguiente jugada (**Excepción:** Regla 12-3-5-c) siempre que él lo crea necesario:
 1. Si hay evidencia razonable para creer que un error fue cometido en el campo o una Regla mal aplicada.
 2. La jugada tiene que estar dentro de las revisables.
 3. El resultado de una revisión tendría un impacto directo, o competitivo en el juego.
- b. El Head Couch de cualquier equipo puede pedir que el juego se detenga y una jugada se repase desafiando lo marcado en el terreno de juego.
 1. Un Head Couch inicia un desafío tomando un tiempo fuera antes de que la bola se pone legalmente en juego (Excepción: Regla 12-3-5-c) e informa al Réferi que él está desafiando la decisión de la jugada anterior. Si el desafío del Head Couch tiene el éxito, él retiene el desafío que él sólo puede usar una vez más durante el juego restante. Así de esta forma, un Couch puede tener un total de dos desafíos y sólo si su desafío inicial tuvo éxito.

2. Después de que una revisión se ha completado, si lo marcado en el campo se invierte, el tiempo fuera no será cargado al equipo.
3. Después de que una revisión se ha completado, y la decisión tomada en el terreno de juego no se invierte, el tiempo fuera será cargado como uno de los tres permitido al equipo para esa mitad o el permitido en un periodo del extra.
4. Un Head Couch no puede desafiar una decisión en que el juego fue detenido por el oficial de repetición.
5. Si un Head Couch pide un tiempo fuera para desafiar una decisión de Regla en el campo de juego y la jugada que desafía no es revisable, el tiempo fuera contará como uno de los tres permitidos su equipo durante esa mitad del juego o como el único que tiene derecho en ese periodo del extra.
6. Un Head Couch no puede desafiar una jugada si su equipo ha empleado los tres tiempos fuera de una mitad o el tiempo fuera que se tiene derecho en una serie de periodo extra.

Cuándo Detener un Juego.

Artículo 2.

- a. Un juego puede detenerse, por el oficial de la repetición o por el desafío de un Head Couch, cuando lo solicite antes de que la bola se ponga legalmente en juego en la jugada siguiente (**Excepción:** Regla 12-3-5-c).
- b. Ningún oficial puede pedir que un juego se detenga para revisar una jugada.

SECCIÓN 6. Revisando una jugada en el terreno de juego.**Los Procedimientos.**

Artículo 1.

- a. Cuando un juego sea detenido por el oficial de la repetición, o por el desafío de un Head Couch, los oficiales designados en el campo serán notificados por un sistema de zumbador u otros medios apropiados.
- b. Si la revisión es iniciada por el oficial de la repetición, el Réferi deberá anunciar:
"El fallo en la jugada anterior es... (Breve descripción de la sentencia). La jugada es objeto de revisión."
Si el juego se ha detenido debido al desafío del entrenador en jefe, el Réferi deberá anunciar:
"El entrenador (nombre de la institución) ha desafiado la Regla (lo que esta retando) La jugada es objeto de revisión."
- c. Todas las revisiones, será basadas en evidencia que proporcione el video y viniendo directamente de la producción televisada del juego o de otros medios del video disponible al oficial de la repetición.
- d. Después de que el Réferi ha conferenciado con el oficial de la repetición y el proceso de la revisión se ha completado, él hará uno de lo siguiente anuncios:
 1. Si la evidencia en el video confirma lo marcado en el terreno de juego:
"Después de la revisión, la decisión en el campo es confirmada".
 2. Si no hay ninguna evidencia clara o conclusión (terminante) para invertir lo marcado:
"Después de haber realizado la revisión, la decisión en campo permanece.
 3. Si lo marcado se invierte (Regla 12-7):

“Después de la revisión, la decisión es [seguido por una descripción breve de la evidencia en el video]. Por consiguiente, [seguido por una descripción breve del impacto de la decisión].”

- e. Si una decisión se invierte, el oficial de la repetición proporcionará al Réferi todo los datos pertinentes como necesarios (próximo down, distancia, la línea de la yarda, la posición de la bola, el estatus o ajuste del reloj) para así reasumir la jugada bajo las condiciones de juego correctas.

Las restricciones.

Artículo 2.

- a. No hay ninguna restricción en el número de veces que el oficial de la repetición pueden detener un juego para efectuar una revisión.
b. El oficial de la repetición no está limitado de tiempo para una revisión.

SECCIÓN 7. INVIRTIENDO UNA DECISIÓN EN EL TERRENO DE JUEGO.

El criterio para el cambio.

Artículo 1.

Para invertir una decisión tomada en el terreno de juego, el oficial de la repetición debe estar convencido más allá de toda duda por la evidencia mostrada en el video, y ser indiscutible a través de una o más repeticiones de la jugada proporcionada por el monitor.

ÍNDICE DE CASTIGOS
N C A A
ÍNDICE DE CASTIGOS
PÉRDIDA DE DOWN

R = No. De la Regla, S Sección, A = Artículo	Señal	R	S	A
Patada ilegal de despeje [también la pérdida de cinco yardas]	31 *	6	3	10
Entrega ilegal de bola [también la pérdida de cinco yardas]	35 *	7	1	6
Bola suelta planeada [también la pérdida de cinco yardas]	19 *	7	1	7
Pase atrasado intencionalmente fuera del campo [También la pérdida de cinco yardas]	35 *	7	2	1
Pase adelantado ilegalmente lanzado al suelo	36 *	7	2	2
Pase ilegal hacia adelante por un equipo [también la pérdida de cinco yardas]	35 *	7	3	2
Pase ilegalmente adelantado que el jugador tocado ilegalmente fuera del campo	16 *	7	3	4
Bateo ilegal de la bola [también la pérdida de 10 yardas] (ver excepciones)	31 *	9	4	4
Pateando ilegalmente la bola [también la pérdida de 10 yardas] (ver excepciones)	31 *	9	4	4

PÉRDIDA DE CINCO YARDAS

Alteración de LA superficie para obtener una ventaja	27	1	2	9
Numeración Incorrecta	23	1	4	2
Volado infracciones	19	3	1	1
Retraso después de emplear tres tiempo fuera	21	3	4	2
Retardo ilegal del juego	21	3	4	2
Desconcertar haciendo señales ofensivas	21	3	4	2
Avanzando una bola muerta	21	3	4	2
Infracciones a las Reglas de sustitución	22	3	5	2
Más de once jugadores en la formación o durante el juego	22	3	5	3
La bola en juego antes de que esté lista	21	4	1	4
Excediendo la cuenta de los 40/25-segundos	21	4	1	5
Infracción de la formación en patada libre	18,19	6	1	2
Jugador fuera de los límites del campo en patada libre	19	6	1	2
Jugador del equipo A ilegalmente va fuera de los límites del campo (en patada libre)	19	6	1	2
El equipo A bloquea durante una patada libre	19	6	1	2
Patada libre que sale fuera del campo	19	6	2	1
Patada ilegal [también la pérdida de Down si es del Equipo A]	31 *	6	3	10
Jugador del equipo A que sale ilegalmente fuera del campo (en patada libre)	19	6	3	12
Hombre de línea defensivo en 3-en-1 en formación de gol de campo	19	6	3	14
Tomar más de dos pasos después de una cachada libre	21	6	5	2
Centrando ilegalmente la bola	19	7	1	1
Salida en falso o simulando el inicio de una jugada	19	7	1	3
Posición ilegal del centro y ajuste de bola	19	7	1	3
Invasión (ofensiva) en el centro	19	7	1	3
El equipo A no se encuentra dentro de las nueve yardas después de bola lista	19	7	1	3
Shift (cambio) ilegal	20	7	1	4
Jugador ofensivo ilegalmente en movimiento al centro	20	7	1	4
Jugador fuera de los límites campo cuando la bola es centrada	19	7	1	4
Formación ilegal debido a la excepción en la numeración	19	7	1	4
Formación ilegal	19	7	1	4
Acciones bruscas del equipo a la defensiva	21	7	1	5
Jugador defensivo fuera del campo al centro	19	7	1	5
Jugador defensivo carga sin cesar hacia un back	19	7	1	5
Interferencia en contra de un oponente o la bola	18	7	1	5
Fuera de lugar (offside) (defensiva)	18	7	1	5
Entrega de balón ilegalmente [también la pérdida de down si es del Equipo A]	35 *	7	1	6
Planear jugar una bola suelta [también la pérdida de down]	19 *	7	1	7
Pase atrasado intencionalmente fuera del campo.				
[También pérdida de down si es del Equipo A]	35 *	7	2	1
Jugador de línea recibe un centro	19	7	2	3
Pase ilegal hacia adelante [también la pérdida de down si es del Equipo A]	35 *	7	3	2
Receptor Inelegible en el campo	37	7	3	10
Pase adelantado ilegalmente tocado	16	7	3	11

ÍNDICE DE CASTIGOS
N C A A
ÍNDICE DE CASTIGOS

Desvalancear al pateador o sostenedor	30	9	2	5
Interferencia con la administración del juego [puede ser también 15 yardas]	29	9	2	5
Interferencia entrelazada o ayudar al portador de la bola	44	9	3	2
PÉRDIDA DE 10 YARDAS				
Demora por el Equipo de Casa	21	3	4	1
Uso ilegal de las manos o los brazos (ofensiva)	42	9	3	3
Celebración u obstrucción (ofensiva)	42	9	3	3
Bloque ilegal en la parte posterior (ofensiva)	43	9	3	3
Bloqueado con las manos entre-lazadas	42	9	3	3
Uso ilegal de las manos (defensa)	42	9	3	4
Agarrando u obstrucción (defensa)	42	9	3	4
Bloqueo ilegal en la parte posterior (defensa)	43	9	3	4
Agarrando u obstrucción (pelota perdida)	42	9	3	6
Bateo ilegalmente de una bola suelta [también la pérdida de down]	31 *	9	4	1
Bateo la bola en posesión de un jugador que la tiene en posesión	31	9	4	3
Pateando ilegalmente una bola [también pérdida de down]	31 *	9	4	4
Bateo ilegal de un pase atrasado	31	9	4	1, 2
PÉRDIDA DE 15 YARDAS				
Marcando las bolas	27	1	3	3
Cambiar los números para engañar al oponente	27	1	4	2
El equipo de casa empleando un Jersey sin permiso	27	1	4	5
Dispositivos de señal ilegal [también expulsión]	27	1	4	10
Equipo no está listo para jugar en inicio del medio	21	3	4	1
Sustitución rápida en desventaja a los opositores	22, 27	3	5	2
Formación de cuña ilegal	27	6	1	10
Interferencia con la posibilidad de cachar una patada	33	6	4	1
Bloqueo ilegal en una señal de atrapada libre	40	6	5	4
Taclear o bloquear a un receptor	38	6	5	5
Interferencia Ofensiva de pase	33	7	3	8
Interferencia defensiva de pase [también primer down]	33	7	3	8
Golpeando; zancadilla [también primer down]	46, 38	9	1	2
Cazando o iniciar contacto con la corona del Casco [También primer down] [También expulsión]	38	9	1	3
Cazar o iniciar contacto a la cabeza o cuello de un jugador indefenso [También primer down] [También expulsión]	38	9	1	4
Clipping [primer down]	39	9	1	4
Bloqueo por debajo de la cintura [primer down]	40	9	1	6
Golpe tarde/acción fuera de los límites del campo [primer down]	38	9	1	7
Faules al casco o a la máscara [primer down]	38, 45	9	1	8
Rudeza al pasador [primer down]	34	9	1	9
Chop Blok [primer down]	41	9	1	10
Ayudando/Saltando [primer down]	38	9	1	10
Fauleando a un oponente que obviamente se encuentra fuera de la jugada [primer down]	38	9	1	12
Saltando [primer down]	38	9	1	13
Contacto ilegal en contra del centro [primer down]	38	9	1	14
Tacleo llamado del cuello [primer down]	31, 38	9	1	15
Rudeza al pateador [primer down]	30, 38	9	1	16
Pateador simulando un contacto	27	9	1	16
Lenguaje obsceno o vulgar	27	9	2	1
Las personas que entran ilegalmente en el campo	27	9	2	1
Jugador que no regresan el balón al oficial	27	9	2	1
Generar mala voluntad (retar)	27	9	2	1
Conducta antideportiva	27	9	2	1

ÍNDICE DE CASTIGOS
N C A A
ÍNDICE DE CASTIGOS

Las personas que abandonan la zona del equipo	27	9	2	1
Regreso ilegal del jugador descalificado	27	9	2	1
Ruido por las personas sujetas a las reglas	27	9	2	1
Ocultar la bola	27	9	2	2
Sustitución ilegal o simulado sustituciones	27	9	2	2
Emplear equipo para confundir a los opositores	27	9	2	2
Intencionalmente hacer contacto con un oficial [también descalificación]	27	9	2	4
Contacto continuo con el casco [primer down]	38	9	3	4
Restricciones de los jugadores defensiva	27	9	3	5
Pelea [también descalificación]	27, 38, 47	9	5	1
PÉRDIDA DE MEDIA DISTANCIA A la LÍNEA DE GOL				
Si la distancia excede la mitad de la distancia del castigo (Excepto interferencia de pase de la defensiva)		10	2	6
BOLA DEL EQUIPO OFENDIDO EN EL PUNTO DEL FAUL				
Interferencia de pase a la defensiva (Si es menos de 15 yardas el castigo) [primer down]	33	7	3	8
TIEMPO FUERA CARGADO POR UNA VIOLACIÓN				
No usar el equipo obligatorio	23	1	4	8
Llevar equipo ilegal	23	1	4	8
Una conferencia del Head Coach	21	3	3	4
Tacos ilegales [también descalificación]	23	9	2	2
Una desafío del Head Coach	21	12	5	1
VIOLACIÓN				
Contacto ilegal en una patada libre por el equipo pateador	16	6	1	3
Toque ilegal en una patada de despeje	16	6	3	2
Excepción de bateo en una patada de despeje	16	6	3	11
EXPULSIÓN				
Usar dispositivos Prohibidos para enviar señales	47	1	4	10
Uso de tabaco	47	1	4	14
Faltas flagrantes	47	9	1	1
Cazar o iniciar el contacto con la corona del casco	38	9	1	3
Cazar o iniciar contacto a la cabeza o cuello de un jugador indefenso	38	9	1	4
Tacos ilegales	47	9	2	2
Hacer contacto con un Oficial	47	9	2	4
Dos faltas antideportiva	47	9	2	6
Pelear	47	9	5	1
PRIMER DOWN AUTOMÁTICO (FAULES DEFENSIVOS)				
Interferencia de pase	33	7	3	8
Zancadillear	46, 38	9	1	2
Cazar o iniciar contacto con corona de Casco	38	9	1	3
Contacto a la cabeza o cuello de un jugador indefenso	38	9	1	4
Clipping, golpeo debajo de la cintura por la espalda	39	9	1	5
Golpe tardío o acción fuera de los límites del campo	38	9	1	7
Bloqueo por abajo de la cintura	40	9	1	8
Faultes al casco o máscara	38, 45	9	1	8
Chop Blok	41	9	1	9
Rudeza al pasador	34	9	1	9
Elevarse, saltando	38	9	1	11
Faulteando evidentemente, a un oponente fuera de la jugada	38	9	1	12
Saltar	38	9	1	13

ÍNDICE DE CASTIGOS	N C A A	ÍNDICE DE CASTIGOS		
Contacto ilegal contra el pargo	38	9	1	14
Tacleo del cuello	31, 38	9	1	15
Rudeza al pateador	30, 38	9	1	16
Conducta antideportiva	27	9	2	1
Contacto ilegal con el receptor	38	9	3	4
Peleas [también descalificación]	27, 38, 47	9	5	1
REGLAS CUANDO HAY ALGUNA DUDA				
El bloqueo es debajo de la cintura	.	2	3	2
Es un Chop block	.	2	3	3
Es un bloqueo por la espalda parte posterior	.	2	3	4
La cachada o la recuperación no terminó	.	2	4	3
La bola no fue tocada en la patada o en el pase adelantado	.	2	11	4
La bola es accidentalmente pateada (tocada)	.	2	11	4
Es un pase hacia delante en vez de hacia atrás	.	2	19	2
Es un pase adelantado antes que un pase atrasado	.	2	19	2
El pase adelantado es atrapable	.	2	19	2
Detener el reloj para jugadores lesionado	.	3	3	5
El máximo avance es detenido	.	4	1	3
Es una interferencia en la patada	.	6	4	1
Es un pase adelantado atrapable	.	7	3	8
Es un Touchback en lugar de un Safety	.	8	5	1
Es girar, torcer o tirar de la máscara (alguna apertura del casco)	.	9	1	8
Es una rudeza contra el pateador en lugar de desbalance	.	9	1	16
A DISCRECIÓN DEL RÉFERI				
Castigos por actos desleales no considerados en el libro de Reglas	.	9	2	3

APÉNDICE "A"

Las pautas que deberán seguir los Oficiales para proceder durante una lesión Seria de un jugador en el campo de juego

1. Todos los jugadores y coaches deben ir y permanecer en el área de la banca. Indiquen el proceder a los jugadores y coaches de acuerdo a la situación que se presente. Siempre asegurarse en dejar una línea adecuada de visión entre el personal médico y el personal de la emergencia disponibles.
2. Intentar que los jugadores se mantengan a una distancia significativa lejos del jugador o jugadores lesionados.
3. No le permita a un jugador cruzar por encima de un jugador herido.
4. No les permita a los jugadores ayudar a un compañero de equipo que está lesionado en el campo; ej., quitándole el casco o la correa del barbiquejo, o intentando ayudar a respirar elevando la cintura.
5. No les permita a los jugadores jalar a un compañero lesionado hacia afuera de un apilamiento.
6. Una vez que el personal médico empieza asistir a un jugador herido, todos los miembros de la planilla de oficiales deben de controlar totalmente el ambiente en el campo de juego y al personal de los equipos, y además facilitarle al personal médico el realizar sin interrupción o interferencia los servicios.
7. Deberán controlar apropiadamente a jugadores y coaches para evitar que se asignen actividades de servicios médicos a los entrenadores atléticos o acondicionadores físicos, o se tome parte de su tiempo para desempeñar dicho servicio.

Nota: los Oficiales deben tener un razonable conocimiento de la localización del personal de emergencia en los estadios.

(El Comité de Reglas de la NCAA expresa su agradecimiento a la NFL por el desarrollo de estas pautas.)

APÉNDICE "B"

Directrices para los oficiales del juego y gestión para la prevención cuando se pronostican y prevén los rayos

El propósito de este apéndice es proporcionar la información a esos responsables que toman las decisiones de suspender y reiniciar los juegos basados en la presencia de las descargas eléctricas (rayos, centellas).

PAUTA 1d.

La Seguridad contra descargas eléctricas (rayos, centellas).

Julio 1997 y Revisado en Junio 2007

El Comité de NCAA de los Resguardos Competitivos y los Aspectos Médicos de Deportes reconoce el trabajo significativo de los señores Brian L. Bennett, anteriormente entrenador atlético con la Escuela de William y Mary, División de Medicina del Deporte,; Ronald L. Holle, un meteorólogo, anteriormente del Nacional Severe Tormentas Laboratorio (NSSL); y Mary Ann Cooper, M.D., Profesor de Medicina de la Emergencia de la Universidad de Illinois en Chicago, en el desarrollo de esta pauta.

Las descargas eléctricas (rayos, centellas) es el riesgo climático más peligroso y significativo que puede afectar los juegos colegiales. Dentro de los Estados Unidos, el Nacional Oceanic y Administración Atmosférica (NOAA) estima que de 60 a 70 muertes y aproximadamente 10 veces más lesiones ocurren por los efectos del relámpago todos los años. Mientras la probabilidad de ser golpeado por una descarga eléctrica (rayos, centellas) es baja, las probabilidades son significativamente mayores cuando una tormenta está en el área y no se siguen las medidas de seguridad apropiadas.

La educación y prevención son las llaves a la seguridad en contra del las descargas eléctricas (rayos, centellas). Las referencias asociadas con esta pauta son unos recursos educativos excelentes.

Las Autoridades deben empezar la prevención antes de cualquier evento de atletismo de jóvenes colegiales y deben practicar teniendo un lugar de seguridad en contra de las descargas eléctricas (rayos, centellas). Lo siguiente pasos son recomendados por el NCAA y NOAA para mitigar el riesgo de las descargas eléctricas (rayos, centellas).

1. designe a una persona para supervisar el tiempo amenazante y tomar la decisión para quitar a un equipo o individuos de un sitio donde se practique un evento. Un plan de seguridad en contra de las descargas eléctricas (rayos, centellas) debe incluir las instrucciones planeadas para que los participantes y espectadores, puedan protegerse al empleo de una señal de alarma, o las señales apropiadas, y tener designados lugares más seguros para el resguardo en contra de las descargas eléctricas (rayos, centellas).

2. Monitorear el tiempo local cada día antes de cualquier práctica o evento. Sea diligentemente consciente de tormentas potenciales que pueden formar durante eventos de atletismos de colegiales fijos o prácticas. La información sobre el estado del tiempo puede encontrarse a través de los varios medios vía noticias de televisión local, la Internet, el cable y programación de tiempo de satélite, o el Servicio de Tiempo Nacional (NWS) el sitio del Web a www.weather.gov.
 3. Este informado del Servicio de Tiempo Nacional emitido la tormenta "mira" las advertencias, y la advertencia firme de desarrollar las tormentas en el área, como los vientos fuertes u oscureciendo los cielos. Un día despejado no significa que las condiciones son favorables para que el tiempo severo se desarrolle en un área; una "advertencia" significa que se ha informado el tiempo severo en un área y que todo el mundo debe tomar las precauciones apropiadas. La radio NOAA de tiempo es particularmente útil proporcionando esta información.
 4. Sepa donde se encuentra la estructura más segura, más próxima al campo de juego cerca del área, y conozca cuánto tiempo le toma para conseguir llegar. Una estructura más segura o la situación se define como:
 - a. Cualquier edificio normalmente ocupado o que frecuentemente sea empleado por personas, es decir, un edificio con plomería y/o la instalación eléctrica que regularmente están conectados a tierra con la estructura. Evite emplear la ducha o lavarse las manos o tener el contacto con los aparatos eléctricos durante una tormenta.
 - b. En la ausencia de un edificio fornido, frecuentemente habitado, cualquier vehículo con un tejado del metal duro (no un automóvil descapotable, ni una carreta de golf) las ventanas cerradas proporciona una medida de seguridad. El marco del metal duro, no las llantas de goma, es lo que protege del relámpago o la centella a los ocupantes alrededor del vehículo y no a través del vehículo. Es importante no tocar el armazón metal del vehículo. Algunos eventos alquilan autobuses escolares como resguardos más seguros al ponerlos alrededor de campo abierto.
 5. El conocimiento del de las descargas eléctricas (rayos, centellas) debe efectuarse a la primera llamada del relámpago, el sonido del trueno, y/o otro criterio como vientos crecientes o los cielos oscureciendo, no importa qué lejos se vean. Deben tratarse estos tipos de actividades como una advertencia o "deben despertar a la primera llamada" al personal de atletismo. Los expertos de seguridad en contra de rayos sugieren, que si usted oye el trueno, empiece la preparación para la evacuación; si usted ve el relámpago, considere suspender las actividades y dirigirse hacia sus resguardos designados más seguros.
- Lo siguiente se ha desarrollado para las pautas de seguridad en contra de las descargas eléctricas (rayos, centellas) especificadas con la ayuda de expertos de seguridad de relámpagos. Diseñe sus seguridades en contra de las descargas eléctricas planeando al considerar las seguridades de los locales necesarios para el resguardo de la tormenta.
- a. Como un mínimo, los expertos de seguridad de las descargas eléctricas (rayos, centellas) recomiendan fuertemente que cuando el la luz del relámpago se observa 30 segundos entre ver el relámpago encender y oír su trueno asociado, todos los individuos deben de haber dejado el sitio donde se practican y deben de haber alcanzado una estructura más segura de resguardo.
 - b. Por favor note que el trueno puede ser duro y oírse, si hay un evento de atletas queque generalmente los siguen particularmente en los estadios muchos fanáticos.
- Lleve a cabo que su seguridad en contra de las descargas eléctricas (rayos, centellas) se planean de acuerdo con:
- c. La existencia de cielo azul y la ausencia de lluvia no es una garantía de que las descargas eléctricas (rayos, centellas) no golpeará) (caerán). Por lo menos 10

por ciento de relámpago ocurren cuando no hay lluvia y cuando el cielo azul es a menudo en alguna parte visible en el cielo, sobre todo con las tormentas de verano. El relámpago puede, y cae hasta 10 (o más) millas fuera del árbol de lluvia.

d. Evitar usar los teléfonos celulares o de línea, excepto en las situaciones de emergencia.

Las personas han estado usando un teléfono terrestre durante una tormenta. Los teléfonos celulares o inalámbricos son las alternativas seguras a un teléfono terrestre, particularmente si la persona y la antena se encuentran abajo de una estructura más segura, y si todas las otras precauciones se siguen.

e. para reasumir las actividades de campo, los expertos de seguridad de las descargas eléctricas (rayos, centellas) recomiendan esperar 30 minutos después

de ambos el último legítimo trueno y última llamarada de relámpago se ve y se oye. Si el relámpago se ve sin oír el trueno, el relámpago puede estar fuera de rango y por consiguiente probablemente deja de ser una amenaza significativa. Por la noche, es consciente que el relámpago puede ser visible y la distancia es mayor que durante el día como las nubes está encendiéndose en el interior por el relámpago. Esta distancia mayor puede significar que el relámpago no es más una amenaza significativa. Por la noche, use ambos el sonido de trueno y viendo el relámpago y programarse para decidir en el restablecimiento del juego será de 30-minutos antes de reasumir las actividades de los atletas al aire libre.

f. Las Personas que han sido golpeadas por un relámpago no llevan una carga eléctrica. Por consiguiente, la resurrección cardio pulmonar (RCP) es seguro para él respondedor. Si es posible, el herido debe moverse a una posición más segura antes de empezar la RCP. Víctimas del relámpago-requieren ayuda de emergencia rápida a las primeras señales de necesidad del paro cardíaco o respiratorio. Si usted está en una comunidad, haga rápidamente una llamada para ayuda. La RCP puntual, agresiva ha sido muy eficaz para la supervivencia de las víctimas de las descargas eléctricas (rayos, centellas).

El desfibrilador externo Automático (AEDs) se ha vuelto un medio común, seguro y eficaz de revivir a las personas de un paro cardíaco. El acceso planeado del empleo del desfibrilador debe ser parte de su plan de la emergencia. Sin embargo, RCP nunca debe tardarse mientras se busca un AED.

Nota: Buscadores de tormentas, boletines meteorológicos de tiempo real y dispositivos del advertencia comerciales son todas las herramientas que pueden usarse para ayudar a tomar una decisión con respecto a la suspensión temporal del juego, evacuación y retorno para jugar.

Situaciones peligrosas.

En locaciones foráneas aumenta el riesgo de ser golpeado por un relámpago o una centella cuando las tormentas están en el área. Los resguardos cubiertos pequeños no están son seguros del relámpago. Las canoas, los resguardos de lluvia, resguardos del golf y resguardos de comida, aun cuando ellos están propiamente conectados a tierra para la seguridad estructural, normalmente no se encuentran propiamente conectados con tierra y los efectos de relámpagos y centellas pueden golpear a las personas. Estos refugios normalmente son muy inseguros y pueden aumentan realmente el riesgo de lesión por el relámpago o centella. Otras situaciones peligrosas incluyen áreas conectadas a, o los polos cercanos, ligeros, torres y cercos que pueden llevar una centella cerca a las personas. También peligroso es cualquier situación que lo lleva a la persona al punto más alto en el área.

Referencias tomadas de:

1. Cooper MA, Andrews CJ, Holle RL, el López REF. Las Lesiones del relámpago. En: Auerbach, el ed. El Gestión de Desierto y las Emergencias Medioambientales. 5 ed. C.V. MOSBY, 2007:67-108.
2. BENNETT BL. Una Modelo Relámpago Seguridad Política para los Atletismos. El periódico de El Entrenamiento atlético. 32(3):251-253. 1997.
3. El precio TG, Tonelero MA: Eléctrico y Lesiones del Relámpago. En: Marx el al del et. La Medicina de la Emergencia de Rosen, los Conceptos y la Práctica Clínica, Mosby, 6 ed. 2006; 22: 67-78.
4. El Relámpago Seguridad Instituto Web sitio nacional: www.lightningsafety.com.
5. Todos Sobre el Relámpago UMAN MA.. Nueva York: Las Publicaciones de Dover. 1986.
6. El relámpago NOAA manual de seguridad Web sitio: www.lightningsafety.noaa.gov.
7. Walsh KM de, Hanley MJ, Graner SJ, el D de la Viga, Bazluki J. UN Boletín del FMI de Política de Seguridad de Relámpago en la División Seleccionada y las Escuelas. El periódico de Entrenamiento Atlético. 32(3);206-210. 1997.
8. Walsh KM de, Bennett BL, Holle RL, Cooper MA, Kithil R. la Declaración de Posición de Asociación de Entrenadores Atlético Nacionales. La Seguridad del relámpago para los Atletas y Recreación. El periódico de Entrenamiento Atlético. 35(4);471-477. 2000.
9. HOLLE RL. 2005: Las muertes de recreación relámpago-causadas y lesiones. Preprints, 14 Simposio en la Educación, el 9-13 dado enero, San Diego, California, la Sociedad Meteorológica americana, 6 pp
10. El canal de Tiempo en el satélite o cablegrafian, y en la Internet a www.weather.com.

APÉNDICE "C"

Conmociones.

Una conmoción cerebral es una lesión cerebral que puede ser causada por un golpe a la cabeza, la cara, al cuello o en otras partes del cuerpo con una fuerza "impulsiva" transmitida a la cabeza. **Las conmociones pueden ocurrir sin pérdida de conciencia o de otros signos vitales obvios.** Una repetición de conmoción cerebral que ocurre antes de que el cerebro se recupere del anterior (pueden ser, horas, días o semanas) puede ralentizar la recuperación o aumentar la probabilidad de tener un mayor problema a largo plazo. En raras ocasiones, repetidas conmociones pueden ocasionar lesiones cerebrales permanentes, hinchazón del cerebro e incluso la muerte.

Reconocer y consultar: para ayudar a reconocer una conmoción cerebral, observemos los siguientes dos casos, ocurridos entre sus jugadores durante los juegos y prácticas:

1. Un fuerte golpe en la cabeza o en el cuerpo que da como resultado un rápido movimiento de la cabeza.
- Y -
2. **Cualquier cambio** en el comportamiento del jugador, razonamiento o funcionamiento físico (véase signos y síntomas).

SIGNOS Y SÍNTOMAS.

Signos observados por el personal de Coucheo	Síntomas reportados por los jugadores
• Aparece inconsciente o aturcido.	• Dolor de cabeza o "presión" en la cabeza.
• Se confunde sobre la asignación o posición.	• Náuseas o vómitos.
• Olvida las jugadas.	• Problemas de equilibrio o mareos.
• No está seguro del juego, el marcador o del oponente.	• Visión doble o borrosa.
• Se mueve torpemente.	• Sensibilidad a la luz.
• Responde a las preguntas lentamente.	• Sensibilidad al ruido.
• Pérdida de conciencia (incluso brevemente).	• Sentirse lento, brumoso, niebla o atontado.
• Cambios en el comportamiento o cambio de personalidad.	• Problemas de concentración o de memoria.
• No puede recordar eventos antes del golpe o que cayera	• Confusión, desconcertado.
• No puede recordar eventos después del golpe o la caída	• No "sentirse bien".

Un jugador, que exhibe signos, síntomas o comportamientos consistentes con una conmoción cerebral, ya sea en reposo o durante el esfuerzo, **"debe suspender inmediatamente la competencia"** y no debe volver a jugar hasta que sea revisado por un Médico profesional apropiado. Las lesiones en los Deportes tienen tiempos fuera para jugadores lastimados y jugadores que los sustituyan, para que los jugadores puedan ser revisados apropiadamente.

SI SE SOSPECHA DE UNA CONMOCIÓN CEREBRAL:

1. **Retirar al jugador del juego.** Busque los signos y síntomas de conmoción cerebral si su jugador ha sufrido un golpe en la cabeza. No permita que el jugador decida solo. Cada jugador responde de manera muy diferente a las conmociones.

2. Asegúrese de que el jugador se evalúa inmediatamente por un médico apropiado. No intente juzgar la gravedad de la lesión usted mismo.

No trate de juzgar la severidad de la lesión por sí solo, ponga en manos del personal calificado al jugador.

3. El jugador solo podrá volver a jugar sólo con permiso de un médico con experiencia en la evaluación de conmoción cerebral.

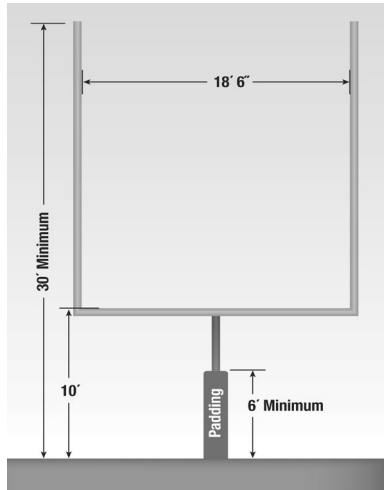
Debemos permitir al personal médico a confiar en sus habilidades clínicas y protocolos de evaluación del jugador para establecer el momento adecuado para que pueda volver a jugar. De ocurrir una progresión al volver a jugar de manera individualizada y gradual con incrementos graduales en esfuerzo físico y el riesgo de contacto. Siga el Protocolo de administración de su institución, o médico que puede supervisar la conmoción cerebral.

Desarrolle un plan de juego. Jugadores no deben volver a jugar hasta que sea corroborado por el personal médico deportivo apropiado. De hecho, la forma de administración de las conmociones cerebral sigue evolucionando día a día en la ciencia, la atención se está volviendo más conservadoras y los plazos de regreso al juego son cada vez más largos. Entrenadores deben tener un plan de juego que representa el jugador estar fuera por al menos el resto del día. Para obtener más información, consulte el "Manual NCAA medicina deportiva sobre las conmociones" o en línea en

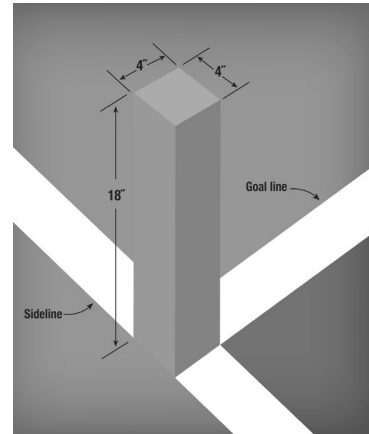
www.NCAA.org/health-safety y www.CDC.gov/concussion

Referencia a cualquier entidad comercial o producto o servicio mostrado en esta página no debe interpretarse como una aprobación por el Gobierno de sus productos o servicios.

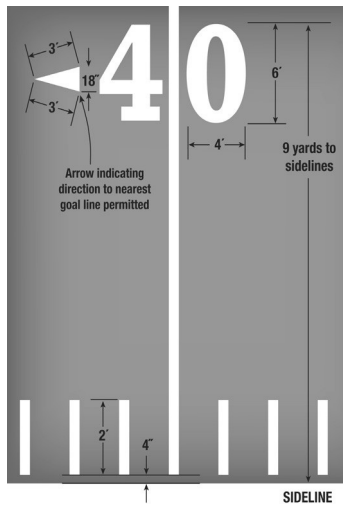
APÉNDICE "D" DIAGRAMAS EN EL CAMPO



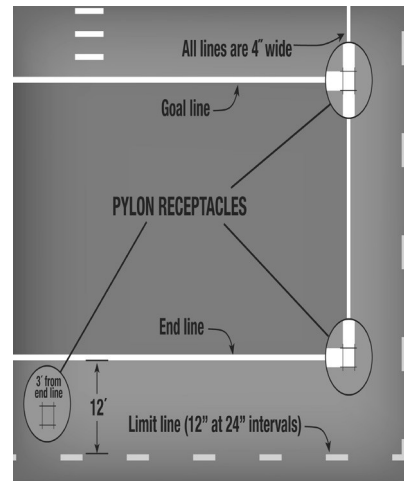
DETALLES DEL POSTE



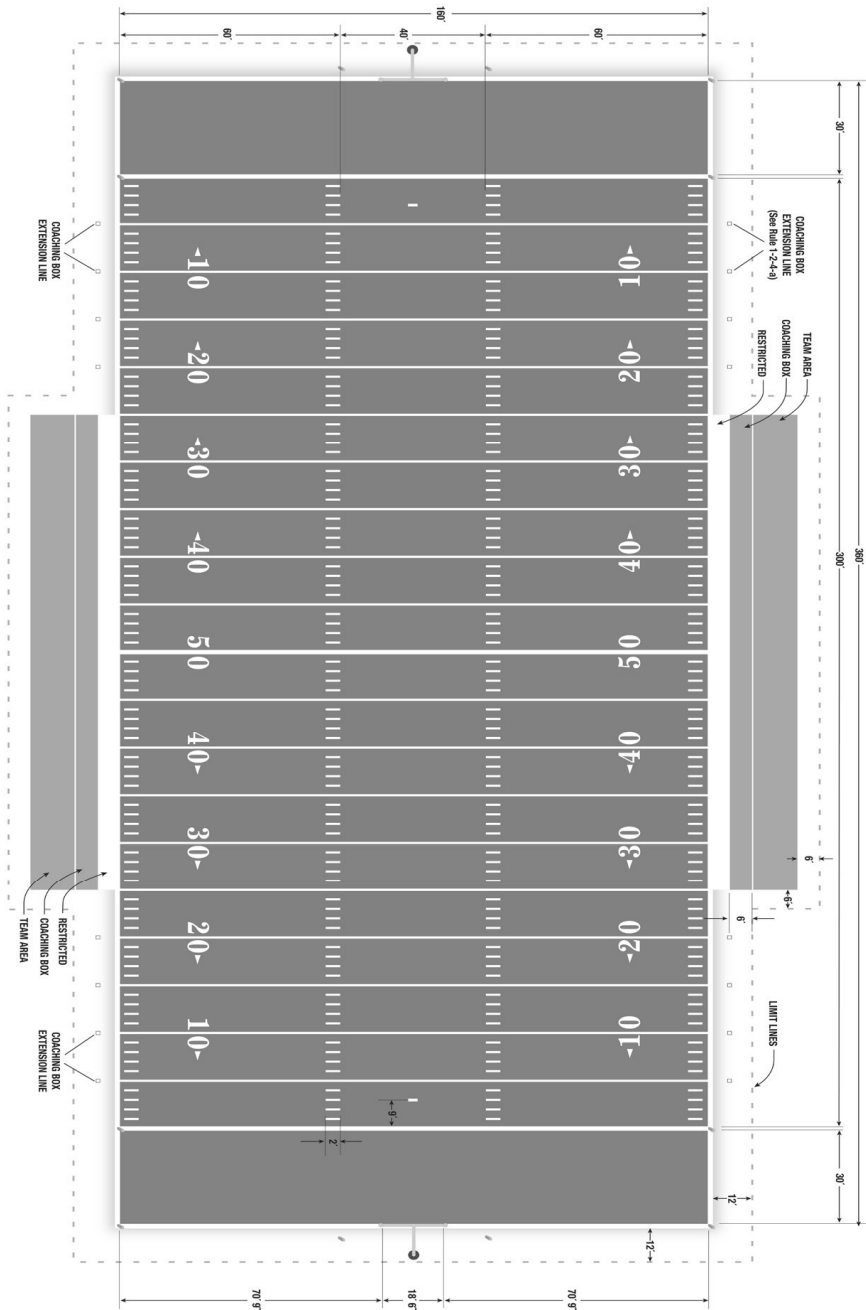
DETALLES DEL PILÓN



LÍNEAS DE LAS YARDAS

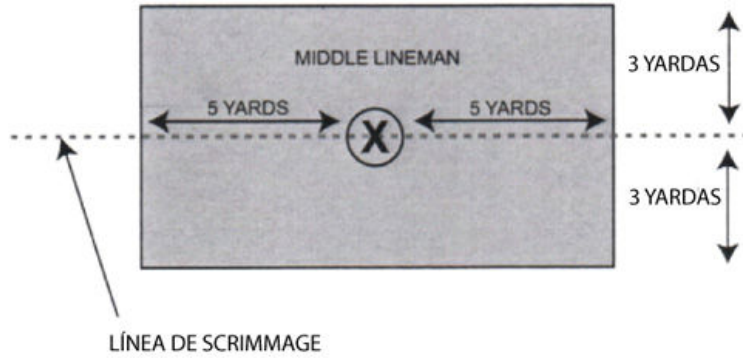


LA ZONA FINAL

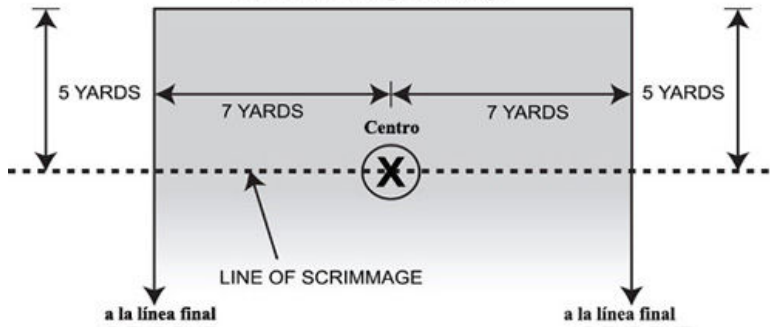


1 Equivalencias Métricas (1 yarda = 91.44 cm.) (1 pie = 30.48 cm.) (1 pulgada = 2.54 cm.)

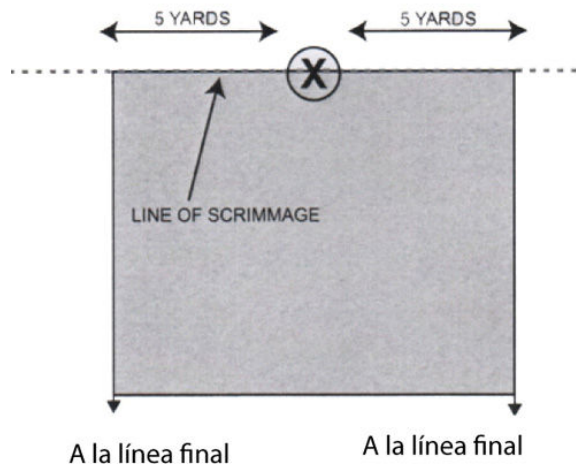
CAJA DE BLOQUEO

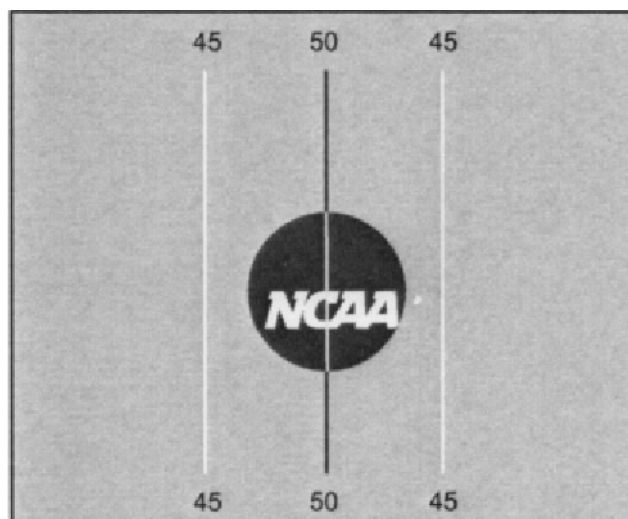


Zona de bloqueo abajo

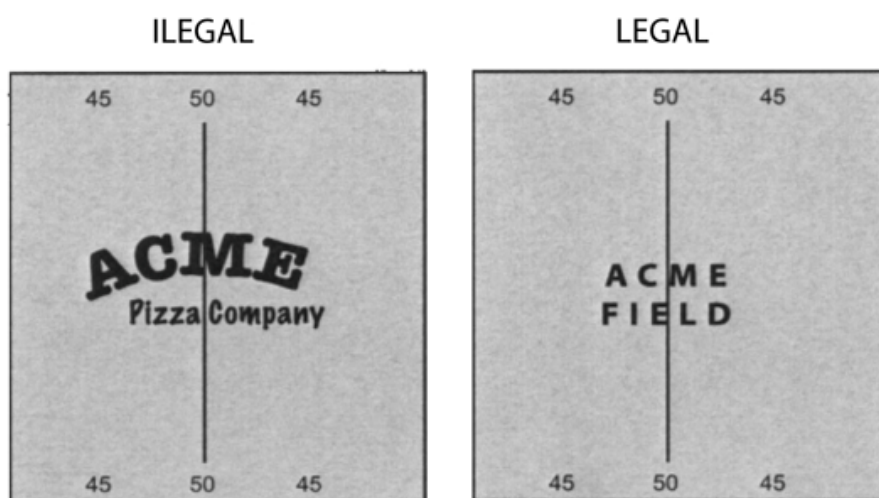


CAJA DE TACKLES





Regla 1-2-1-f: contraste decorativos marcas están permitidos dentro de los márgenes y entre las líneas de gol. Sin embargo, en las líneas de yardas, líneas de gol y líneas laterales no deben estar ocultas por la misma pintura.



Regla 1-2-1-h: Toda publicidad está prohibida en el campo. Excepción 3: Si una entidad comercial ha comprado los derechos para la instalación, el nombre es permitido de pintar en el campo; Sin embargo, el logotipo comercial no puede estar en el campo de juego.

APÉNDICE "D"

Equipos: adicionales.

Detalles.

A. detalles sobre material ilegal.

1. Sustancias duras o inflexibles se permiten, si están cubiertos, sólo para proteger una lesión.
2. La mano y protectores del brazo (moldes cubiertos o férulas) están permitidos sólo para proteger una fractura o luxación.
3. Guardas de muslo no pueden hacerse de ninguna sustancia dura, a menos que todas las superficies están cubiertas con material de celdilla espuma cerrada de vinilo que es al menos sea de 1/4 de pulgada de espesor en la superficie exterior y al menos 3/8 de pulgada de espesor en la superficie del interior y cubiertos todos los bordes.
4. Espinilleras deben cubrirse en ambos lados y todas las aristas con espuma de celdilla cerrada, y de lenta recuperación de al menos 1/2 pulgada de grosor, o un material alternativo del mismo espesor mínimo debe tener propiedades físicas similares.
5. Rodilleras de tipo terapéutico o preventivo deben ser usados de debajo de los pantalones y totalmente cubiertos de una externa directa exposición.
6. No puede haber ninguna protección de metal u otra sustancia dura en la persona o la ropa de un jugador.
7. El zapato con tacos (ver Regla 9-2-2-d) deberán ajustarse a las siguientes especificaciones:
 - a. No pueden ser de más de 1/2 pulgadas de longitud (medido desde punta a la base del zapato). (Consulte (a continuación una excepción para tacos desmontables).
 - b. No pueden hacerse de cualquier material que queme, se astille o se fracture.
 - c. No puede tener superficies abrasivas o bordes cortantes.
 - e. Los tacos desmontables no pueden hacerse de ningún material metálico.
 - f. Tacos desmontables:
 - (1) Debe tener un dispositivo de bloqueo efectivo.
 - (2) Pueden no tener lados cóncavos.
 - (3) Si son cónico no pueden tener extremos planos libres no paralelo a sus bases o menos de 3/8 de pulgada de diámetro o redondeados con los extremos libres de arcos de más de 7/16 pulgadas.
 - (4) Si oblonga no debe tener extremos libres no paralelo con la base o de medida de menos de 1/4 de pulgada por 3/4 de pulgada.
 - (5) Si es circular o en forma de anillo deben tener bordes redondeados y una pared de al menos 3/16 de pulgada de espesor.

- (6) Si son con punta de acero deben contener Acero carbono de material 1006, cementado a .005-.008 profundidad y dureza Rockwell de aproximadamente C55.

Nota: La distancia en el apartado de los tacos desmontables (a) podrá exceder ½ pulgada si la clara está conectada a una plataforma de 5/32 pulgadas o menos elevada más amplia que la base de la clara y extendida a lo ancho del zapato por a dentro de 1/4 de pulgada o menos de los bordes exteriores de la suela. Clara de un solo dedo no requiere una plataforma elevada que se extiende a lo ancho de la suela. La plataforma elevada de la clara dedo es limitado a 5/32 de pulgada o menos. 5/32 De pulgada o menos se mide desde el punto más bajo de la plataforma a la suela del zapato.

8. La careta protectora debe de construirse de ningún material irrompible con bordes redondeados cubiertos con material resistente diseñado para evitar que quemen, hagan rebabas o sean abrasivos que pongan en peligro a los jugadores.
9. Las hombreras no tenga la guarda con material que no este redondeado con un radio de más de la mitad el espesor del material utilizado.
10. Ningún equipo que ponga en peligro a otros jugadores puede ser usado. Esto incluye miembros artificiales.
- (a) una extremidad artificial no podrá dar al portador cualquier ventaja en la competencia.
- (b) si es necesario, la extremidad artificial debería ser acolchada para rebote como una extremidad natural.
11. Insignia, logotipos, etiquetas:
- a. uniformes y todos los demás elementos de prendas de vestir (por ejemplo, calentamientos, calcetines, bandas de cabeza, camisetas, pulseras, viseras, sombreros o guantes) pueden tener sólo un único fabricante o distribuidor etiqueta normal o marca (independientemente de la visibilidad de la etiqueta o marca) máximo de 2-1/4 pulgadas cuadradas en el área (es decir, paralelogramo cuadrado, de rectángulo) incluyendo cualquier material adicional (por ejemplo, parche) alrededor de la marca normal o logotipo.
- b. ningún tamaño, atención de la prenda o otras etiquetas de logotipo no estará en el exterior del uniforme.
- c. logotipos de la liga profesional están prohibidos.

B. nuevos equipos

La Comisión de Reglamento de Fútbol NCAA es responsable de la formulación de las Reglas de juego oficiales para el deporte. No es responsable de pruebas o aprobación de equipos jugando para su uso en fútbol intercolegial.

Los fabricantes de equipos deben desarrollar equipos de juego que cumpla con las especificaciones establecidas por el Comité. La NCAA insta a los fabricantes a trabajar con los diversos organismos de pruebas independientes para garantizar la producción de productos seguros. La NCAA ni la Comisión certifica la seguridad de los equipos de fútbol. Sólo los equipos que cumpla con las especificaciones en las Reglas de fútbol de la NCAA e interpreta-

ciones y dimensiones pueden utilizarse en competencia intercolegial.

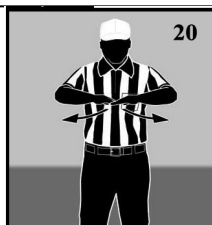
Mientras la Comisión no regula el desarrollo de nuevos equipos y tampoco establece normas científicas o técnicas para las pruebas de los equipos, en ocasión puede proporcionar los fabricantes con las directrices relativas a los equipos de niveles de rendimiento considera compatible con la integridad del juego. El Comité reserva el derecho a interceder para proteger y mantener la integridad.

La Comisión de Reglamento de Fútbol NCAA sugiere que los fabricantes de planificación cambios innovadores en equipos de fútbol presenten el equipo a la Comisión de Reglamento de Fútbol NCAA para su revisión antes de su producción.

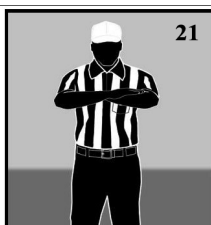


SEÑALES OFICIALES DE FOOTBALL

<p>1</p>	<p>2</p>	<p>3</p>	
<p>Bola lista</p>	<p>Empezando el reloj de juego</p>	<p>Parando el reloj de juego</p>	
<p>4</p>	<p>5</p>	<p>6</p>	<p>7</p>
<p>Tiempo fuera TV/Radio</p>	<p>Touchdown Anotación</p>	<p>Safety</p>	<p>Faul en bola muerta Touchback</p>
<p>Moviendo de lado a lado</p>	<p>8</p>	<p>9</p>	<p>10</p>
<p>Primer down</p>	<p>Perdida de down</p>	<p>Pase incompleto/ Gol de campo/Castigo declinado/ Opción en el volado diferida</p>	
<p>11</p>	<p>12</p>	<p>13</p>	<p>14</p>
<p>Hay un toque legal</p>	<p>Silbato inadvertido</p>	<p>Castigo anulado</p>	<p>Fin del periodo</p>
<p>16</p>	<p>17</p>	<p>18</p>	<p>19</p>
<p>Hay un toque ilegal</p>	<p>El pase no es cachable</p>	<p>Fuera de juego de B / A o B en patada</p>	<p>Salida en falso/ Invasión de A/ Formación ilegal</p>



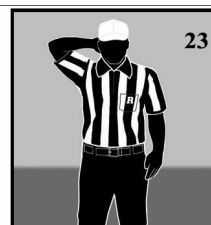
20
Movimiento ilegal (1 mano)
Shift ilegal (2 manos)



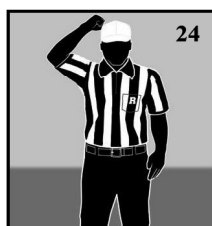
21
Retraso de juego



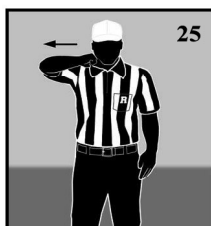
22
Infracción a la regla
de sustitución



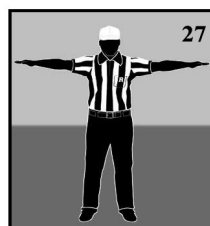
23
No usar el equipo
obligatorio



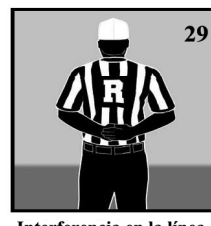
24
Contacto ilegal
con el casco (Targeting)



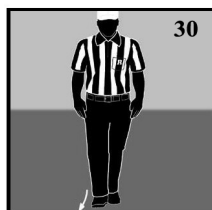
25
Tacleo ilegal
del cuello



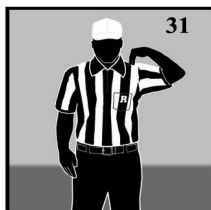
27
Conducta antideportiva



29
Interferencia en la línea
lateral (viendo al palco
de prensa)



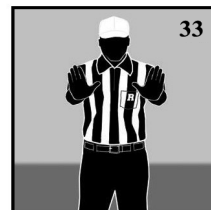
30
Tocar o rudeza en contra
del pateador o sostenedor



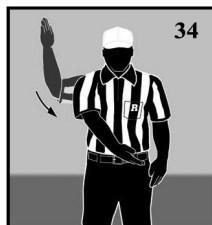
31
Bateo o pateo ilegal
(Por pateo ilegal, agrega
señalando el pie)



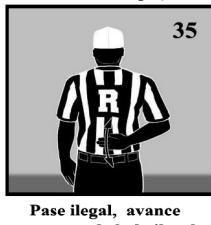
32
Atrapada libre ilegal



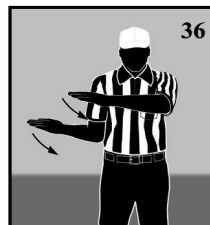
33
Interferencia de pase
Interferencia en la patada



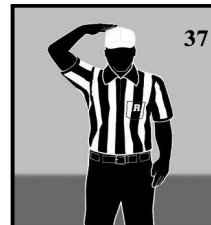
34
Rudeza en contra
del pasador



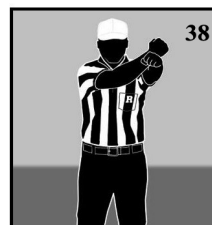
35
Pase ilegal, avance
o entrega de bola ilegal
(viendo al palco de prensa)



36
Pase intencionalmente
lanzado al suelo



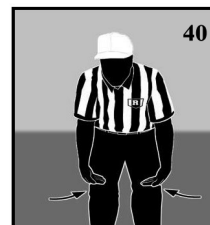
37
Inelegible en zona
de pase



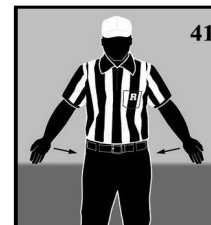
38
Faul personal



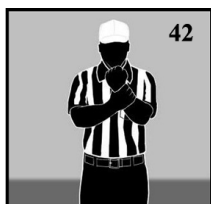
39
Golpe por la espalda
abajo de la cintura



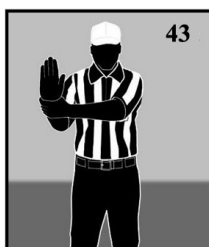
40
Bloqueo abajo de la cintura
Bloqueo ilegal



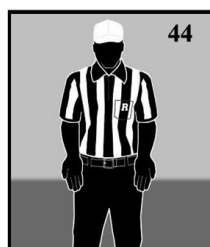
41
Chop Block



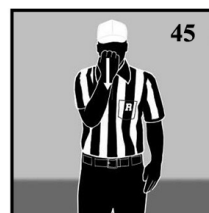
42
Agarrando/ obstruyendo
uso ilegal de las manos
o brazos



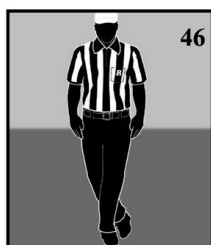
43
Bloqueo ilegal
por la espalda



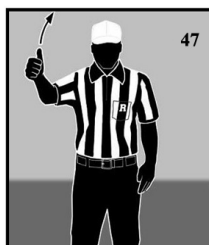
44
Ayuda al portador de la bola
Bloqueo entrelazado



45
Agarrando de cualquier
parte del casco



46
Tropezando



47
El que cometió la falta, él se
descalifica para seguir participando

Nota: Las señales donde se presenta al Oficial con gorra negra, todos pueden hacerlas, todas las demás son exclusivas del Réferi



**SEGUNDA PARTE:
Interpretaciones
Approved Ruling.**

Una interpretación a la Regla o Approved Ruling (A.R.). Es una decisión oficial a las diferentes situaciones que se pueden presentar en un juego, esta sirve para ilustrar el espíritu en la aplicación de la REGLA

El código de ética de fútbol, que aparece en el libro de Reglas fue estudiado cuidadosamente y aceptado y entendido su práctica de conducta por todas las personas asociadas con el fútbol colegial.

ROGERS REDDING
Secretario Editor de Reglas.

Tabla de contenidos de las A. R.

Índice	Nuevas Decisiones Aceptadas (A.R.).	FI- 3
Regla. 1	El Juego, Campo, Jugadores y Equipo.	FI- 4
Regla. 2	Definiciones.	FI- 6
Regla. 3	Periodos, Tiempo y Substituciones.	FI- 8
Regla. 4	Bola en juego, bola Muerta, Fuera del campo.	FI-17
Regla. 5	Series, down y línea por ganar.	FI-19
Regla. 6	Patadas.	FI-22
Regla. 7	Centrando y Pasando la Bola.	FI-32
Regla. 8	Anotación.	FI-43
Regla. 9	Conducta Jugadores y Otros sujeto a las Reglas.	FI-51
Regla. 10	Puntos de aplicación.	FI-61
Regla. 12	Repetición instantánea.	FI-67

Lista de las nuevas resoluciones aprobadas A. R.

Artículo 1	1-4 -2-I				
Artículo 3	3-2 -5-I	3-3 -2-VI	3-3 -5-VIII	3-3 -5-IX	3-3 -9-I
	3-3 -9-II	3-3 -9-III	3-4 -4-IV	3-4 -4-V	3-5 -2-VII
	3-5 -2-VIII	3-5 -2-IX	3-5 -3-V		
Artículo 5	5-2 -7-V				
Artículo 6	6-1 -2-VII	6-1 -3-II	6-3 -4-V	6-3 -13-I	6-3 -13-II
	6-3-13-III	6-4 -1-VI	6-4 -1-X	6-4 -1-XI	6-4 -1-XII
	6-4 -1-XIII	6-5 -2-III			
Artículo 7	7-3 -2-IX	7-3 -2-X			
Artículo 8	8-2 -1-X	8-5 -1-IX	8-5 -1-X	8-6 -1-III	
Artículo 9	9-1 -3-I	9-1 -4-I	9-1 -4-III	9-1 -4-IV	9-1 -4-V
	9-1 -4-VI	9-1 -6-I	9-1 -6-II	9-1 -6-III	9-1 -6-IV
	9-1 -6-V	9-1 -6-VI	9-1 -6-VII	9-1 -6-VIII	9-1 -6-IX
	9-1 -17-I	9-2 -1-IX	9-2 -1-X	9-3 -2-I	9-3 -3-IX
Artículo 10	10-2 -3-VI	10-2 -3-VII			

N.T. – Por presentar una dificultad en su lectura para los latinos, se tomo la decisión de transformar el último número que en el libro original viene en número Romano y se representa en números arábigos.

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

SECCIÓN: 3. – LA BOLA.

Artículo 2. – Administración y aplicación.

A.R. 1-3-2-1

1. – En 4o down, el pateador A1 entra al campo con una bola aprobada y le pide al Réferi que se cambie la bola usada en el down anterior.

Regla: No se permite el cambio de bola.

SECCIÓN: 4. – JUGADORES Y EQUIPO DE JUEGO.

Artículo 2 numeración de los jugadores

A. R. 1-4-2-1

1. El un jugador que comenzó el juego usando su número 77 entra en el juego con el número 88.

REGLA: El jugador deberá informar al Réferi que, sin parar el reloj de juego o el juego, utilizara su micrófono para anunciar el cambio y el Oficial pertinente lateral informa al entrenador contrario. Si el jugador A88 no lo informe es un foul por conducta antideportiva.

Artículo 4. – Equipo obligatorio.

A. R.1-4-4-1

1. Un jugador o jugadores de un equipo usan (s) medias con rayas que cubren sus piernas.

Regla: Legal. Todos los demás miembros del equipo también deben llevar medias o calcetines del mismo color. Todos los miembros del equipo deben usar calcetines o revestimientos de pierna que sean idénticos en color, diseño y longitud. Todos los miembros del equipo pueden usar calcetines cortos del mismo color, diseño y longitud.

Artículo. – 7 Equipo ilegal:

A. R.1-4-7-1

1. El jugador A33 lleva un paliacate bajo su casco, con parte del paliacate sobresaliendo de debajo de la parte trasera del casco.

Regla: ilegal. Pañuelos pueden usarse bajo el casco mientras ninguna parte del paliacate sea visible saliendo del casco. El paliacate visible es considerado como un anexo al uniforme. Al equipo se le cargara uno de sus tres tiempos que le corresponden en un medio. Si ya emplearon sus tiempos fuera, el castigo es de cinco yardas desde el punto siguiente.

2. Durante un tiempo fuera del equipo B otorgado, el jugador B33 se remueve su casco en el terreno de juego y se ve que lleva un paliacate.

Regla: Equipo B se le cargara un tiempo fuera adicional. Si se agotan sus tiempos fuera, al equipo B será castigado con cinco yardas en el punto siguiente (Reglas 3-3-6 y 3-4-2-b-2).

3. Ambos equipos llegan al campo de juego llevando camisetas de colores.

El equipo visitante no ha obtenido el acuerdo por escrito del equipo local al no emplear otro jersey que no sea blanco, o sea dicho de otra forma no ha obtenido el acuerdo por parte de la Conferencia del equipo local y no ha certificado que las camisetas son de colores contrastantes.

Regla: Faul por el equipo visitante por violación de la Regla de jersey de color. Un castigo de 15 yardas se aplicara en el punto siguiente después de que la bola está muerta tras la

patada de inicio de cada medio. Si se devuelve la patada de inicio de un medio para un Touchdown, se aplicara la castigo de 15 yardas en el intento de anotación extra o en la siguiente patada de salida.

Artículo. – 8 Equipo Obligatorio y equipo ilegal:

A. R.1-4-8-1

1. Después de que la bola está lista para jugar, un oficial identifica a un jugador (s) que obviamente no lleva su protector bucal.

Regla: A pesar de que el centro o patada libre puede ser inminente, un tiempo fuera se le cargara al equipo del jugador (Regla 3-3-6). Si se agotan los tiempos fuera, una castigo de cinco yardas será aplicado (Regla 3-4-2-b). El reloj de juego se iniciará al centro después de aplicar el castigo de cinco yardas a menos que una ventaja desleal del empleo del reloj de juego sea posible (ver Regla 3-4-3). Los jugadores pueden permanecer en el juego si él (o ellos) portan o introducen su protector bucal legal y el juego no se demora más por esa acción.

2. Para terminar el primer medio, el equipo B ha utilizado sus tiempos fuera. Al final de una jugada que el juez de línea se da cuenta que B44, un jugador que participó en la jugada anterior, está equipado con una mica entintada o que no es completamente clara.

Regla: Violación al equipo permitido. Ya que el equipo B no tiene tiempos fuera que son aplicados por un faul de bola muerta por retraso de juego. Cinco yardas castigo en el punto siguiente. B44 no puede participar en el juego con esta careta protectora. (Reglas 1-4-8, 3-4-2-b-2)

REGLA 2

DEFINICIONES.

SECCIÓN: 4. – Atrapada, Posesión, y recuperación.

Artículo 3. – Atrapada, Intercepción, y recuperación:

A. R.2-4-3-1

1. B1 intenta atrapar una patada (no hay señal de atrapada libre) que cruza la zona neutral, la bola golpea su hombro (un mof) y rebota en el aire. La bola no toca el suelo. A1 recibe la bola en vuelo y él primero toca el suelo fuera de los límites del campo.

Regla: Bola de equipo B en el lugar donde la bola cruzó la línea lateral al dejar el campo. Primero y 10.

2. En tercera oportunidad, el jugador B1 bloquea una patada de scrimmage que va en el aire y no cruza la zona neutral. La bola no toca el suelo. El jugador A1 salta y recibe la bola en vuelo y primero toca el suelo fuera de los límites del campo.

Regla: Bola de equipo B en el punto donde la bola cruzó la línea lateral al dejar el campo. Primero y 10 (Regla 6-3-7).

3. El jugador en el aire A3 recibe un pase en la yarda 40 del equipo A. Cuando recibe la bola, él es contactado por B1 dentro del terreno de juego y él primero toca el suelo fuera de los límites del campo con la bola en posesión a la altura de la yarda 37 de equipo A.

Regla: Pase incompleto (Regla 7-3-7-a).

4. En segundo down, el jugador A1 suelta la bola, que golpea el suelo y rebota alto en el aire. El jugador B2 recibe la bola mientras esta en el aire y regresa al suelo fuera de los límites del campo en: (a) adelante del punto del fumble o (b) detrás del punto del fumble.

Regla: (a) Bola del un equipo A en el punto del fumble. (b) Bola en el equipo A en el punto donde la bola cruzó la línea lateral al dejar el campo. (Regla 4-2-4-e).

SECCIÓN: 12. – LÍNEAS.

Artículo 2. – Líneas de gol:

A. R.2-12-2-1

1. Una patada de scrimmage del equipo A que no ha sido tocada golpea el terreno de juego y rompe el plano de la línea de gol del equipo B. Mientras que la bola está en el aire sobre la zona de anotación, A81, que esta en la yarda uno o en la zona de anotación, batea la bola hacia el terreno de juego.

Regla: Violación a la Regla de toque ilegal (Regla 6-3-11). El equipo B puede aceptar el resultado de la jugada o centrar la bola en su yarda 20 (excepción de la Regla 8-4-2-b).

Artículo 5. – Líneas de restricción:

A.R. 2-12-5-1

1. Una patada libre rompe el plano de línea de restricción del equipo B. Mientras que la bola está en el aire, el jugador A1, que está detrás de la línea de restricción del equipo B, toca la bola.

Regla: Toque legal (Regla 6-1-3-b).**SECCIÓN: 16. – PATADAS.****Artículo 4. – Patadas de lugar.**

A.R. 2-16-4-1

1. – En una patada libre para comenzar el juego, el pateador del balón utiliza el pie de un compañero como tee, o construye un monte de tierra, o césped, para utilizarlo como tal.

Regla: Patada ilegal. Falta en bola muerta. Cinco yardas de castigo desde el punto siguiente.**SECCIÓN: 19. – PASES.****Artículo 2– Pase adelantado y atrasado.**

A.R. 2-19-2-1

1. – A1 intenta lanzar un pase adelantado, pero B1 batea la bola de su mano antes de que el brazo de A1 inicie su movimiento hacia adelante.

Regla: Fomble (Regla 2-10-1).**SECCIÓN: 23. – CENTRANDO LA BOLA.**

A.R. 2-23-1-1

1. – Cuarto down y gol en la línea de la yarda cinco del equipo B. El centro legal de A55 es mofado por A12 y (a) cualquier jugador del equipo A recupera y avanza la bola hasta la zona final o (b) un jugador del equipo B recupera la bola y la avanza.

Regla: El centro es un pase atrasado, no hay restricción para que cualquier jugador (ofensivo, defensivo) recupere y avance la bola. (a) Touchdown. El centro es un pase atrasado, no es un fomble, no hay restricción para que un jugador del equipo A recupere y avance la bola. (b) La bola continúa en juego.**SECCIÓN: 30. – CLASIFICACIÓN DE JUGADAS.****Artículo 4. – Jugada de carrera.**

A.R. 2-30-4-1

1. – A21 atrapa un pase adelantado con las rodillas en el suelo. El pasador recibe rudeza durante el pase.

Regla: La atrapada de A21 inicia una jugada de carrera que termina inmediatamente. Castigue con 15 yardas desde el punto donde termina la carrera. Primer down para el equipo A.

2. – Tercero y diez. A21 atrapa un pase adelantado y fumblea cuando es tackleado después de ganar 10 yardas. El fomble es recuperado por A24, que está caído en el suelo, cinco yardas adelante del punto de fomble. Durante el pase, hay una rudeza al pasador.

Regla: Castigo de 15 yardas para B desde el punto donde recuperó A24 (punto donde terminó la última carrera), primer down para el equipo A.

REGLA 3. CUARTOS, FACTORES DE TIEMPO Y SUSTITUCIONES.

SECCIÓN 1. Inicio de cada cuarto.

Artículo 3. – En periodos extras:

A. R.3-1-3

1. Si el equipo B anota un Touchdown tras interceptar un pase adelantado, interceptar o recuperar un pase atrasado o fumble o regresa un intento de gol de campo bloqueado. (Excepción que no sea durante el intento de anotación extra)

Regla: El periodo extras y el juego se terminan, el equipo B es el ganador.

2. Durante la primera serie de posesión de un periodo extra, el equipo B intercepta un pase, o intercepta o recupera un fumble o un pase hacia atrasado y no anota un Touchdown.

Regla: Finaliza la serie de posesión de equipo A, el equipo B iniciara su serie. El equipo B se convierte ahora en el equipo A, cuando el Réferi declara la bola lista para jugarse.

3. Durante la primera serie de posesión de un periodo extra, el equipo A intenta un gol de campo, que es bloqueado y no cruza la zona neutral. El equipo A recupera la bola y la regresa para un Touchdown.

Regla: Seis puntos para el equipo A. El equipo B comienza su serie de posesión después del intento de anotación extra.

4. El intento de gol de campo del equipo A es bloqueado y no cruza la zona neutral. A23 recupera la bola y la corre adelante de la línea por ganar.

Regla: El equipo A conservara la bola para continuar con su serie de posesión. Primero y diez 10.

5. En primero, segundo o tercer down, el intento de gol de campo del equipo A es bloqueado y no cruza la zona neutral. A23 recupera la bola y es tackleado y no llega a la línea por ganar.

Regla: Bola del equipo A, siguiente down.

6. Durante la primera serie de posesión de un periodo extra, el equipo B gana la posesión después de un fumble del equipo A y luego pierde la posesión y el equipo A recupera la bola y la lleva, (a) Para un Touchdown; (b) No anota un Touchdown.

Regla: (a) La anotación cuenta. En (a) y (b), la serie de posesión del equipo A termina y el equipo B comienza su serie de posesión, en (a) después del intento de anotación extra.

7. Durante la primera serie de posesión de un periodo extra, en segundo down del equipo A fumblea la bola y esta va dentro de la zona de anotación del equipo B. El equipo B recupera la bola y hace down en su zona de anotación.

Regla: La posesión del equipo A se terminó en esa serie. El Equipo B comienza su serie de posesión.

8. Durante la primera serie de posesión de un periodo extra, el jugador B10 intercepta un pase adelantado en su yarda seis y hace down en su zona de anotación.

Regla: Safety: dos puntos para el equipo A. La posesión de la serie para el equipo A termina. El Equi-

po B pondrá la bola en juego, primero y 10 en la yarda 25 en el mismo final del campo.

9 En un intento de anotación de un gol de campo. Que no es tocado adelante de la zona neutral, hasta que el jugador B17 mofa la bola en la línea de la yarda cinco. Donde el jugador A75 la recupera en la línea de la yarda tres donde hace down.

Regla: La posesión del equipo A continúa; primer down para el equipo A en la línea de la yarda tres.

10. En la primera serie de posesión de un periodo extra, el equipo anota un Touchdown. En el intento de anotación extra, el equipo B intercepta un pase y lo devuelve para un Touchdown de dos puntos.

Regla: El equipo B inicia su serie de posesión en la yarda 25, el equipo A va ganando con un marcador de 6-2.

11. Después del final de la primera serie de posesión por el equipo A, el equipo B comete una foul en bola muerta.

Regla: Equipo B inicia su serie de posesión en la línea de la yarda 40, primero y 10.

12. Durante la primera serie de posesión de un periodo extra, el QB A12 manda un pase adelantado y el equipo A es castigado por un cambio (shift) ilegal. El jugador B25 intercepta el pase y B38 comete un **faul de clipping antes de que B25 cruce la línea de gol del equipo A.**

Regla: No hay anotación. Fales que se anulan y el down no se repita. Se terminó la serie de posesión del equipo A, ahora el equipo B inicia su serie de posesión en la yarda 25. El castigo no es llevado a la siguiente serie del periodo extra.

13. Durante la segunda serie de posesión de un periodo extra, el jugador B25 intercepta un pase y lleva la bola a través de la línea de gol del equipo A. Durante la carrera de B25, el jugador B79 comete un clipping en mediocampo.

Regla: No hay anotación. El siguiente periodo extra comenzará con primero y 10 en la yarda 25, ya que el castigo no es llevado al punto siguiente en un periodo extra.

14. Durante la primera serie de posesión del equipo A, el jugador B37 intercepta un pase y tiene un campo claro a la línea de gol, cuando voltea y hace un gesto obsceno hacia el oponente más cercano.

Regla: La anotación del equipo B se cancela y el castigo es llevado al siguiente punto del periodo extra. Equipo B comienza su serie de posesión en la línea de la yarda 40, primero y 10 (Reglas 3-1-3 y 3-1-3-g-1 y 2).

SECCIÓN: 2. – TIEMPO DE JUEGO E INTERMEDIOS.

Artículo 3. – Extensión de periodos.

A.R. 3-2-3-1

1. – Durante la extensión de un cuarto, después de que la bola está lista para jugarse y antes del centro, el equipo A comete un faul.

Regla: Faul en bola muerta. El equipo A es castigado por el faul y el mismo down debe jugarse.

2. – El tiempo de juego termina durante una patada libre del equipo A. A1 esta en fuera de lugar en la patada.

Regla: Castigo de cinco yardas en contra de A desde el punto anterior, o al término de la carrera del equipo B, o el punto que deja la bola en un Touchback, y el cuarto se extiende. Repetir la patada libre o el equipo B obtiene un down sin que transcurra el tiempo.

3. – El tiempo de juego termina durante un intento de gol de campo del equipo A. El equipo B está fuera de lugar o comete otro faul a menos de tres yardas adelante de la zona neutral durante la patada.

Regla: Castigo de B de 5, 10 ó 15 yardas desde el punto anterior, el cuarto se extiende (Reglas 10-2-

2-d-4-a y 10-2-3).

4. – Un jugador del equipo A interfiere con la oportunidad de atrapar la patada (no en el intento de anotación extra) durante un down en el que el tiempo de juego termina.

Regla: Castigo de A 15 yardas desde el punto del faul. El periodo se extiende.

5. – El tiempo termina durante una carrera de anotación del equipo A después del Touchdown pero antes del extra cualquier equipo faulea.

Regla: El periodo es extendido solo para el extra. El castigo puede ser aplicado en el extra o en el siguiente kick off, el cual será en el siguiente período.

6. – El equipo A anota un Touchdown durante un down en el que el tiempo termina. Durante el extra exitoso del equipo A, el equipo B faulea.

Regla: El cuarto no se extiende más que para jugar el intento de anotación extra. El equipo A puede aceptar el castigo y repetir el extra. También el castigo y solo si es un faul personal podrá ser aplicado en el siguiente kick off o en el siguiente punto en el período extra..

7. – El equipo A anota un Touchdown durante un down en el que el tiempo termina. Después de que el extra termina, cualquier equipo comete un faul en bola muerta.

Regla: El periodo no se extiende para aplicar el castigo del faul en bola muerta. Si es aceptado, el castigo deberá aplicarse en la siguiente patada de salida, al empezar el siguiente cuarto, o en el siguiente punto en un periodo extra.

8. –El Tiempo expira en el primer medio en un juego en que A12 está adelante de la zona neutral cuando él completa un pase a A88 en la zona de anotación de B.

Regla: El equipo B acepta el castigo para anular anotación, pero el periodo no será extendido porque el castigo incluye la pérdida de down. El primer medio termina.

Artículo 5. Tiempo mínimo para una jugada después de clavar la bola.

A. R. 3-2-5

1. Para finalizar un cuarto, el equipo A, ya no tiene tiempos fuera, hace un primer down, deteniendo el reloj, que se lee 0:03. Equipo A tiene la intención de azotar la bola y ejecutar una jugada adicional. El Réferi apropiadamente suena su silbato para detener el reloj de juego y hacer la señal, que se inicia el reloj de juego. El mariscal de campo toma el centro y levanta la bola alta sobre su cabeza antes de tirar directamente a la suelo. El reloj de juego muestra 0:00.

REGLA: Tiempo de juego ha caducado. Aunque hubo 3 segundos en el reloj de juego cuando el Réferi señaló que empiece, no hay ninguna garantía de exista el tiempo suficiente para ejecutar una jugada adicional, que no sea de clavar la bola. El equipo ofensivo debe ejecutar la clavada de manera rápida y oportuna.

SECCIÓN: 3. – TIEMPOS FUERA: ARRANCANDO Y PARANDO EL RELOJ.

Artículo 1. – Tiempo fuera.

A.R. 3-3-1-1

1. – En tercer down y dos y media por ganar, A45 fomblea una bola viva después de ganar tres yardas.

Los Oficiales no pueden determinar quién recuperó el fumble. El juez de línea hace la señal de detener el reloj mientras la bola es localizada. A45 tiene la posesión de la bola y (a) no llegó a la línea por ganar o (b) llegó a la línea por ganar.

Regla: El reloj 40 segundos empieza cuando la pelota es declarada muerta. (a) El Réferi hace inmediatamente la señal de echar a andar el reloj de juego. (b) El reloj de juego debe caminar a la señal del Réferi

2. – En segundo down y 14 yardas por ganar, A45 gana seis yardas y hace down con la bola en su posesión. El juez de línea se equivoca con la línea por ganar y por error hace la señal de parar el reloj.

Regla: Tan pronto como se detecte el error por cualquier oficial, la señal de echar a andar el reloj debe ser hecha por el oficial que detectó el error.

3. – El equipo A fomblea o la bola es suelta por un pase atrasado. Varios jugadores caen sobre la bola formando una pila.

Regla: El Oficial (es) que cubre la jugada deben detener el reloj y el reloj de los 40 segundos se echará a andar. Cuando se tenga conocimiento positivamente quién ha recuperado, el Réferi deberá apuntar la dirección de equipo en posesión y echar a andar el reloj de juego. (a) Inmediatamente si el equipo A ha recuperado la bola y quedo corto a la línea por ganar, o (b) al centro si el equipo B ha recuperado a bola.

4. Un cordón, sujetador, Jersey, número o el equipo se rompe o se desgarrar.

Regla: No hay tiempo fuera a discreción del Réferi permitido para reparación o reemplazo.

Artículo 2. – Arrancando y parando el Reloj.

A.R. 3-3-2-1

1. Cuatro y seis. El equipo A en una jugada de carrera que acaba dentro del campo obtiene una ganancia (a) de ocho yardas o (b) de cinco yardas. B1 se encuentra fuera de lugar durante la jugada.

Regla: (a) bola del equipo A. Primero y 10. El reloj empieza en la señal de bola lista. (b) bola del equipo A. Cuarta y uno. El reloj empieza en la señal de bola lista. (Reglas 3-3-2-d-3 y 3-3-2-e-1)

2. Cuarto y cuatro. El equipo A en una jugada de carrera que acaba dentro del campo obtiene una ganancia (a) seis yardas o (b) tres yardas. B1 se encuentra fuera de lugar durante la jugada.

Regla: (a) bola del equipo A, primero y 10. El reloj empieza en la señal de bola lista. (b) bola del equipo A, primero y 10 después de aceptar el castigo. El reloj empieza en la señal de bola lista.

3. Tercero y cuatro. El pase del equipo A es interceptado por B1 que es tackleado dentro del campo. B2 se encuentra fuera de lugar durante la jugada.

Regla: Bola del equipo A. Primero y 10. El reloj empieza en la señal de bola lista. Aunque el reloj fue detenido para otorgar un supuesto primero y diez al equipo B, el equipo B no centrara la bola en la siguiente jugada.

4. Para terminar el segundo cuarto o el cuarto cuarto, A37el portador de la bola se va fuera de los límites del campo. Cuando el reloj de juego se detiene y se lee (a) 2:00, o (b) 1:59.

Regla: (a) El reloj de juego se echara andar a la señal de bola lista. (b) El reloj de juego se echara andar al centro.

5. Para terminar el segundo cuarto o el cuarto cuarto, el equipo A tiene segundo y ocho. B44 intercepta un pase legal adelantado y lleva la bola fuera de los límites del campo. B79 está en la zona neutral al centro. Cuando el reloj de juego se detiene se lee (a) 2:00, o (b) 1:59.

Regla: El equipo A acepta el castigo y retiene posesión de la bola. En ambos casos (a) y (b) el reloj de juego se echa andar a la señal de bola lista del Réferi, porque el equipo B no será el que centra en la siguiente jugada.

6. Cuarto y ocho en la línea de la yarda 12 de A, en el cuarto cuarto. La patada es bloqueada y la bola no cruza la zona neutral. En la línea de la yarda 10 de A, el back A22 recupera el balón y lanza un pase adelantado a A88 elegible que lo toma en la línea de la yarda 3 de B. El reloj de juego se lee 0:03.

REGLA: Bola de equipo A en la línea de la yarda 3 B, primero y gol. El reloj de juego comienza en el centro porque fue una jugada de patada legal. (Reglas 3-3-2-d-8, 3-3-2-e-1, 3-3-2-f)

Artículo 4. – Cargando un tiempo fuera.

A.R. 3-3-4-1

1. Antes del centro, un suplente legal de cualquier equipo que corre de la banca y pide un tiempo fuera antes de estar dentro de la línea de las nueve yardas. Él pide entonces de nuevo el tiempo fuera después de estar dentro de la línea de las nueve yardas

Regla: El primer requerimiento de tiempo fuera no es concedido. La segunda demanda de tiempo fuera es concedida (Regla 7-1-3-b).

Artículo 5. – Tiempo fuera por lesión.

A.R. 3-3-5-1

1. – Al final de la jugada, con el reloj de juego caminando, el Réferi se da cuenta de que A22 sangra.

Regla: El árbitro detendrá el reloj y declarará un tiempo fuera por lesión. A22 saldrá el campo de juego (o la zona final) para ser tratado por el personal médico apropiado. Al menos que hubiese un jugador del equipo B también lastimado el reloj de inicio de jugada se pondrá a 25 segundos y el reloj de juego se echará andar a la señal de bola lista. (Regla 3-2-4-c-4)

2. – Después de ser tratado por una herida sangrante o exudada (que empapa una prenda), A22 intenta entrar al juego antes del próximo centro (A.R. 3-3-5-1).

Regla: A menos que el cuarto haya terminado o el equipo A haya pedido un tiempo fuera, A22 debe quedar fuera del campo por una jugada. En cualquier caso, puede devolver al terreno de juego, sólo si tiene la aprobación de su personal médico del equipo.

3. – La camiseta de B52 tiene manchas de sangre.

Regla: A menos que el oficial determine que la camiseta está saturada de sangre, B52 continuará en el juego. (Nota: Saturado se define como empapado, húmedo o mojado. Si la sangre ha penetrado a través de una prenda a la piel o se puede transferir a otro jugador u oficial del juego, la prenda está saturada).

4. – Un oficial se da cuenta de que la sangre ha empapado la camiseta de B10.

Regla: B10 debe abandonar el juego hasta que el personal médico haya determinado si se debe reemplazar la camiseta.

5. – B10 Tacklea a A12. Un oficial determina que la camiseta de B10 se encuentra saturada con sangre debido a una herida de A12 en el brazo.

Regla: Ambos jugadores deben salir del juego, A12 para ser tratado de su herida abierta y B10 para que el personal médico determine si tiene que ser reemplazada su camiseta.

6. – Durante un intervalo de bola muerta, A85 se da cuenta de un corte sangrante en su brazo. El jugador voluntariamente va hacia su banda y es reemplazado por A88.

Regla: Está es una sustitución legal y no hay variación en el tiempo del juego. A85 puede regresar al juego después de que su herida haya sido curada, pero debe someterse a las Reglas de sustitución.

7. En segundo down el portador de la bola del equipo A es tackleado dentro del campo. El reloj se detiene entonces para una lesión de un jugador del equipo B. (a) Ningún otro jugador se encuentra lesionado.

nado en juego. (b) hay también una lesión de un jugador del equipo A. (c) El Réferi concede un tiempo fuera a los medios de comunicación.

Regla: En (a), (b) y (c) al preparar reasumir juego el Réferi indicará que el reloj de juego se ponga a 40 segundos. El reloj de juego y el reloj de la jugada empezarán a la señal de bola lista.

8. Para terminar el medio, el portador de bola A35 es tacleado. El jugador B79 va al suelo con una lesión y los Oficiales paran el reloj de juego, que muestra en: (a) 12 segundos; En (b) ocho segundos.

REGLA: El equipo A tiene la opción de una resta de 10 segundos. Si no hay ninguna resta de 10 segundos el reloj de juego comienza al centro. Si el equipo A acepta la opción, (a) será dos segundos en el reloj de juego que se iniciará en la señal de bola lista del Réferi; (b) la mitad ha terminado.

9. Para finalizar el medio, el portador de la bola A35 va más allá de la línea por ganar. B79 va al suelo con una herida.

REGLA: No hay ninguna opción para una resta de 10 segundos porque el reloj se detiene por un primer down, así como por la lesión. El reloj de juego comienza a la señal de bola lista del Réferi.

Artículo 9. El casco se sale. Tiempo fuera.

A. R. 3-3-9

1. Después de que la bola ha sido declarada bola muerta, A55 bloquea a B33 en su cintura, tirándolo al suelo. Cuando B33 cae al suelo su casco se sale.

REGLA: Faul en bola muerta de A55, el castigo de 15 yardas desde el punto siguiente. B33 debe dejar el juego para el próximo down como su casco salió a través del juego y no debido a una faul por uso ilegal del casco. B33 puede permanecer en el juego si el equipo B tiene un tiempo fuera.

2. Para finalizar en el primer cuarto, el portador de la bola A22 legalmente es tacleado y su casco sale justo después de que su espalda cae al suelo. El reloj de juego se lee 0:00.

REGLA: A22 debe dejar el juego por la próxima jugada, que será el inicio del siguiente down del segundo cuarto. El casco de A22 se salió en la jugada y no hubo ningún faul de uso ilegal del casco por el equipo B. Sin embargo, A22 puede permanecer en el juego si el equipo B tiene y solicita un tiempo fuera.

3. Durante el down, el casco de A22 se sale (sin que exista un faul por mal uso ilegal del al casco por la defensiva) y B77 cae con una lesión. El portador de bola se es tacleado dentro del campo. Cuando el reloj se detiene se lee 0:58 en el cuarto cuarto.

REGLA: A menos que el equipo A se cargué un tiempo fuera, A22 debe dejar el juego para una jugada. El reloj de jugada se colocará en 40 segundos, debido a la lesión del jugador de defensiva, en vez de 25 segundos por el casco que se le sale del jugador ofensivo. No hay ninguna opción para una resta de 10 segundos porque el reloj se detiene por el casco y la lesión, y éstos ocurren por jugadores oponentes.

4. Durante el down, el casco de A22 sale (sin que exista un faul de la defensiva) y A45 cae con una lesión. El portador de bola es tacleado dentro del campo. Cuando el reloj se detiene lo lee 0:58 en el cuarto cuarto.

REGLA: Debido a la lesión y el casco que ocurren a los jugadores del mismo equipo, hay una opción para una resta de 10 segundos. El equipo A puede mantener A22 en el juego y también evitar el resta de 10 segundos tomando un tiempo fuera y le es cargado.

SECCIÓN: 4. – RETRASOS.**Artículo 2. – Retraso ilegal de juego.**

A.R. 3-4-2-1

1. – Después de cualquier tiempo fuera, uno de los equipos no está listo para jugar.

Regla: Castigo al equipo infractor por no estar listo. Retraso ilegal de juego, 5 yardas desde el punto siguiente.

2. En una jugada de carrera para terminar la primera mitad el portador de la bola del equipo A es tackleado dentro del campo. Los jugadores del equipo B son deliberadamente lentos al quitarse de la pila en un obvio intento de consumir tiempo e impedirles a los oficiales hacer que la bola sea colocada para la siguiente jugada.

Regla: Faul del equipo B por retraso de juego. Castigo de cinco yardas del punto siguiente. El reloj de juego empezará al centro (Regla 3-4-3).

Artículo 3. – Tácticas desleales con el reloj de juego.

A.R. 3-4-3-1

1. – En un intento de consumir tiempo en el 4o. cuarto, los jugadores del equipo A no están en sus puestos y el reloj de jugada expira.

Regla: Castigo por retraso de juego. Castigo de 5 yardas del punto siguiente. El reloj camina hasta que la bola sea centrada.

2. – Para terminar cualquier medio con dos minutos para terminarlo y sin tiempos fuera, un jugador del equipo B cruza la zona neutral y toca a un jugador del equipo A en un esfuerzo para conservar tiempo.

Regla: Faul en bola muerta. Castigo de 5 yardas del punto siguiente. El reloj camina al declarar la bola lista para jugarse. A discreción del Réferi podrá colocar el reloj de jugada en 40 segundos. Nota: si al medio le resta menos de un minuto de juego, este faul permite la resta de 10 segundos del reloj de juego. (Regla 3-4-4)

3. – El portador de la bola del equipo A, ya para terminar el segundo cuarto, lanza un pase lateral fuera del campo desde atrás o estando adelante de la zona neutral para conservar tiempo.

Regla: Castigo de 5 yardas desde el punto del faul y pérdida de down. El reloj camina al declarar la bola lista para jugarse. Nota: si al medio le resta menos de un minuto de juego, este faul permite la resta de 10 segundos del reloj de juego. (Regla 3-4-4)

4. – El portador de bola lanza un pase adelantado cuando está adelante de la zona neutral para conservar tiempo.

Regla: Castigo de 5 yardas desde el punto del faul y pérdida del down. El reloj camina al declarar la bola lista para jugarse (Regla 7-3-2 Castigo). Nota: si al medio le resta menos de un minuto de juego, este faul permite la resta de 10 segundos del reloj de juego. (Regla 3-4-4)

5. Para terminar el cuarto cuarto el equipo A pierde por cuatro puntos y se encamina para una potencial anotación. Después en una jugada de carrera el portador de la bola es tackleado dentro del campo, los jugadores del equipo B son obviamente y deliberadamente lentos no permitiéndole ponerse de pie o por otra parte están empleando tácticas para tardar a los oficiales para que no puedan colocar la bola para la siguiente jugada.

Regla: Faul en bola muerta contra el equipo B, retraso de juego. Cuando la bola está lista para la jugada, el Réferi señalará que el reloj de los 25 segundos para empezar la jugada, pero el reloj de juego empezará al centro.

Artículo 4. – Sustracción de 10 segundos en el reloj de juego:

A. R.3-4-4

1. Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Con el reloj de juego caminando en la segunda mitad.

El equipo A, va abajo por dos puntos y ya no tiene tiempos fuera. Después de que la bola está lista para jugar, el liniero A66 comete una salida en falso, y cuando los Oficiales paran el reloj de juego se lee: en (a) 13 segundos; en (b) 8 segundos.

El equipo B acepta el castigo de yardaje y la resta de tiempo.

Regla: En (a) cinco yardas con 10 segundos de restar el reloj de juego, que se establece en 3 segundos. Segundo y 15 en la línea de la yarda 35 de B. El reloj comienza a la señal del Réferi de bola lista. En (b) El juego ha terminado. Gana el equipo B.

2. segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. El reloj de juego caminando en la segunda mitad.

El equipo A pierde por dos puntos y ya no tiene tiempos fuera. Al momento del centro el equipo A tiene cinco jugadores en el backfield. El jugador A22 lleva la bola para una ganancia de tres yardas en la línea de la yarda 27 de B. Cuando la bola se declara bola muerta en el reloj de juego se lee: en (a) 13 segundos; en (b) 8 segundos.

Regla: (a) y (b) cinco yardas castigo, por formación ilegal. Segundo y 15 en la línea de la yarda 35 de B. Porque la formación ilegal no es una causa para que el reloj de juego de detenga, la resta de los 10 segundos no se aplica. Después de la castigo es administrada el reloj de juego comienza en señal de bola lista del Réferi.

3. El equipo A va ganando 24-21 con menos de un minuto en el reloj de juego y el reloj se encuentra caminando. Con la bola lista para jugar en tercer down y siete en la línea de la yarda 35 de B, el tackle B55 salta a través de la zona neutral y hace contacto con el jugador A77. Los Oficiales paran la jugada con el reloj de juego mostrando 0: 38. El equipo B ya no tiene tiempos fuera.

Regla: Fuera de lugar en contra del equipo B, castigo de cinco yardas y una sustracción de 10 segundos en el reloj de juego. El reloj de juego se establece en 0: 28. Tercera y dos en la línea de la yarda 30 de B. El reloj comienza a la señal de bola lista del Réferi.

4. Cuarto cuarto con el reloj de juego caminando. Segunda y cinco en la línea de la yarda 20 de B. El Tackle B77 esta en la zona neutral en el momento del centro, pero no hace contacto. El QB A12 rola hacia fuera a la línea de la yarda 17 de B y lanza un pase, que es incompleto. En el reloj de juego se lee 0:15.

Regla: Pase ilegal del equipo A y el equipo B en fuera de lugar. Finales que se anulan. No hay sustracción de 10 segundos. Segundo y 5 en la línea de la yarda 20 de B. El reloj de juego se mantiene en 15 segundos y comienza al centro.

5. Cuarto cuarto con el juego del reloj caminando y el equipo A se encuentra abajo en el marcador. Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. El guardia A66 en una postura de tres puntos pierde la cuenta del centro y se mueve hacia adelante, cometer una salida en falso. El jugador B77 luego comete una foul personal en bola muerta o una falta de conducta antideportiva en bola muerta. Se detiene el reloj de juego con 8 segundos restantes para terminar el juego.

Regla: El juego se termina porque el equipo B de seguro aceptará la resta de 10 segundos asociada con la salida en falso. Por lo tanto no se aplica la penalización por falta en bola muerta de B77, por lo tanto no hay faules que se cancelan.

Nota: Si esta misma acción se produjera al final de la primera mitad el castigo del foul de B77 se llevaría al inicio de la segunda mitad. Debido a la sustracción de 10 segundos, por interpretación del foul en bola de muerta efectivamente ocurre después de que ha terminado la mitad y así el castigo si puede ser llevado al inicio del segundo medio

SECCIÓN: 5. – SUSTITUCIONES.**Artículo 2. – Sustituciones legales.**

A.R. 3-5-2-1

1. – Cualquier jugador (s), en exceso de 11, que va obviamente hacia fuera del campo, pero no ha llegado a la línea lateral cuando la bola es centrada. No interfiere con la jugada o los jugadores.

Regla: Castigo de 5 yardas desde el punto anterior. (Reglas 7-1-3-b Castigo y 7-1-4-b Castigo)

2. – Después de un cambio de posición o de cualquier tiempo fuera, el equipo A realiza su huddle cerca de su línea lateral cuando la bola es declarada lista para jugar. El equipo B está como defensivo con 12 o más jugadores esperando que el equipo A llegue al campo de juego.

Regla: Debido que los equipos esta sujetos a un castigo ya sea por retraso de juego, si el equipo B no completa sus sustituciones prontamente (Regla 3-4-2-b-3) o el equipo A debido a que el reloj de los 25 segundos espira. Castigo. Cinco yardas desde el punto anterior.).

3. – En tercer down (no en un cambio de posición), El portador de bola A27 va hacia fuera del campo o el equipo A falla en completar un pase legal adelantado. Durante este intervalo entre downs no hay otro tiempo fuera del Réferi. Antes de que se realice el centro de cuarto down, un sustituto B75 entra al campo de juego y se regresa sin haber participado en una jugada.

Regla: Faul en bola viva. Castigo 5 yardas del punto anterior.

4. – El equipo A tiene 11 jugadores en el huddle listos por la señal de la jugada. A81 equivocadamente, piensa que fue remplazando y corre hacia el área de su equipo. Él es regresado inmediatamente dentro del campo y asume su posición cerca de la línea de scrimmage cerca de la línea lateral. Todo el equipo guarda un segundo quieto antes del centro, y no existe un tiempo fuera del Réferi.

Regla: Faul en bola viva. Jugadores del equipo A pierden su oportunidad de participar en la jugada cuando ellos entran al área de su equipo mientras la bola está muerta debiendo de acatar las Reglas de sustituciones.

Castigo de 5 yardas del punto anterior, *o 15 yardas del punto anterior dependiendo de cual fuera la cobertura defensiva (ver Reglas 3-5-2-d y 9-2-2-b).*

5. Después de que la bola está lista para jugarse y el Umpire se coloca rápidamente en su posición normal, el equipo A reemplaza algunos jugadores con sustitutos, para lograrlo será necesario más de un segundo para centrar la bola. El Umpire está intentando llegar a la pelota para permitir que la defensiva hacer sus cambios, pero es incapaz de impedir el centro.

Regla: La jugada se aborta, se detiene el reloj de juego y a la defensiva se permite sustituir a sus jugadores en respuesta a las sustituciones de ultimo momento del equipo A. No hay faul. El reloj de jugada se reestablece en 25 segundos y comienza la señal de bola lista para jugar. El reloj de juego comienza en la señal de bola lista para jugar o al centro, esto dependerá de la condición de cuando el reloj de juego se detuvo.

6. Entre downs, uno o más sustitutos del equipo B entrar en el terreno de juego. Antes del centro del siguiente down, más de 11 jugadores del equipo B intencionalmente permanecen en el terreno de juego tanto como les es posible (más de tres segundos) para disimular la formación defensiva personal, o el tipo de defensa y/o la cobertura de pase.

Regla: Faul en bola muerta del equipo B, sustitución ilegal. Castigo: cinco yardas desde el punto siguiente (Regla 3-5-2-c).

7. Después de que termina un down y que resultó en un primero y 10 en la línea de la yarda 40 de B, once jugadores del equipo A, que ejecuta una ofensiva sin reunión, se mueven a sus diversas posiciones para la próxima jugada. La bola está lista para jugar cuando A22 entra al terreno de juego desde el área de su equipo, y después hace una pausa en la parte superior de los números, él o el personal de entrenamiento al parecer se da cuenta que él es el jugador 12. A22 entonces se regresa corriendo hacia el área de su equipo. La bola no ha sido centrada.

REGLA: Faul en bola muerta por una infracción a la Regla de sustitución. Por interpretación a la Regla A22 se ha convertido en un jugador entrante "entrando a la reunión "huddle" de su equipo y por lo tanto deberá permanecer en el juego por lo menos una jugada. Castigo de cinco yardas. El equipo A tendrá primero y 15 en la línea de la yarda 45 de B. (Regla 2-27-9-b)

8. Para finalizar la primera mitad el equipo A no tiene tiempos fuera. Una jugada de pase en tercer down termina dentro del campo en la línea de la yarda 25 de B, cerca de la línea por ganar con el reloj de juego mostrando 0:10. Entrando cuarto down y tres, el equipo A inmediatamente se apresura su equipo a la cancha para intentar un gol de campo.

REGLA: Equipo B debe esperar que el equipo A intentara un gol de campo en esta situación y debe tener lista de la unidad de la defensiva de gol de campo. El Umpire no estará sobre la bola, como no hay ningún tema de duda de la defensiva sobre el cual será la próxima jugada.

9. Para finalizar la primera mitad el equipo A está sin tiempos fuera. Una jugada de pase en tercer down termina dentro del terreno de juego en la línea de la yarda 25 de B cerca de la línea por ganar con el reloj de juego mostrando 0:30. Entrando cuarto down y tres, el equipo A no da ninguna indicación en cuanto a cuál será su próxima jugada hasta que el reloj de juego se lee 0:10. Luego se apresuran su unidad de gol de campo al terreno de juego y el equipo B entonces se apresura para responder.

REGLA: El Umpire se mueve a la bola para evitar el centro hasta que el equipo B ha tenido una oportunidad razonable para conseguir que su unidad de defensiva de gol de campo este en posición en el campo. El Umpire se retirara de la bola cuando juzga que la defensiva ha tenido suficiente tiempo para colocarse. Si el reloj de juego se lee 0:00 antes de que el Umpire se retire de la bola, la mitad habrá terminado.

Más de once jugadores en el campo: artículo 3

A.R. 3-5-3

1. El jugador sustituto A33, entra a la jugada o asume una posición en una formación y (a) después de aproximadamente dos segundos, A34 deja la jugada y sale del campo de juego por la línea lateral, o (b) después de unos cuatro segundos, A34 deja el terreno de juego y sale del campo por su línea lateral.

Regla: En (a) Legal. En (b) faul. (Nota: un jugador saliente que deja el partido o su posición dentro de tres segundos se considera que han dejado el terreno de juego inmediatamente.)

2. Después de que el balón estará listo para jugar, el sustituto B12 entra el huddle o formación defensiva y el jugador saliente retrasa más de tres segundos su movimiento de salida antes de abandonar el huddle o la formación

Regla: Infracción de la Regla de sustitución. Faul en bola muerta. (Nota: el Réferi no tiene que avisar a un jugador saliente de abandonar de inmediato el huddle.)

3. El equipo A tiene 11 jugadores en su reunión o huddle cuando A27 se acerca el huddle (dentro de 10 yardas) cuando este se rompe.

Regla: Faul en bola muerta. Castigo: cinco yardas desde el punto siguiente (Regla 2-27-9-a).

4. Al final del tercer down, el equipo B envía a su equipo de regreso de patada. Los Oficiales responsables de contar a los jugadores del equipo B están seguros de que equipo B tiene 12 jugadores en el terreno de juego. Después de aproximadamente cuatro segundos, los Oficiales hacen sonar sus silbatos y sacan sus pañuelos indicando el foul.

Regla: Faul en bola muerta Violación a la Regla de sustitución. Castigo: cinco yardas desde el punto siguiente.

5. El equipo A está en formación para patear un gol de campo y el equipo B tiene once jugadores en su formación. Justo antes de que la bola sea centrada un duodécimo jugador del equipo B entra en el campo. La bola es centrada y el pateador termina su proceso.

REGLA: Faul bola viva. Castigo de cinco yardas, punto anterior o el equipo A podrá aceptar el resultado de la jugada. Puesto que el jugador XII del equipo B no había estado en la formación cuando la bola se centró, los Oficiales no deben parar la jugada por una foul en bola muerta. La intención de la Regla 3-5-3-b es darle al equipo B una oportunidad para ajustar su defensiva, pero equipo B no se le debe permitir para tomar una ventaja por un jugador extra que entrar en el campo muy cerca del tiempo que la bola será centrada.

REGLA 4

BOLA EN JUEGO, BOLA MUERTA, FUERA DEL CAMPO.

SECCIÓN: 1. – BOLA EN JUEGO, BOLA MUERTA.

Artículo 2. – Bola viva que se convierte en muerta.

A.R. 4-1-2-1

1. – Cuarto down y 16 en la línea de la yarda 50, el equipo A pateo. B1 clipea en la línea de la yarda 40 del equipo B y B2 mofó la bola en la línea de la yarda 25. Mientras la bola está suelta, suena un silbatazo improcedente.

Regla: Si el equipo A acepta el castigo, se penaliza al equipo B desde la yarda 50. Bola del equipo A, primero y 10 en línea de la yarda 35. Si el equipo A declina el castigo, se repite el down.

2. – Cuarta y 16 en la yarda 50. Al momento del centro, B1 está invadiendo la zona neutral. El equipo A avanza la bola a la yarda 30 y pierde el balón. Durante la bola suelta, suena un silbatazo improcedente.

Regla: El equipo A puede declinar el castigo y poner la bola en juego en la yarda 30, primero y diez.

Artículo 3. – Bola declarada muerta.

A.R. 4-1-3-1

1. – Cuando A1 sostiene la bola para una patada, un jugador del equipo B lo Tacklea y hace por la bola (a) recuperando la bola suelta (b) robándola o (c) bateando la bola de sus manos.

Regla: (a) La bola sigue viva, b) la bola sigue viva y (c) fumble, el bateo del equipo B es legal.

Artículo 4– Bola lista para jugarse.

A.R. 4-1-4-1

1. – El centrador A1 centra la bola antes de que el Réferi declare la bola lista para jugarse. A2 mofa el centro y B1 recupera la bola.

Regla: Faul en bola muerta, retraso de juego por el equipo A, 5 yardas de castigo en el punto siguiente. Bola del equipo A. la bola no se convierte en viva y todas las acciones deberán ser detenidas inmediatamente por los oficiales.

2. – El pateador A1 pateo antes de que el Réferi declare la bola lista para jugarse.

Regla: faul en bola muerta. Castigo del equipo A, 5 yardas desde el punto siguiente. La bola no se convierte en viva y toda acción deberá ser detenida inmediatamente por los oficiales.

SECCIÓN: 2– FUERA DEL CAMPO EN EL PUNTO MÁS ADELANTADO.

Artículo 1. – Jugador fuera del campo.

A.R. 4-2-1-1

1. – El portador de bola dentro del campo choca o es tocado por un jugador o un oficial que está en línea lateral.

Regla: El portador de la bola no está fuera del campo.

2. – El portador de bola A1 va corriendo dentro del campo y cerca de la línea lateral, cuando es tocado por un sustituto del equipo B que está en la línea lateral.

Regla: La Regla 4-2-1 establece que un jugador está fuera del campo cuando cualquier parte de su persona toca cualquier cosa que no sea un oficial o un jugador. Castigo de B de 15 yardas desde el punto básico u otro castigo por interferencia ilegal. (Reglas 9-1-5-a y 9-2-3).

Artículo 4. – Fuera del campo en el punto más adelantado.

A.R. 4-2-4-1

1. – Un jugador con un pie fuera del campo, detrás de la línea de gol, toca una bola suelta en el campo de juego.

Regla: Bola fuera del campo y muerta en el punto más adelantado en el campo de juego. Si es una bola suelta que no ha sido tocada en patada libre, es una patada libre fuera del campo y foul. Castigo de 5 yardas desde el punto anterior, o bola del equipo B, 30 yardas adelante de la línea de patada libre del equipo A.

REGLA 5. SERIES DE DOWNS, LÍNEA POR GANAR.

SECCIÓN: 1.– Series: Comienzan, se rompen, se renuevan.

Artículo 3. – Máximo avance.

A.R. 5-1-3-1

1. – El receptor A1, que está en el aire, recibe un pase legal adelantado una yarda dentro de la zona final de sus oponentes. Cuando A1 recibe la bola es contactado por B1 y toca primero el suelo en la línea de la yarda 1, donde la bola es declarada muerta.

Regla: Touchdown (Regla 8-2-1-a).

2. – El receptor A1 recibe un pase legal adelantado una yarda dentro de la zona final de sus oponentes. Cuando A1 recibe la bola es contactado por B1 y toca primero el suelo, con sus pies, con el pase atrapado, en la línea de la yarda 1. Después de ganar de nuevo su balance, corre y es hecho down en la línea de la yarda 5 de B.

Regla: No es Touchdown. Bola del equipo A donde la bola fue declarada muerta.

3. – El receptor A1 salta y recibe un pase adelantado en la línea de la yarda 35 del equipo A. Cuando A1 recibe la bola, es contactado por B1 y primero toca el suelo en la yarda 33 del equipo A donde la bola es declarada muerta.

Regla: Bola del equipo A en la línea de la yarda 35, que es el punto del máximo avance.

4. – El jugador A4, con la bola en su posesión, se tira de cabeza y pasa sobre la línea de la yarda 50 que es la línea por ganar para un primer down. Es golpeado hacia atrás hasta la línea de la yarda 49 del equipo A, donde cualquier parte de su cuerpo, que no son sus manos o pies, toca el suelo.

Regla: Primer down en el punto del máximo avance (Regla 4-1-3-b).

5. – El jugador A6, con la bola en su posesión, se tira de cabeza y pasa sobre la línea de la yarda 50 que es la línea por ganar para un primer down y es forzado hacia atrás de la línea, sin ser controlado por un oponente. A6 continúa su carrera y es tackleado en la línea de la yarda 49 del equipo A, donde cualquier parte de su cuerpo, que no sean sus manos o pies, toca el suelo.

Regla: No es primer down, el punto del máximo avance es la línea de la yarda 49 del equipo A.

6. – El jugador A5, con la bola en su posesión, se tira de cabeza y la bola en posesión pasa sobre la línea de gol y el jugador es golpeado hacia atrás a la línea de la yarda 1, donde cualquier parte de su cuerpo, excepto sus manos o pies, tocan el suelo.

Regla: Touchdown. La bola es declarada bola muerta cuando rompe el plano de la línea de gol en posesión de A5.

SECCIÓN: 2. – DOWN Y POSESIÓN DESPUÉS DE UN CASTIGO.**Artículo 3. – Faul antes de cambio de posesión de equipo.**

A.R. 5-2-3-1

1. – En 4to down del equipo A un pase legal adelantado toca a un receptor, originalmente inelegible y que esta ilegalmente a más de tres yardas adelante de la zona neutral en el campo de juego, y luego toca el suelo.

Regla: Castigo de A, 5 yardas desde el punto anterior. Bola del equipo B y 1ro; y 10 si el castigo es declinado. (Regla 7-3-10).

Artículo 6. – Faul entre downs.

A.R. 5-2-6-1

1. – Cuarta y dos en la yarda 35 del equipo A. A1 recibe el centro y fomblea la bola en la yarda 38 de equipo A. La bola sale del campo (a) en la línea de la yarda 40 del equipo A o (b) en la línea de la yarda 30 del equipo A. Después de que la bola sale del campo, el equipo A comete un faul personal.

Regla: Castigo de A, (a) Bola del equipo A primero y 10 desde la línea de la yarda 23 del equipo A. El reloj se echa a andar a la señal de bola lista (b) Bola del equipo B primero y diez en la línea de la yarda 15 del equipo A. El reloj se echa a andar al centro.

Artículo 7. – Faul entre series.

A.R. 5-2-7-1

1. – Bola del equipo A en la línea de la yarda 30 del equipo B. Tercer down y cuatro. El portador de bola sale del campo en la línea de la yarda 18. El jugador B88 comete un faul después de que la bola está fuera del campo.

Regla: Primero y gol para el equipo A en la línea de la yarda 9 El reloj de juego arranca a la señal de bola lista, excepto en los dos últimos minutos de cualquier medio.

2. – Bola del equipo A en la línea de la yarda 16 del equipo A. Cuarto down y cuatro. El portador de bola del equipo A sale del campo en la línea de la yarda 18. El jugador A77 comete un faul después de que la bola está fuera del campo.

Regla: Castigo de A, bola del equipo B en la línea de la yarda 9, primero y gol. El reloj se echa a andar al centro.

3. – En cuarto down y cinco yardas por ganar, el equipo A gana seis yardas y se le concede una nueve serie. Después de que la bola ha sido declarada lista para jugarse y antes del centro, A55 comete (a) un faul personal o (b) una salida en falso.

Regla: Castigo de A (a) Primero y 25. (b) Primero y 15.

4. – Bola del equipo A, tercera y cuatro de la yarda 50. Después de que la bola se declara lista para jugarse y antes del centro, B60 carga invadiendo la zona neutral y hace contacto con el centrador A50. A61 entonces faulea a B60. El faul de A61 es un faul personal.

Regla: Castigar al equipo B cinco yardas por el offside de B60, después castigar al equipo A 15 yardas y conceder el primero y diez desde la yarda 40 del equipo A.

5. Después de que el Equipo A ha hecho un primero y diez, el Umpire ha colocado la pelota en el suelo en la línea de la yarda 30 de B. El Réferi le ordena al Umpire que se retire de la bola, pero antes de que él de la señal la bola lista para el juego, el centrador A55 centra la pelota.

Regla: El Equipo A es castigado por un faul en bola muerta de retraso de juego. Castigo de cinco yardas, primero y 10 en la línea de la yarda 35 de B.

NOTA: Este es un faul entre la serie en la cual esto ocurre antes de que la pelota sea declarada lista para la siguiente serie. De ahí que se considera que es primero y 10, no primero y 15. (Ver Reglas 4-1-1, 4-1-4).

REGLA 6. PATADAS.

SECCIÓN: 1. – PATADAS LIBRES.

Artículo 2. – Patadas libres.

A.R. 6-1-2-1

1. – La bola es pateada sobre un tee ilegal, tipo despeje en una patada de inicio de medio, o es pateada fuera de las líneas interiores.

Regla: Patada ilegal. Falta en bola muerta. Castigo de A, 5 yardas desde el punto siguiente, foul en bola muerta (Regla 2-16-1-a).

2. – El pateador A11 coloca la bola en un tee en el centro del campo para un patada libre, con cuatro de sus compañeros en el lado izquierdo de la bola y seis compañeros del lado derecho de la bola. La bola se cae del tee, y A55, que estaba colocado del lado izquierdo de la bola, la sostiene en el tee para el pateador derecho A11. Ningún otro jugador se mueve, cuando la bola es pateada por A11, A55 está a su derecha.

Regla: Faul del equipo A. Formación ilegal en la patada. Castigo; 5 yardas desde el punto anterior o, 5 yardas desde el punto siguiente de bola muerta que pertenezca al equipo B.

3. – El pateador A11 coloca la bola en el tee justamente en la línea interior de su lado derecho y todos sus compañeros se colocan a su izquierda. Cuando la bola está lista para jugarse, cuatro jugadores del equipo A, que estaban a su izquierda, corren a su derecha y están en la zona lateral a la derecha de A11 cuando él patea la bola.

Regla: Formación legal.

4. – El jugador A11 coloca la bola en un tee para una patada libre en su yarda 35 en el centro del campo. A12 se coloca cerca de la bola. Después de ser declarada la bola lista para jugarse, A11 sale hacia adelante para patear la bola cuando de repente A12 pasa frente a él y patea la bola. Cuando la bola es pateada, A11 está directamente atrás de la bola con tres de sus compañeros a un lado de la bola. A12 planta el pie de apoyo en el mismo lado de la bola en el cual están sus tres compañeros.

Regla: Faul del equipo A por formación ilegal. Castigo de cinco yardas desde el punto anterior y se repite la patada si el equipo B así lo escoge. También 5 yardas desde el punto siguiente de bola muerta que pertenezca al equipo B.

5. – El equipo A comete un fuera de lugar durante una patada libre y B27 recupera la patada con una rodilla en el suelo.

Regla: Faul del equipo A por fuera de lugar. La bola es muerta en el punto donde se recupera. Castigo.– El equipo B podrá elegir que se apliquen cinco yardas desde el punto anterior, repetir la patada o cinco yardas desde el punto donde la bola fue declarada muerta y primero y diez. Cuando B27 recupera la bola fue una carrera que término inmediatamente, la acción es válida también si B27 completa la atrapada libre.

6. – El equipo A se encuentra en fuera de lugar en una patada libre y B17 atrapa la bola en la línea de la yarda 15. B17 devuelve la pelota hasta la línea de la yarda 45, donde fumblea la bola y A67 la recupera en la línea de la yarda 47. A67 corre hasta la línea de la yarda 35 donde también fumblea la bola, y el jugador B20 la recupera la bola en la línea de la yarda 33 donde hace down inmediatamente.

Regla. Faul del equipo A por fuera de lugar. El equipo B tiene las siguientes opciones, que el equipo A vuelva a patear con 5 yardas de castigo desde el punto anterior, o primero y 10 en la línea de la yarda 38.

7. El equipo A está en su formación para una patada de salida en su línea de la yarda 35. Dos jugadores, A33 y A66, están colocados en una postura de cuatro puntos con sus dos pies en su línea de la yarda 29 y sus manos en su línea de la yarda 31. La patada sin ser tocada golpea la tierra en la zona de final de B y es declarada bola muerta.

Regla: Touchback. El Equipo A comete un castigo de formación ilegal. El Equipo B tiene dos opciones para aceptar el castigo: Poner la pelota en juego en su línea de la yarda 30, después de haber aplicado un castigo de cinco yardas en el punto de Touchback (yarda 25) ya que la pelota fue declarada bola muerta y les pertenece al equipo B; o puede pedir que se realice una nueva patada en su línea de la yarda 30 de A. (Ver Regla 6-1-8)

Artículo 3. – Patada libre recuperada.

A.R. 6–1–3–1

1. – Un jugador A33 toca ilegalmente una patada libre. Luego él, o un compañero, recupera ilegalmente la patada.

Regla: Ambos son un toque ilegal, A no ser que se acepte un castigo, o existan faules que se anulan, el equipo B puede elegir tomar la bola en el punto del toque ilegal.

2. El equipo A ejecuta una patada corta desde su línea de la yarda 35. La patada sin ser tocada se encuentra en su línea de la yarda 43 cuando A55 bloquea al jugador B44 arriba de la cintura de frente en la línea de la yarda 46 de A. El jugador A28 mofa la pelota en su línea de la yarda 44, y después de esto rueda a su línea de la yarda 46, donde el jugador A88 bloquea B22 en la línea de la yarda 42 de A. La pelota es recuperada entonces por el jugador A20 en su línea de la yarda 44.

Regla: El bloqueo por A55 es un faul y el toque por A28 es ilegal, porque el Equipo A no es elegible para tocar la bola ya que no ha ido a más de 10 yardas del punto de donde se pateo tampoco ha sido tocada por el Equipo B. El bloqueo cometido por A88 es legal porque esto ocurre después de que la pelota ha ido a más de 10 yardas. El Equipo A está en la tenencia legítima de la pelota cuando A20 la recupera en su línea de la yarda 44. El Equipo B ahora tiene dos opciones: Declinar el castigo por el bloqueo ilegal y retener la bola en la línea de la yarda 44 de A por el privilegio que le otorga el toque ilegal de A, o anular también el privilegio de toque ilegal y que el Equipo A realice una nueva patada desde su línea de la yarda 30 después de aplicar el castigo de 5 yardas para el bloqueo ilegal de A55. Note: En este caso el punto de bola muerta, en la línea de la yarda 44 A, no es un punto de aplicación porque la bola no pertenece al Equipo B cuando down se termina. (Ver Regla el 6-1-12)

SECCIÓN: 2. – PATADA LIBRE FUERA DEL CAMPO.

Artículo 1. – Equipo pateador.

A.R. 6–2–1–1

1. – La patada de salida desde la yarda 35 del equipo A sale del campo sin ser tocada por el equipo B, y el equipo A tocó ilegalmente la patada.

Regla: El equipo B tiene cuatro opciones: puede centrar la bola en el punto de violación, o aceptar el castigo por el faul del equipo A pateando desde la línea de la yarda 30, poner la bola en juego de un punto dentro de las líneas interiores en su línea de la yarda 35 o el equipo B puede poner la bola en juego 5 yardas desde el punto donde la bola salió del campo. (Regla 6-1-8)

2. – El equipo A esta en fuera de lugar o comete una infracción de sustitución, y la patada de salida desde la yarda 35 sale del campo después de ser tocada por el equipo B.

Regla: Para cualquier faul por fuera de lugar o de sustitución ilegal el equipo B puede elegir repetir la patada desde línea de la yarda 30 del equipo A, o centrar la bola dentro de las líneas interiores con cinco yardas desde el punto donde la bola salió del campo (Regla 6-1-8).

Artículo 2. – Equipo receptor.

A.R. 6-2-2-1

1. – Una patada libre desde la yarda 35 del equipo A, sale del campo por cualquiera de las líneas laterales sin ser tocada por el equipo B y el equipo A se encontraba en fuera de lugar.

Regla: El capitán del equipo B puede elegir tres opciones: que el equipo A vuelva a patear con un castigo de cinco yardas desde el punto anterior, o poner la bola en juego en la línea de su yarda 35 o centrar la bola dentro de las líneas interiores 5 yardas desde el punto de donde la bola salió del campo. (Castigo)

2. – Una patada libre desde la línea de la yarda 35 del equipo A, sin ser tocada por el equipo B, sale del campo por cualquiera de las líneas laterales en su línea de la yarda 30. El equipo A faulea después de que la bola salió del campo.

Regla: El equipo B puede elegir que el equipo A vuelva a patear después de aplicar los castigos de cinco y 15 yardas, o poner la bola en juego en la línea de la yarda 50 del equipo A o 20 yardas adelante del punto de donde la bola salió del campo.

3. – Una patada libre en vuelo le pega a un jugador del equipo B que está en su zona final y la bola sale del campo en su yarda 3.

Regla: Bola del equipo B, primero y diez en su yarda 3 donde la bola salió del campo.

4. – Una patada libre desde la línea de la yarda 35 de A. Un receptor en el aire B17 brinca cerca de la línea lateral y es el primer jugador en tocar el balón de la patada libre del equipo A. Cuando B17 atrapa la bola en el aire dentro del campo de juego y como consecuencia su inercia lo lleva a tocar o aterrizar fuera del campo con la pelota en su posesión.

Regla: Faul en la patada libre que sale fuera del campo. El equipo B tiene tres opciones: puede aceptar una falta de cinco yardas en el punto previo y el equipo A tendrá que volver a patear; Centrar la bola en su línea de la yarda 35 dentro de las líneas interiores o centrar la bola dentro de las líneas interiores con 5 yardas donde la bola cruzo para salir fuera del campo.

SECCIÓN: 3. – PATADAS DE SCRIMMAGE.

Artículo 1. – Atrás de la zona neutral.

A.R. 6-3-1-1.

1. – La patada recorre 5 yardas adelante de la zona neutral del equipo A la bola es tocada por un jugador B33 y regresa atrás de la zona neutral donde es recuperada por A33 en el campo de juego.

Regla: La bola es muerta cuando es recuperada, no puede ser avanzada. Primer down para el equipo A. (Reglas 6-3-3 y 6-3-6-a).El reloj de juego se echará a andar al centro después de una patada legal.

2. – Patada del equipo A en vuelo, pasa adelante de la zona neutral sin ser tocada, el viento la regresa y toca primero el suelo, un oficial o cualquier cosa en o atrás de la zona neutral.

Regla: No se considera que la patada haya cruzado la zona neutral hasta que haya tocado el suelo, un jugador, un oficial o cualquier cosa adelante de la zona neutral. Cualquier patada de scrimmage puede ser avanzada después de ser atrapada o recuperada por el equipo B, o después de ser atrapada o recuperada por el equipo A en o atrás de la zona neutral si la patada no ha cruzado la zona neutral (Regla 2-16-7).

3. – A1 interfiere con la oportunidad de B1 para atrapar la patada cuando la patada de scrimmage falla en cruzar la zona neutral.

Regla: La interferencia con la oportunidad de atrapar una patada no se aplica, y todos los jugadores son elegibles para tocar, recuperar y avanzar la bola. Por lo tanto, cualquier jugador puede bloquear legalmente a un oponente o empujarlo, en un intento de llegar a la bola, pero ningún jugador puede agarrar a un oponente para impedir que llegue a la bola o para tratar que un compañero la alcance (Reglas 9-1-2-d Excepción 3 y 9-3-3-c Excepción 3).

4. – La patada del equipo A, desde atrás de su línea de gol, cruza la zona neutral en el campo de juego. Luego le pega a un jugador del equipo B y regresa atrás de la línea de gol del equipo A, donde A32 recupera la bola.

Regla: Safety (Reglas 6-3-3, 6-3-6-a y 8-5-1-a).

Artículo 2. – Adelante de la zona neutral.

A.R. 6-3-2-1.

1. – El equipo A toca ilegalmente su patada. Después, el equipo B la toca y por último el equipo A la recupera.

Regla: La recuperación del equipo A, después de que el equipo B tocara la patada, es legal, y para poder obtener la posesión del balón, el equipo B tiene la opción de tener la bola donde el equipo A la tocó ilegalmente. A no ser que el toque ilegal sea al mismo tiempo recuperación ilegal del equipo pateador, y si no hay faules en la jugada, el equipo receptor puede jugar la bola con la seguridad de que luego puede elegir que le den la bola en cualquiera de los puntos donde hubo toque ilegal.

2. – Durante una patada de scrimmage, A1 comete una violación de toque ilegal. Después, B1 recupera, avanza y fumblea. A2 recupera el fumble y, durante su avance, B2 agarra, zancadillea o golpea.

Regla: El equipo A podría obtener la bola donde quedaría por el castigo de faul del equipo B, pero si el equipo A declina el castigo, permitiría que el equipo B obtuviera la pelota en el punto de la violación por el toque. B2 es expulsado por cometer un faul flagrante.

3. – La patada de scrimmage del equipo A es tocada primero por A80, después la levanta B40 quien corre cinco yardas y fumblea. A20 recupera el fumble y anota. Durante la carrera de A20, B70 agarra.

Regla: Castigos de 5 o de 10 yardas no son aplicados en el intento de anotación extra o en la siguiente patada de salida. Faules del equipo B se declinan por Regla. El balón pertenece al equipo B en el punto del toque ilegal. (Regla 10-2-5-a-2).

4. – La patada del equipo A se va adelante de la zona neutral y es tocada por A80, luego recogido por B40, que corre cinco yardas y la fumblea. B70 comete un faul de agarrando durante la carrera de B40. A20 recupera el fumble y lo lleva para una anotación.

Regla: La anotación no cuenta. Castigos de 5 y 10 yardas no son aplicados en el intento de anotación extra o en la patada inicial. [Porque el castigo de toque ilegal por el faul cometido por el equipo B podría ser aplicado por la Regla 5-2-4.](#) La bola pertenece al equipo B, en el punto de toque ilegal, si el equipo A declina el castigo, o en el sitio que resulta de la ejecución de la penalización por la falta si el equipo acepta la falta (Regla 10-2-5-a-2).

Artículo 4. – Toque forzado sin efecto.

A.R. 6-3-4-1

1. – El equipo A patea desde su propia yarda 30. La patada, sin ser tocada, descansa en la yarda 3 del equipo B cuando A3 bloquea o empuja a B1 sobre la bola y, al hacer contacto con ella, la empuja hasta la zona final de su equipo. Y saliendo luego por una línea final.

Regla: Touchback. Como el equipo A bloqueó al equipo B sobre la bola, se considera que el equipo B no la tocó. El ímpetu no se carga al equipo B (Regla 8-7-1).

2. – Un intento lejano de gol de campo es tocado primero por A1, cuando legalmente batea una bola rodando hacia un cercano B1 que la toca sin ser su intención .

Regla: No se considera que el jugador del equipo B tocó la bola (Regla 8-4-2-b).

3. – Una patada de scrimmage del equipo A, sin ser tocada, descansa en la línea de la yarda tres del equipo B cuando B22 bloquea a A80 sobre la bola, que es forzada a entrar a la zona final donde la bola toca el suelo.

Regla: Touchback, se ignora el toque de A80. Ningún equipo ha tocado la patada (Regla 8-6-1-b).

A.R. 6-3-4-4.

4. Una bola pateada rueda por el suelo, el receptor B22 bloquea A88 para impedir que llegue a la bola. Los dos jugadores están forcejeando aún cuando la bola rebota en la pierna de B22. A44 la recupera en la línea de la yarda 30 de B.

Regla: Bola del equipo A, primero y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Esto no es un toque forzado obligado. Aunque B22 fue a contactar al jugador A88 cuando él tocó la bola, este contacto no fue provocado por el contacto ya que A88 no lo inicio. El reloj de juego comienza al centro.

5. Cuando una patada rueda a lo largo del campo el jugador A44 bloquea B33 en contra de la bola, debido al toque salta lejos y golpea al jugador B48 en la pierna. El Equipo A recupera la bola.

Regla: Bola del equipo A, primero y 10 en el punto de recuperación. Aunque el toque por B33 ha sido toque forzado, por lo tanto el toque del jugador B48 no lo es. El toque de B48 le permite al Equipo recuperar la bola legalmente. (Ver Regla 6-3-4-a)

Artículo 9. – Tocando el suelo en, o atrás de la línea de gol.

A.R. 6-3-9-1

1. – A33 toca ilegalmente una patada y la bola rueda dentro de la zona final del equipo B, donde el equipo B la recupera y avanza la bola dentro del campo de juego.

Regla: La bola es muerta cuando toca el suelo en la zona final. El equipo B puede elegir entre Touchback o tomar la bola en el punto del toque ilegal del equipo A (Regla 4-1-3-c).

2– Una patada de scrimmage del equipo A llega dentro de la zona final del equipo B y la bola no fue tocada por el equipo B adelante de la zona neutral. El equipo B comete un foul personal después de que la bola tocó el suelo en la zona final.

Regla: Foul en bola muerta después del Touchback. Bola del equipo B, primer down y 10 en su yarda 10. Después de haber aplicado su castigo de media distancia.

3. – Un jugador del equipo B toca una patada de scrimmage en vuelo en la zona final del equipo B y el equipo A cubre la bola en la zona final.

Regla: Touchdown del equipo A (Reglas 6-3-3 y 8-2-1-e)

Artículo 11. – Suelta atrás de la línea de gol.

A.R. 6-3-11-1.

1. – El equipo A pateo desde la yarda 50. Durante la patada, B1 comete un foul en la línea de la yarda 25 del equipo B. La patada, sin ser tocada, es bateada hacia atrás fuera del campo desde la zona final por el equipo A y sale del campo en la línea de la yarda dos.

Regla: No hay foul del equipo A. El foul de B1 gobernado por faules después de una patada (PSK), primero y diez en la línea de la yarda 10.

2. El equipo A centra la bola en la yarda 50 y realiza una patada. La patada que no es tocada adelante de la zona neutral cuando A88 la alcanza en la línea de gol y la batea y la bola regresa atrás en campo de juego. B22 recupera la bola en la línea de la yarda 2 de B y la avanza a la línea de la yarda 12 de B donde A66 lo agarra de la careta y lo tacklea.

Regla: El equipo B puede aceptar el castigo que cancela el privilegio toque ilegal y tiene primero y 10 en la línea de la yarda 27 de B.

3. El equipo A centra la bola en la yarda 50 y realiza una patada. La patada que no es tocada adelante de la zona neutral cuando A88 la alcanza en la línea de gol y la batea y la bola regresa atrás en campo de juego. B22 mofa la bola en la línea de la yarda 2 de B y A43 la recupera en la línea de la yarda 6 de B. Mientras la bola esta suelta B77 agarra a A21 en la línea de la yarda 10 de B.

Regla: El equipo A puede cancelar el privilegio toque ilegal aceptando el castigo de agarrando, que será aplicado desde el punto anterior y el down es vuelto a jugar. Las Reglas de punto de aplicación en una patada de scrimmage no aplican porque el equipo B fauleo cuando el equipo A está en la posesión legal de la bola cuando se declaro bola muerta.

Artículo 13. Faltas por equipo que pateo,

A. R. 6-3-13

1. El equipo pateo en cuarto y siete en su línea de la yarda 35. En el momento del centro el equipo A tiene cinco jugadores en el backfield. La patada es parcialmente bloqueada y sale fuera de los límites del campo en su línea de la yarda 45.

REGLA: Faul de formación ilegal. (a) el equipo B puede aplicar el castigo en el punto anterior con cuarto down y repetir la patada en la línea de la yarda 30 de A o tener el balón, primero y 10 en la línea de la yarda 40 de A, después de que se aplique el castigo de cinco yardas en la línea de la yarda 45 de A (el punto de bola muerta), o el castigo se aplica en el punto anterior con la cuarta oportunidad repetida en la línea de la yarda 30 de A.

2. El equipo pateo en cuarto y siete en la línea de la yarda 35 de A. En el momento del centro el equipo A tiene cinco jugadores en el backfield. La patada es parcialmente bloqueada, no cruza la zona neutral y es devuelta por B88 a la línea de la yarda 28 de A, donde es tackleado.

REGLA: El equipo B puede declinar el castigo y tener la bola en la línea de la yarda 28 de A, o aplicar el castigo en el punto anterior y repetir el cuarto down en la línea de la yarda 30 de A.

3. El equipo A pateo en cuarto y siete en la línea de la yarda 35 de A. En el momento del centro el equipo A tiene cinco jugadores en el backfield. La patada es parcialmente bloqueada, cruza la zona neutral, y después va detrás de la zona neutral y rueda fuera de los límites del campo en la línea de la yarda 32 de A.

REGLA: Equipo B puede tener el balón, primero y 10 en la línea de la yarda 27 de A, después de que se aplique el castigo de cinco yardas en la línea de la yarda 32 de A (el punto de bola muerta) o pedir que el castigo sea aplicado en el punto anterior y repetir el cuarto down en la línea de la yarda 30 de A.

Artículo 14. – Linieros defensivos en patadas de lugar:

A. R. 6-3-14

1. En cuarto down y 7 en la línea de la yarda 20 de B. El equipo A está en una formación para intentar un gol de campo. Los linieros defensivos, B55, B57 y B78 están hombro a hombro. B57 hasta en frente del guardia derecho A66 y B55 y B78 están por el lado de sus hombros de A66 izquierda y derecha, respectivamente. Después de que la bola es centrada los tres avanzan juntos. (a) Los tres hacen su contacto principal en contra de A66; (b) B55 y B57 se ponen en contacto con A66 y B78 contacta al tackle derecho ofensivo; (c) B57 y B78 inician sus bloqueos contra A66 pero B55 Salta

para intentar bloquear la patada.

Regla: En (a) foul. Castigo de cinco yardas. Si el Equipo A acepta el castigo repite down cuarta y dos en la línea de la yarda 15 de B. En (b) y (c) No hay foul. La acción de los jugadores del equipo B no implican contacto principal contra un solo jugador, y por lo tanto, la jugada es legal.

2. Cuarto down y cuatro en la línea de la yarda 20 del equipo B. El equipo A está en una formación para intentar un gol de campo. El equipo A tiene cinco jugadores en el backfield. Los linieros defensivos B55, B57 y B78 están hombro a hombro. B57 hasta en frente del guardia derecho A66, B55 y B78 están por el lado de sus hombros de A66 izquierda y derecha, respectivamente. Después de que la bola es centrada los tres avanzan juntos. Los tres hacen su contacto principal contra A66. El sostenedor después de tomar el centro se para y completa un pase legal adelantado a A88 elegible que se encuentra en la línea de la yarda 10 de B.

Regla: Foul del equipo A, formación ilegal. Foul del equipo B, triple ataque en contra de un liniero ofensivo. Los faules se anulan y se repiten la down.

SECCIÓN: 4. – OPORTUNIDAD DE ATRAPAR UNA PATADA.

Artículo 1. – Interferencia con la oportunidad.

A.R.6-4-1-1.

1. Un jugador del Equipo A agarra una patada libre muy cerca del receptor B25, así impidiéndole hacer la atrapada.

Regla: Interferencia en cachar una patada. Castigo 15 yardas del punto del foul.

2. Un jugador del Equipo A intenta agarra una patada de despeje, es tacleado antes de que la bola llegue, pero realiza la cachada aunque se esta cayendo.

Regla: interferencia en cachar la patada. Castigo 15 yardas del punto del foul.

La descalificación del jugador del Equipo A si el contacto es flagrante. Si el foul está entre las líneas de gol, la aplicación es del punto del foul y Equipo el B pone la bola en juego por un centro; si se comete en la zona de anotación de B, conceda un touchback y castigue del punto siguiente. El procedimiento sería el mismo si la patada es mofada o fumbleada. El fallo será también el mismo en un intento de anotación de gol de campo desde que el Equipo B tocó la bola más allá de la zona neutra.

3. Más allá de la zona neutral A1 esta parado o moviéndose entre una patada en vuelo y el receptor B1, y (a) A1 es golpeado por la bola mientras B1 está en una posición para atrapar la bola; o (b) B1, al intentar atrapar el balón, se topa o tropieza con A1.

Regla: Interferencia en cachar la patada. Castigo tanto en (a) como en (b): 15 yardas en el punto del foul.

4. un jugador del equipo B, tratando de atrapar una patada (no hay señal de cachada libre), mofa la bola que luego es tocada por un adversario que no estaba interfiriendo con la oportunidad del receptor de cachar la bola cuando se encontraba en posición de hacer la cachada.

Regla: No es interferencia. La protección contra la interferencia con la oportunidad de atrapar una patada termina cuando cualquier jugador del equipo B mofa la bola.

5. Un jugador del equipo A más allá de la zona neutral primero toca o cacha una patada de despeje, pero ningún jugador del equipo receptor podría haberla atrapado mientras estaba la bola en vuelo.

Regla: Toque ilegal, pero no es interferencia.

6. El receptor B25 esta parado en la línea de la yarda 35 de B en posición para atrapar una patada. Cuando la bola en vuelo y está cayendo, el jugador A88 corre muy cerca al lado de B25, causando que

B25 tenga que ajustar su posición antes de atrapar la bola. A88 no hace contacto y no penetrar en la zona de una yarda delante B25.

Regla: Faul por A88, interferencia con la oportunidad de atrapar el balón. 15 yardas de castigo desde el faul. Aunque B25 atrapa el balón, la acción de A88 le hace alejarse de su ubicación original y así interfiere con su oportunidad de hacer la cachada.

7. El receptor B10 hace una señal para una cachada libre, mofa la bola y luego la atrapa.

Regla: Si B10 tiene la oportunidad de atrapar el balón después de haberla mofado, él debe tener una oportunidad sin obstáculos para completar la cachada. Si B10 mofa la bola y luego la atrapa, el punto de bola muerta es donde él la toca primero.

8. Cuarto down y 10 en la yarda 50. El receptor B17 está en la yarda 20 del equipo B y en posición para atrapar la patada alta de scrimmage del equipo A. Durante el vuelo hacia abajo de la bola, A37 contacta B17 con saña y flagrantemente antes que toque el balón. A37 no alterar su velocidad o hacer cualquier intento de eludir B17.

Regla: Faul de personal flagrante de A37, interferencia con la oportunidad de atrapar una patada. Castigo — 15 yardas desde el punto de la faul. A37 es descalificado.

9. Bola del equipo A, cuarto down y 10 en la yarda 50. La patada de scrimmage del equipo A es acarreada por el viento en su vuelo hacia abajo en la yarda 30 del equipo B. El jugador B18, comenzando en la yarda 20, debe desviarse alrededor A92 a la yarda 25 para hacer la cachada en la yarda 30.

Regla: Faul de A92 por interferencia con la oportunidad de atrapar una patada. Castigo — 15 yardas desde el punto de la faul, que es la línea de la yarda 25.

10. El receptor B44 esta parado en su yarda 30 en posición para atrapar el balón de una patada. El jugador A11 corre dentro del campo para cubrir la patada a un punto directamente enfrente B44 como la bola descende. B44 hace la cachada sin tener que ajustar su posición o camino para atrapar la bola debido a la presencia de A11, pero no le da más espacio y cruza enfrente de B44.

Regla: Faul interferencias en atrapar una patada. El jugador A11 entro en la zona de una yarda delante receptor B44. Penalización de 15 yardas.

11. El receptor de una patada B22 está en la línea de la yarda 30 a la espera de la bola en su vuelo hacia abajo y su compañero de equipo B88 esta tres yardas delante de él en la línea de la yarda 34 de B. En campo para cubrir la patada, el jugador A44 bloquea legalmente a B88 en la línea de la yarda 22 de B justo cuando la bola le llegue. La bola golpea B22 en el hombro y rebota en el suelo lejos. Un jugador del equipo A la recupera en la línea de la yarda 25 de B.

Regla: Bola de equipo A, primero y 10 en el B-25. Esto no es interferencia de cachar la patada. Es la acción de A44 contra B88 que no está en posición para atrapar el balón y no contra B22. Así A44 no se considerará que haya interferido con oportunidad de B22 de atrapar el balón. El toque del balón de B22 permite equipo A recuperar la bola legalmente.

12. En cuarto down y cinco en la línea de la yarda 30 de A. El receptor de una patada B22 está en posición para atrapar el balón en la línea de la yarda 30 de B. Él no hace alguna señal. El jugador A88 está dentro de un yarda de B22, a su lado, pero no hace contacto con B22 cuando él atrapa la patada en la línea de la yarda 30 de B. El receptor B22 es tacleado en la línea de la yarda 32 de B. La presencia de A88 no causa que B22 realizar cualquier ajuste de su posición o su forma de atrapar la bola.

Regla: Jugada Legal; ninguna interferencia con cachar la bola. A88 esta a menos de una yarda B22 pero no directamente delante de él. Él no afecta la oportunidad de B22 atrapar el balón. Primera y 10 para el equipo B en la línea de la yarda 32 de B.

13. El receptor B44 está en posición para atrapar una patada en la línea de la yarda 25 de B. Mientras el balón está todavía muy alto en el aire y mucho antes de que se acercara a B44, El jugador A88 corre directamente delante de B44 dentro de una yarda pero no está cerca de él cuando la bola llega. El receptor B44 atrapa la bola y después es tackleado.

Regla: No hay foul. Aunque A88 penetra en la región de una yarda delante del receptor, esto es tan temprano en la acción que no existe ninguna interferencia con oportunidad de B44 para atrapar la bola.

SECCIÓN: 5. – FAIR CATCH.

Artículo 1. – Muerta donde es atrapada.

A.R. 6–5–1–1.

1. – Después de una señal válida o inválida, B1 mofa la patada y B2, que no hizo señal, atrapa la patada.

Regla: La patada es muerta donde es atrapada.

2. – El jugador B1 tiene un pie fuera del campo cuando hace una señal válida o inválida, luego atrapa la patada dentro del campo.

Regla: No hay Regla contra un receptor que sale del campo durante una patada. La atrapada dentro del campo es legal y la bola es muerta.

Artículo 2. – No avanzar.

A.R. 6–5–2–1.

1. – El jugador B1 hace señal de atrapada libre antes del mof de B2, y entonces B1, atrapa o recupera la patada y la avanza.

Regla: Debido a la señal de B1 la bola es muerta donde sea atrapada o recuperada. Dos pasos se le conceden para permitir que B1 recobre su balance o se detenga. El tercer paso o subsecuentes dentro del campo son castigados desde el punto donde la bola es atrapada o recuperada. Si B1 es tackleado, el tackleo es ignorado a no ser que sea una rudeza innecesaria o si ya pasó mucho tiempo como para que el tackleador no supiera que no había intención de avanzar la bola. Si la patada es atrapada o recuperada por el equipo B en su zona final es un Touchback. Si B1 es tackleado antes de completar el tercer paso, únicamente el tackleador comete foul.

2. – El equipo A despeja. B1, después de hacer señal de fair catch en su yarda 20, deja deliberadamente que la bola pegue en el suelo, donde B2 espera el bote de la bola, la recupera y avanza hasta la yarda 35 del equipo B.

Regla: Bola muerta en el punto de la recuperación. El avance es ilegal. Bola del equipo B, primero y 10. Castigo de 5 yardas desde el punto siguiente, punto donde recuperaron (Regla 5–2–7).

3. En una patada el receptor B22 da una señal válida de cachada libre con un breve movimiento de sus manos levantadas, cacha la bola en la línea de la yarda 35 de B y corre a la línea de la yarda 40 de B donde hace down.

REGLA: Es bola muerta donde B22 atrapa la bola. Foul por retraso de juego por B22; el castigo de cinco yardas desde el punto de donde atrapa la bola. No foul por el tackleador, ya que claramente B22 dio la apariencia de ser un portador de la bola. Primero y 10 para el equipo B en la línea de la yarda 30 de B.

Artículo 3. – Señales inválidas.

A.R. 6–5–3–1.

1. – A1 ó B1 hacen señal de atrapada libre adelante de la zona neutral y durante una patada que no cruza la zona neutral.

Regla: No hay señal inválida y la bola permanece viva (Regla 2-7-1-a).

2. – En una patada libre, B17 hace una señal inválida de atrapada libre cerca de la línea lateral, mofa y la patada sale del campo.

Regla: Bola del equipo B, primero y diez en el punto donde la bola salió.

3. – Una patada de scrimmage pega en el suelo adelante de la zona neutral y bota alto en el aire. B1 hace una señal de atrapada libre.

Regla: Señal inválida. Bola muerta en el punto donde es recuperada.

4. – El jugador B1 atrapa una patada de scrimmage adelante de la zona neutral y luego hace la señal de fair catch.

Regla: Señal inválida. La bola es muerta donde primeramente se hizo la señal.

5. – Una patada de scrimmage del equipo A rueda adelante de la zona neutral cuando B17 alerta a sus compañeros con una señal agitando sus brazos a la altura o abajo de la cintura.

Regla: Señal inválida. La bola se convierte en muerta por Regla cuando cualquiera de los equipos la recupera.

Artículo 4. – Bloqueo o contacto ilegal.

A.R. 6-5-4-1.

1. – B1 hace la señal de fair catch y no toca la bola, pero cuando la patada, sin ser tocada, está suelta en el campo de juego, B1 bloquea a un oponente (a) a más de tres yardas adelante de la zona neutral o (b) en la zona final del equipo receptor.

Regla: En: (a) Si la bola cruza la zona neutral y el equipo B tiene posesión cuando termina el down, el equipo receptor es castigado con 15 yardas desde el punto después de la patada de scrimmage. (b) Safety. La Regla es la misma en un intento fallido de gol de campo.

2. – B1 hace señal de fair catch en la línea de la yarda 50 y no toca el despeje. Cuando la bola rueda por el suelo en la yarda 45 del equipo B, B1 ilegalmente usa sus manos en un intento de llegar a la bola y la bola es declarada muerta en posesión del equipo B.

Regla: El equipo B retiene la posesión y es castigado con 15 yardas en el punto después de patada de scrimmage; “PSK” la bola pertenece al equipo B (Regla 10-2-3).

Artículo 5. – No tacklear.

A.R. 6-5-5-1.

1. – Los jugadores B1 y B2 hacen señal de fair catch. B1 mofa y B2 trata de atrapar la patada mofada cuando es tackleado por A1.

Regla: No hay interferencia, pero si hay holding de A. Castigo de 10 yardas desde el punto anterior o desde donde la subsecuente bola muerta pertenezca al equipo B.

2. – Un jugador B22, que hace señal de fair catch, es tackleado antes de avanzar con la bola más de dos pasos.

Regla: La bola es muerta cuando y donde es atrapada. Castigo de A, Faul del tackleador. Castigo de 15 yardas desde el punto siguiente.

3. – El jugador B1 atrapa la bola después que un compañero hace una señal de fair catch.

Regla: La bola es muerta donde y cuando es atrapada. B1 no tiene derecho a la protección para atrapar, pero si tiene derecho a la misma protección que hay después de cualquier bola muerta/ (Regla 6-5-1-c).

REGLA 7

CENTRANDO Y PASANDO LA BOLA.

SECCIÓN: 1. – SCRIMMAGE.

Shift (Movimiento) y salida en falso: Artículo 2

A. R. 7-1-2-1

1. Después de una reunión o un cambio (shift), todos los jugadores de equipo se paran y permanecen inmóvil durante un segundo. Entonces, antes del centro, dos o más jugadores al mismo tiempo cambian sus posiciones.

Regla: Todos los 11 jugadores del equipo A de nuevo deben detenerse un segundo antes de que se realice el centro, de lo contrario es un foul en bola viva por un Shift (Movimiento) ilegal. Castigo: cinco yardas desde el punto anterior (Regla 2-22-1).

2. Los jugadores del equipo A (diez) hacen un cambio (shift), A1 permanece estacionario. A1, a continuación, comienza a moverse hacia atrás antes de que transcurra un segundo y el balón es centrado.

Regla: Si A1, que se mueve, y no estuvo quieto con los otros jugadores del equipo un segundo antes del centro, es un foul en bola muerta al realizarse el centro, es una salida en falso. Castigo: cinco yardas desde el punto siguiente.

3. Después de que han estado los jugadores del equipo A un segundo quietos, el ala A88 se mueve y se detiene, y antes de que un segundo transcurra, el back A36 empieza a moverse hacia atrás.

Regla: Legal. Pero si el back A36 comienza antes de que termine A88 su movimiento, es un movimiento simultáneo de dos jugadores que constituye un Shift (Movimiento), y todos los jugadores del equipo A deberán estar nuevamente quietos durante un segundo antes del centro (Regla 2-22-1).

4. El equipo A en una ofensiva en la cual no hacen reunión (Huddle) y se mueven a la línea de scrimmage cuando el balón está listo para jugar. Aunque algunos jugadores toman sus posiciones y paran, al menos un jugador nunca se detiene y todavía se mueve cuando se centra la bola.

Regla: Foul en bola muerta es una salida en falso, ya que el equipo nunca satisface la Regla de un segundo quieto antes del centro. Los Oficiales deberán abortar la jugada y sancionar al equipo A con cinco yardas.

Artículo 3. – Requerimientos para el equipo ofensivo antes del centro.

A.R. 7-1-3-1.

1. – A21 está legalmente en el extremo de la línea de scrimmage, cerca de A88, que está colocado como hombre de línea restringido. El equipo A está quieto un segundo cuando A21 y A88 están en la posición anterior. Luego, A21 se mueve hacia una posición legal en su backfield y se detiene. Entonces, A88 se cambia a una posición abierta en su línea.

Regla: Legal si tanto A21 como A88 están quietos en el momento del centro.
(Reglas 2-22-1 y 7-1-4-a).

2. – A21 está legalmente en el extremo de la línea de scrimmage y cerca de A88, que está colocado

como hombre de línea restringido. El equipo A está quieto un segundo cuando A21 deja la línea de scrimmage y sale en movimiento hacia su backfield. Cuando A21 está a 5 yardas atrás de la zona neutral, y en movimiento, A88 cambia a una posición abierta en su línea.

Regla: A88 puede moverse de su posición en tres puntos porque ahora se encuentra al final de su línea de scrimmage, pero el equipo A debe volver a estar quieto por un segundo antes del centro para que la jugada sea legal (Regla 7-1-4).

3. – El jugador B71 cruza la zona neutral hasta el backfield del equipo A sin amenazar a ningún jugador del equipo A. A23, que se encuentra legalmente en el backfield, hace contacto intencionalmente con B71.

Regla: Faul del equipo A, salida en falso. Castigo de 5 yardas desde el punto siguiente.

4. – El centrador A1 levanta o mueve la bola hacia adelante y, antes de moverla hacia atrás para el centro, B2 batea la bola causando que quede suelta y B3 la recupera.

Regla: Castigo del equipo A centro ilegal. La bola permanece muerta. 5 yardas desde el punto siguiente (Regla 4-1-1).

5. – A66, hombre de línea restringido entre el centro y el extremo de la línea, o A72, jugador restringido colocado como extremo de la línea de scrimmage:

1. – Levanta una mano o manos del suelo cuando es amenazado por B1, que se mueve dentro de la zona neutral.

Regla: Debe sonar el silbato inmediatamente, Faul del equipo B. castigo de B de 5 yardas desde el punto siguiente.

2. – Levanta una mano o manos del suelo cuando es amenazado por B1, el cual a) no entra en la zona neutral, o b) B1 entra a la zona neutral pero no amenaza la posición de A66 o A72.

Regla: En ambos casos se debe de silbar inmediatamente. Castigo del equipo A, salida en falso, 5 yardas desde el punto siguiente.

Nota: Antes del centro, un jugador del equipo B que entra en la zona neutral puede acosar un máximo de tres linieros del equipo A. Si el jugador del equipo B invade la zona neutral directamente hacia un liniero del equipo A, entonces este liniero y los dos linieros adyacentes son considerados como acosados. Si el jugador del equipo B invade la zona neutral en el hueco entre los dos linieros del equipo A, solo esos dos linieros se consideran como acosados.

6. – Antes del centro, A80, que está en el extremo de la línea y no es hombre de línea restringido ni un back, olvida el conteo y hace un movimiento casual que no es brusco ni rápido, y no simula el inicio de una jugada.

Regla: No hay faul del equipo A.

Artículo 4. – Requerimientos del equipo ofensivo al momento del centro.

A.R. 7-1-4-1.

1. A30, jugador alineado legalmente en su backfield, inicia su movimiento legalmente. Entonces él se voltea dé modo que sigue legalmente su movimiento pero está viendo hacia su línea de scrimmage haciendo un movimiento de desplazamiento lateral al centro, A30 se inclina un poco hacia adelante a la altura su cintura y está continuando su desplazamiento lateral o está marcando el paso en su lugar.

Regla: movimiento legal.

2. A30, jugador alineado legalmente en su backfield, inicia su movimiento legalmente. Entonces él se voltea dé modo que sigue legalmente su movimiento pero está viendo hacia su línea de scrimmage haciendo un movimiento de desplazamiento lateral, al centro, A30 se ha movido ligeramente hacia

adelante mientras sigue mirando hacia su línea de scrimmage y moviéndose lateralmente y ahora se mueve a lo largo de la línea de scrimmage del equipo A.

Regla: Faul del equipo A, movimiento ilegal, castigue con 5 yardas del punto anterior.

3. La formación del equipo A al centro incluye a sólo 10 jugadores: cinco jugadores en la línea de scrimmage numerados del 50 al 79, un jugador en la línea portando el número 82, y cuatro jugadores en el backfield.

Regla: La formación es legal porque el equipo A no tiene más de cuatro jugadores en el backfield y el número requerido de jugadores (cinco) en la línea que llevan numeración del 50 al 79.

4. El equipo A, en cuarta y ocho, envía dos sustitutos numerados 21 y 33 al terreno de juego como excepciones a la numeración obligatoria y quedan legalmente en su línea de scrimmage entre los jugadores del final de la línea de scrimmage. Después de que el balón es centrado, un jugador del equipo A, colocado a 15 yardas de profundidad en una formación de patada de scrimmage, tira un pase legal adelantado a un receptor elegible, para una ganancia de 10 yardas.

Regla: Jugada Legal (Nota: la misma jugada desde una formación de gol de campo es legal).

5. El jugador A33, una excepción a la Regla obligatoria de numeración, asume una posición en la línea de scrimmage junto al ala abierta A88 que se encuentra al final de la línea. Antes del centro, A88 se desplaza a una posición en el backfield hace un paro total e inicia su movimiento al lado opuesto de la línea colocándose a una posición al final de la línea.

Regla: Formación ilegal. Desde que A33 es ahora un hombre al final de la línea, está en una posición ilegal al momento del centro (faul en bola viva). Castigo de cinco yardas, desde el punto anterior.

6. El jugador A33, una excepción a la Regla obligatoria de numeración, asume una posición sobre la línea de scrimmage a la izquierda de centro A85, quien se encuentra colocado como el extremo de la línea. Todos los demás jugadores del equipo A en la línea están a la izquierda del A33. Después de una parada de un segundo, todos los jugadores en la línea excepto A85 legalmente un cambio al otro lado de la bola, con A33 ahora posicionado como un hombre al final de la línea.

Regla: Si el balón es centrado con A33 en esta posición, es una falta por una formación ilegal. A33 debe estar entre los jugadores al final de la línea y el centro. Castigo cinco yardas, punto anterior.

Artículo 5. – Requerimientos del equipo defensivo.

A.R. 7-1-5-1.

1. – El centrador A1 levanta la bola y antes de pasarla hacia atrás, B2 batea la bola y B3 recupera la bola suelta.

Regla: Faul en bola muerta del equipo A, por centro ilegal, la bola permanece muerta porque no ha sido puesta en juego por un centro legal. El equipo A retiene la posesión de la bola después de un castigo de cinco yardas desde el punto anterior.

2. – El centrador A1 legalmente inicia el centro, pero B2 batea la bola antes de que A1 complete el centro y B3 recupera la bola suelta.

Regla: Faul del equipo B, y la bola es muerta. Castigo de 5 yardas desde el punto anterior ya que el equipo B no puede tocar la bola hasta que haya sido centrada. El equipo A retiene la posesión.

3. – Antes del centro, un jugador del Equipo B cruza la zona neutral sin hacer contacto y continua su carga directamente contra el QB o el pateador.

Regla: Un jugador del Equipo B que se encuentra del lado del Equipo A y sigue un patrón directo contra el QB o pateador se considera que interfiere con la formación del Equipo A. Faul en bola muerta

ta. Castigo del Equipo B, fuera de lugar, Faul en bola muerta. Cinco yardas desde el punto anterior.

4. El hombre de línea B56 se encuentra estacionario dentro de una yarda adelante de la zona de scrimmage. Cuando la ofensiva está llamando sus señales, B56 amaga hacia la línea en un esfuerzo obvio por inducir una salida en falso por la ofensiva.

Regla: Faul en bola muerta, Retraso de juego. Castigo de cinco yardas del punto siguiente.

Artículo 6. – Dando la bola hacia adelante.

A.R. 7-1-6-1.

1. – El receptor elegible A83, que se encuentra en el extremo de su línea y junto al centrador, en una formación "T" desbalanceada. El QB, A10, recibe el centro e inmediatamente pasa la bola a A83.

Regla: Si el movimiento de la bola es hacia adelante, y deja las manos de A10 antes de ser tocada por A83, es un pase legal adelantado. También, A83 pudo haberse volteado lo suficiente para recibir el pase atrasado o recibir la bola de mano a mano (legal); pero si la acción es inmediata al centro, no puede considerarse como dar la bola mano a mano si no hubo tiempo suficiente para cumplir los requerimientos de "voltear" y estar "dos yardas" atrás de la línea de scrimmage.

SECCIÓN: 2. – PASE ATRASADO Y FOMBLE.

Artículo 4. – Fuera del campo.

A.R. 7-2-4-1.

1. B20 intercepta un pase adelantado (a) en su zona final (b) en la línea de su yarda tres y su ímpetu lo lleva dentro de su zona final o (c) en el campo de juego y se regresa a su zona final. En cada acción B20 fomblea y la bola rueda hacia adelante y fuera del campo en la línea de la yarda dos del equipo B.

Regla: La bola pertenece al equipo B en el punto del fumble (zona final del equipo B); (a) Touchback, (b) bola de B en línea de la yarda tres y (c) Safety (Reglas 8-5-1, 8-6-1).

SECCIÓN: 3. – PASE ADELANTADO.

Artículo 2. – Pase ilegal adelantado.

A.R. 7-3-2-1.

1. – El QB A10, que no ha salido fuera de la caja de Tackles, intentando salvar yardaje, lanza intencionalmente un pase desesperado en una área donde no hay un jugador elegible del equipo A.

Regla: Bola tirada intencionalmente al suelo. Castíguese al equipo A con pérdida de down en el punto del faul. El reloj caminará al centro (Regla 3-3-2-d-4) a menos que la Regla 3-4-4 aplique.

2. En los últimos minutos de cualquier medio, A10 no puede localizar a su receptor abierto. Para conservar tiempo, lanza un pase adelantado, que es incompleto, a un área que no hay un jugador elegible del equipo A.

Regla: Pase ilegal adelantado. [Castigo pérdida de down en el punto del pase](#). El reloj arrancará a la señal de bola lista. (Reglas 3-3-2-e-15 y 3-4-3)

3. – En tercer down, y cerca del final de cualquier medio, A4, posible sostenedor para un gol de campo, mofa el centro y A44, el posible pateador, recupera la bola e inmediatamente lanza la bola hacia adelante y al suelo.

Regla: Faul del equipo A, Pase ilegal, no es un intento válido para conservar tiempo. Castigo [Castigo pérdida de down en el punto del pase](#). El reloj arrancará a la señal de bola lista. (Reglas 3-3-2-e-14 y

3-4-3) a menos que la Regla 3-4-4 aplique.

4. – La bola es centrada sobre la cabeza del QB A12 en una formación escopeta. A12 recupera la bola e inmediatamente la lanza hacia adelante y al suelo.

Regla: Faul del equipo A, Pase ilegal, no es un intento válido para conservar tiempo. Castigo **Castigo pérdida de down en el punto del pase**. El reloj arrancará a la señal de bola lista. (Reglas 3-3-2-e-14 y 3-4-3)

5. – En tercer down cerca del final de la primera mitad, A1 mofa el centro. A1 o A4 atrapa la bola mofada (en el aire) e inmediatamente lanza el balón hacia adelante al suelo.

Regla: Jugada legal.

6. – En tercer down cerca del final de la primera mitad, A1, colocado siete yardas detrás del centrador, atrapa el centro e inmediatamente lanza el balón hacia adelante al suelo.

Regla: Jugada legal.

7. – Con pocos segundos para finalizar el primer medio y la bola declarada lista para jugar, el equipo A rápidamente se coloca en formación y esta es centrada legalmente al QB A12, quien lanza la bola directamente al suelo. La formación del equipo A no fue legal al momento del centro. Cuando la bola fue declarada muerta, faltan dos segundos para finalizar el medio.

Regla: Faul del equipo A, formación ilegal. Castigo cinco yardas desde el punto anterior. El reloj camina al centro.

8. – El QB A10 corre a toda velocidad hacia la línea lateral fuera de la caja de Tackles, cuando él tira un pase legal adelantado que es bateado por un defensivo y aterriza detrás de la zona neutral.

Regla: Jugada legal. Si la bola no se hubiera bateado, esta hubiera aterrizado delante de la zona neutral. De esta manera A10 cumple con el espíritu de la Regla.

9. Tercera y 5 en la línea de la yarda 40 de A. QB A12 se hace hacia atrás en su bolsa de protección para lanzar un pase. Bajo una gran presión lanza un pase atrasado al back A22 que lleva la pelota fuera de la caja de tackles. Cuando va a ser tacleado el corredor A22 en la línea de la yarda 35 de A lanza un pase adelantado que cruza la zona neutral y aterriza a un área a 20 metros del receptor elegible más cercano de su equipo.

Regla: Faul, por lanzar un pase intencional al suelo. La excepción de la Regla de la caja de tackles aplica sólo al jugador que controla el centro, como en la jugada el pase viene después de haber un pase atrasado. Por lo tanto en el segundo pase, es pérdida de down en el lugar del faul. Cuarto y 10 en la línea de la yarda 35 de A. (Regla 7-3-2-h-Excepción).

10. El QB A12 es en formación escopeta. Él mofa el centro (pase atrasado) y el balón es recogido por A63 aun dentro de la caja de tackles. Bajo una fuerte presión, A63 puede salir fuera de la caja de tackles y tirar un pase incompleto más allá de la línea de scrimmage donde no hay un posible receptor.

Regla: Jugada Legal. El jugador A63 controla el pase atrasado como resultado del centro. (Ver Regla 7-3-2-h-Excepción.)

Artículo 4– Elegibilidad perdida por salirse del campo.

A.R. 7-3-4-1.

1. – El elegible A88 sale del campo voluntariamente, reingresa, y es el primer jugador que toca el pase. El toque de A88 ocurre en la zona final del equipo B.

Regla: Faul del equipo A, Toque ilegal. Castigo de pérdida de down en el punto anterior.

2. – El elegible A88 sale del campo voluntariamente durante un down en el que un pase adelantado es lanzado, y regresa al campo de juego pero no toca la bola y es agarrado por un oponente antes de que la bola sea tocada por cualquier jugador.

Regla: Faul del equipo B, No es interferencia en pase pues A88 no es elegible para atrapar un pase adelantado. Castigo de 10 yardas desde el punto anterior.

3. – A88, receptor abierto, es empujado fuera del campo por B1 y luego corre 20 yardas antes de regresar al campo de juego. A88 atrapa un pase legal en la zona final del equipo B.

Regla: Faul del equipo A, Pérdida de down en el punto anterior por no regresar A88 al campo inmediatamente.

4. El receptor elegible A44 está ejecutando un patrón de pase cerca de la línea lateral. Cuando un pase legal adelantado viene hacia él y accidentalmente toca la línea lateral, luego salta y “mofea” la bola en el aire, pero aterriza de rodillas y dentro del campo con la bola firmemente sujeta.

Regla: Toque ilegal. Castigo pérdida de down del punto anterior. A44 perdió su elegibilidad saliendo de límites del campo y no recobró su elegibilidad al tocar la bola por segunda vez.

Artículo 5. – Elegibilidad ganada o recuperada.

A.R. 7–3–5–1.

1. – El equipo B toca el pase cerca de la línea lateral cuando A1 está fuera del campo. A1 regresa al campo de juego y toca el pase.

Regla: Jugada legal. El toque del equipo B hace elegibles a todos los jugadores durante el resto del down.

Artículo 6. – Pase completo.

A.R. 7–3–6–1.

1. – Dos jugadores oponentes reciben un pase adelantado cuando ambos están en el aire y ambos jugadores regresan al suelo al mismo tiempo.

Regla: Atrapada simultánea, la bola se concede al equipo pasador (Regla 2–2–8).

2. – Dos jugadores oponentes reciben la bola cuando ambos están en el aire y uno de ellos regresa al suelo, dentro del campo, antes que el otro.

Regla: No hay atrapada simultánea. Pase completo o interceptado y la bola pertenece al jugador que primero regresó al suelo (Regla 2–2–8).

3. – Un jugador en el aire atrapa un pase legal adelantado. Mientras está en el aire, es tackleado por un oponente y claramente sostenido en el aire por un momento antes de ser llevado en cualquier dirección. Entonces el jugador cae dentro o fuera del campo con el balón en su poder.

Regla: Pase completo. La bola es declarada muerta en la línea de la yarda donde el que recibe o intercepta fue sostenido de manera que se le impidió regresar inmediatamente al suelo. (Regla 4–1–3–p).

4. – El jugador A80, en el aire, atrapa un pase legal adelantado en su yarda 30. Mientras está en el aire, es tackleado por B40 y llevado hacia delante a la yarda 34, donde cae al suelo.

Regla: Bola del equipo A en la yarda 34. (Regla 5–1–3–a).

5. – El jugador A80, en el aire, atrapa un pase legal adelantado en su yarda 30. Mientras está en el aire, es tackleado por B40 y cargado hacia atrás a la yarda 26, donde la bola se convierte en muerta.

Regla: Bola del equipo A en la yarda 30. (Regla 5–1–3–a Excepción).

6.- El jugador A86 es forzado legalmente a salir fuera del campo de juego por B18 en la línea de la yarda dos del equipo B. A86, mientras que intenta un "retorno inmediato" al campo de juego, estando fuera del campo salta y en el aire recibe un pase legal adelantado de A16. El jugador A86 cae dentro del la zona final del equipo B completando el pase.

Regla: Touchdown (Reglas: 4-1-3-c, 4-2-3-a, 7-3-4 Excepción y 8-2-1-b).

7.- El jugador B33 brinca desde fuera del campo y está en el aire cuando recibe el pase legal adelantado lanzado por el equipo A. (a) B33 aterriza dentro del campo de juego (b) en la zona final del equipo B completando la intercepción.

Regla: El jugador B33 es un portador de bola hasta que la pierda, o la pelota se convierta en muerta por Regla. (a) Primero y 10 para el equipo B (b) Touchback (Reglas: 4-1-3-c, 4-2-3-a, 5-1-1-e y 7-3-4).

8. - Cuando está en el aire, el receptor elegible A89 cuando toca un pase adelantado impulsando la bola hacia atrás: (a) A un receptor elegible A80; o (b) a B27 que intercepta el pase.

Regla: Jugada legal, la bola permanece libre en los dos casos (a) y (b). A89 puede batear un pase adelantado (Reglas: 2-2-7, 2-10-3 y 9-4-1-a)

9. Receptor A85 que se encuentra en el aire agarra un pase adelantado, y en la trayectoria de regresar al suelo, primero hace contacto con el terreno de juego con su pie izquierdo dentro del campo al momento que pierde la bola y esta toca el suelo.

Regla: Pase incompleto. Un receptor en el aire debe mantener el control de la pelota si se encuentra yendo al suelo en el proceso de terminar la atrapada.

10. Receptor A85 en el aire y agarra un pase adelantado, y durante el proceso de aterrizar, primero hace contacto con el suelo con su pie izquierdo dentro del campo. Inmediatamente al golpear el suelo, la pelota se desprende pero nunca toca el suelo, pero finalmente recupera el control de la bola.

Regla: Pase completo. Si el receptor esta dentro del campo y va al suelo y suelta el control de la bola, mientras el jugador se queda dentro del campo y la pelota nunca toque el suelo, e inmediatamente A85 recupere el control de la bola (que nunca toco el suelo) esto es un pase completo.

11. Receptor A85 en el aire agarra un pase adelantado, y durante el proceso de aterrizar, primero hace contacto con el suelo dentro del campo con el pie izquierdo cuando a la vez recae sobre el suelo fuera del campo. Inmediatamente al golpear el suelo fuera del campo la pelota salta ligeramente de sus manos y A85 lo atrapa antes de que la bola toque el suelo.

Regla: pase incompleto indiferente de que si la pelota toca o no toca con el suelo porque el receptor está fuera de campo.

12. El receptor A85 se tira en la línea de la yarda 2 del equipo B para atrapar un pase adelantado, y mientras va aterrizando el sigue intentando atrapar la bola, pero al caer en la zona final suelta la bola.

Regla: pase incompleto. Cualquier receptor que va al suelo solo en el proceso de hacer una atrapada debe mantener el control de la pelota cuando golpea el suelo.

13. Receptor A85 está en el aire en la zona de final y agarra un pase adelantado pero es golpeado en el aire por un defensor que causa que A85 caiga sobre el suelo. Inmediatamente al golpear el suelo, la pelota se desprende y golpea el suelo.

Regla: pase incompleto. Un receptor en el aire que es contactado antes de terminar todos los requeri-

mientos de una atrapada, todavía debe mantener el control de la pelota después de golpear el suelo.

14. A80 receptor elegible se encuentra en el aire cuando recibe un pase legal adelantado. Agarra la pelota firmemente en sus manos, y cuando está regresando hacia el suelo, la nariz de la bola toca el suelo antes de cualquier parte de su cuerpo. A80 conserva el control firme de la pelota y no se mueve durante esta acción. Luego las rodillas de A80 tocan el suelo y mantiene el control de la pelota.

Regla: Pase completo.

15. El receptor elegible A80 está en el aire cercano a la línea lateral cuando él recibe un pase legal adelantado. Cuando él viene a tocar el terreno de juego sus dedos del pie (a) claramente los arrastra dentro del campo antes de que él salga de los límites del campo; (b) y luego su talón toca encima de la línea lateral en un movimiento continuo. Él mantiene el control firme de la bola en ambos casos.

Regla: En (a) el pase es completo. En (b) el pase es incompleto. El dedo del pie y luego el talón al tocar el suelo forman parte de un solo proceso y por la interpretación de la Regla él ha aterrizado fuera de límites del campo entonces no ha realizado la atrapada.

Artículo 7. – Pase incompleto.

A.R. 7-3-7-1.

1. – Un jugador toca un pase cuando está en contacto con una línea lateral que marca fuera del campo.

Regla: Bola fuera del campo, el pase es incompleto y el down cuenta. La elegibilidad del jugador que toca la bola no afecta esta Regla (ver Regla 4-2-3-a).

2. – Cuarto down y nueve yardas por ganar en la línea de la yarda seis del equipo A. A1 intencionalmente tira el pase adelantado en su zona final; para evitar pérdida de yardaje

Regla: El capitán del equipo B puede aceptar el castigo que es un Safety, o bola del equipo B, primero y gol en la línea de la yarda seis.

3. – Tercer down y nueve yardas por ganar en la línea de la yarda seis del equipo A. A1 lanza un segundo pase adelantado desde su zona final. B2 intercepta y hace down en la línea de la yarda 20 del equipo A.

Regla: El capitán del equipo B puede aceptar el castigo que es un Safety, o retener la bola, que es primer down en la yarda 20 del equipo A.

Artículo 8. – Contacto ilegal e interferencia en pase.

A.R. 7-3-8-1.

1. – Un jugador del equipo B, defendiéndose contra un pase legal adelantado adelante de la zona neutral, da la espalda a la bola y agita sus brazos en la cara de un jugador elegible del equipo A, que en su intento de atrapar el pase, choca, tropieza (hace contacto), contra el jugador del equipo B.

Regla: Interferencia de pase del jugador del equipo B, primer down. El no está haciendo un intento de buena fe para atrapar o batear el pase.

2. – El receptor abierto A80, 15 yardas adelante de la zona neutral, da la espalda a la zona neutral. El pasador lanza la bola sobre las manos de A80 que estaban extendidas sobre su cabeza. La bola es alta y adelante del receptor (pase no atrapable), cuando B2 jala de la careta a A80.

Regla: Faul personal de B. (Regla 9-1-2-f), no es interferencia en pase. Castigo de 15 yardas y primero y diez para el equipo A. Ofensores flagrantes deberán ser expulsados.

3. – A83, receptor abierto a 10 yardas del hombre interior más cercano de la línea, sale al medio campo.

Antes que la bola sea lanzada, B1, back, legalmente lo bloquea y lo tira al suelo.

Regla: Legal, a no ser que el bloqueo sea abajo de la cintura (Regla 9-1-6).

4. – El equipo A está alineado, al centro, con A88 abierto a 10 yardas del tackle y A44 un back cuatro yardas más adentro. Justo antes de que el pasador del equipo A lance la bola, A88 hace contacto con B1 cinco yardas adelante de la zona neutral. El pase es lanzado a A44, que se movió fuera y frente del punto donde A88 hizo contacto.

Regla: Faul del equipo A, interferencia ofensiva en pase. Castigo de 15 yardas desde el punto anterior.

5. – Antes de ser lanzado el pase, el receptor abierto A88 se mueve cuatro yardas a campo abierto y de frente hacia el defensivo B1. En ese punto B1 empuja A88 que entonces usa sus manos para hacer contacto con B1.

Regla: Faul del equipo A, interferencia en pase ofensiva si el pase cruza la zona neutral. Castigo de 15 yardas desde el punto anterior.

6. – Antes de que el pase sea lanzado, el receptor abierto A88 se corta hacia adentro donde B1, Baqueador, intenta bloquearlo. A88 usa sus manos para hacer a un lado a B1.

Regla: Faul del equipo A, interferencia ofensiva en pase si el pase legal cruzó la zona neutral. Si el contacto inicial de B1 es abajo de la cintura y adelante de la zona neutral, el equipo B también comete faul y los faules en bola viva se anulan.

7. – A88, receptor elegible, hace un gancho y se detiene a 10 yardas. Después de que el pase, considerado como atrapable, es lanzado, y antes de que lo toque A88, B1 hace contacto con A88 por la espalda o de lado y lo Tacklea, agarra o empuja y el pase es incompleto.

Regla: Faul del equipo B, interferencia defensiva en pase, punto del faul y primer down.

8. – A80, extremo cerrado, corre 10 yardas en la secundaria y se corta hacia los postes del gol. B1, un paso atrás, va por fuera. Después de que la bola es lanzada, B1 hace contacto con A80 con una Tacleada, bloqueo, empuja o lo agarra y la bola pasa sobre las manos extendidas de A80.

Regla: Faul del equipo B. Interferencia defensiva en pase. Castigo: Primero y diez en el punto del faul si la infracción ocurre a menos de 15 yardas del punto anterior. 15 yardas y primer down si el faul es a más de 15 yardas adelante de la zona neutral.

9. – Los jugadores A88 y B2 van corriendo juntos muy cerca uno de otro. Antes, o después, de que el pase sea lanzado, cualquiera, A88, ó B2, o ambos, caen al engancharse sus pies. Ninguno de los jugadores zancadillea intencionalmente.

Regla: No hay faul.

10. – Antes de ser lanzado al pase, A88, receptor abierto, y B1, defensivo, van corriendo, hombro con hombro y lado a lado, 15 yardas adelante de la zona neutral. A88 esta cercano a la línea lateral y B1 va por dentro. A88 se corta hacia adentro. B1 no se mueve y A88 choca contra él.

Regla: No hay faul. Porque el balón no ha sido lanzado.

11. – A88, receptor abierto, y B1, defensivo, van corriendo hombro con hombro y lado a lado, 15 yardas adelante de la zona neutral; A88, cerca de la línea lateral, y B1, cerca de las líneas interiores. El pase es lanzado hacia el poste de gol. Cuando la bola va en el aire, A88 se corta hacia adentro hacia el pase adelantado atrapable. B1 no se mueve y no hace ningún intento de ir al pase y A88 choca contra él.

Regla: Faul del equipo B, interferencia defensiva en pase. Castigo de 15 yardas desde el punto anterior

y primer down.

12. – El jugador A44, slot, corre en su trayectoria 25 yardas en el campo abierto y hacia el pílón de la línea de gol. B1, Safety, está colocado entre A44 y el pílón. Cuando la bola es lanzada, B1 reduce obviamente su velocidad y choca contra A44 antes de que el pase atrapable toque el suelo.

Regla: Interferencia defensiva en pase del equipo B. Castigo de 15 yardas desde el punto anterior y primer down.

13. – El jugador A80, extremo cerrado, se mueve en una trayectoria profunda de 25 yardas, donde contacta a B1, un Safety. Antes o después de que sea lanzado el pase. A88 receptor abierto colocado en el lado opuesto del extremo cerrado, cruza por atrás de donde A80 hizo contacto contra B1 y atrapa el pase legal adelantado.

Regla: Faul del equipo A. Interferencia de pase de la ofensiva. Castigo de 15 yardas desde el punto anterior.

14. – Cuarto down y gol para el equipo A en la línea de la yarda 5 del equipo B. El pase adelantado del equipo A es incompleto pero B1 comete interferencia en la yarda 1 ó en su zona final.

Regla: Primero y gol en la línea de la yarda 2 del equipo B.

15. – En un pase adelantado que pasa la zona neutral y que va dirigido hacia A80, los jugadores A80 y B60 hacen el intento de atraparlo. El pase es alto y se considera como no atrapable. Cuando la bola pasa por encima de la cabeza de los dos, A80 empuja a B60 en el pecho.

Regla: No es interferencia ofensiva de pase.

16. – En un pase adelantado que pasa la zona neutral y que va dirigido hacia A80, los jugadores A80 y B60 hacen el intento de atraparlo. A14, que no está haciendo el intento por atrapar el pase, bloquea a B65 en campo abierto, ya sea antes de que el pase sea lanzado o cuando el pase no atrapable está en el aire.

Regla: Faul del equipo A, Interferencia de pase ofensiva. Castigo de 15 yardas desde el punto anterior.

Artículo 9. – Interferencia de contacto.

A.R. 7-3-9-1.

1. – Un pase legal adelantado delante de la zona neutral es tocado o mofado por un receptor elegible de cualquier equipo o rebota en un oficial y después, cuando el pase sigue en vuelo, cualquiera de los jugadores de, A o B, agarra o comete cualquier faul a un oponente elegible que está adelante de la zona neutral.

Regla: Las Reglas de interferencia no se aplican después que el pase ha sido tocado. Castigarse como un faul durante una bola suelta. Castigo: 10 ó 15 yardas desde el punto anterior. (Regla 9-3-6).

2. En un pase legal adelantado detrás de la zona de scrimmage, el elegible A1 ubicado enfrente de B1, está a punto de tocar el pase cuando B1 lo empuja y el pase es incompleto.

Regla: Legal. Las Reglas de interferencia de pase no aplican detrás de la zona de scrimmage (Reglas 7-3-9-d, 9-1-2-d Excepción 4 y 9-3-3-c Excepción 5).

Artículo 10. – Inelegibles en campo abierto.

A.R. 7-3-10-1.

1. – El jugador de línea inelegible A70, corre a más de tres yardas y cruza la zona neutral y no hace contacto con ningún oponente, hace un rodeo por el flanco y regresa atrás de la zona neutral antes de que A10 lance un pase legal adelantado que cruza la zona neutral.

Regla: faul del equipo A, Inelegible en zona de pase. Castigo: 5 yardas desde el punto anterior.

2. – Un hombre de línea inelegible, A70, hace contacto con un oponente dentro de 1 yarda de la zona neutral. A70 empuja a B4 a más de 3 yardas adelante de la zona neutral y luego se regresa atrás de la zona neutral antes de que A1 lance un pase legal adelantado que cruza la zona neutral.

Regla: Faul del equipo A, Inelegible en zona de pase o interferencia ofensiva en pase. Castigo 5 yardas del punto anterior o 15 yardas desde el punto anterior (Regla 7–3–8–b).

Artículo 11. – Toque ilegal.

A.R. 7–3–11–1.

1. – Cuando restan pocos segundos en el medio, el QB A10, que no se encuentra por fuera de la caja de Tackles, lanza un pase desesperado para evitar perder yardaje y que es incompleto después de tocar primero al inelegible A58 que intenta caharlo.

Regla: Faul por lanzar un pase intencionalmente al suelo, no es faul por toque ilegal ya que el pase es ilegal. Castigo pérdida de down en el punto donde lanzó el pase y el reloj caminará al centrar la bola (Reglas 3-3-2-d-4 y 7-3-2-f). Si el reloj de juego expira el cuarto no se extiende.

2. – El equipo A centra en su yarda 10. A10 retrocede y lanza un pase adelantado al inelegible A70, que cuando está en su zona final (a) mofa y el pase es incompleto, (b) atrapa el pase y lo derriban en la zona final o (c) atrapa el pase y es derribado después de avanzar hasta su yarda 3.

Regla: Falta de A (a) El equipo B puede elegir el castigo que deja la bola en la yarda 5 o rechazar el castigo para que el down cuente. (b) La bola es muerta en la zona final con el ímpetu del equipo A y el equipo B puede elegir el Safety o el castigo desde el punto anterior. (c) El down cuenta si el castigo es rechazado y el punto donde la bola es declarada muerta es más ventajoso para el equipo B que el punto donde quedaría la bola después de aplicarse el castigo.

(Nota: (a), (b) y (c) pueden ser castigados como tirar la bola intencionalmente al suelo, dependiendo si el pase iba o no dirigido a un jugador elegible de A. (Regla 10–1–1–b). Si un pase intencionalmente lanzado al suelo es marcado, entonces no hay toque ilegal.

REGLA 8. ANOTACIONES.

SECCIÓN: – 2. – TOUCHDOWN.

Artículo 1. – Cómo se anota.

A.R. 8–2–1–1.

1. – El portador de bola A1, al intentar la anotación, le pega con el pie al pylon colocado en la intersección de la línea de gol y línea lateral del lado derecho del campo. El lleva la bola en su brazo derecho que extiende sobre la línea lateral.

Regla: El que un Touchdown sea anotado o no, depende del máximo avance de la bola con relación a la línea de gol cuando la bola se convierte en muerta por Regla (Reglas 4–2–4–d y 5–1–3–a).

2. – El portador de bola A1 avanza en el campo de juego y salta en la línea de la yarda dos. Su primer contacto con el suelo es fuera del campo tres yardas adelante de la línea de gol. La bola, en posesión del portador de bola, pasa sobre el pylon.

Regla: Touchdown (Regla 4–2–4–e).

3. – La bola, en posesión del portador de bola en el aire A21, cruza la línea lateral sobre la yarda 1, penetra la línea de gol extendida hacia afuera, y es declarada muerta en posesión de A21.

Regla: La bola se declara fuera del campo en la línea de la yarda 1 (Reglas 2–11–1 y 4–2–4–e).

4. El QB A12 completa un pase adelantado a un compañero de equipo que se encuentra parado en la zona de anotación del equipo B. (a) A12 está adelante de la zona de scrimmage cuando él suelta la bola. (b) El receptor esta empleando el número 73.

Regla: En (a) y (b) El resultado de la jugada es una anotación. Pero evidentemente el equipo B no tomará el resultado de la jugada y el castigo se completa según las opciones de Regla

5. El portador de la bola A22 salta de cabeza a la línea de gol desde la línea de la yarda 1 de B. El balón en su posesión (a) toca el pylon; (b) pasa por la parte superior del pylon; (c) cruza la línea de gol dentro del pylon. Después A22 hace contacto en el terreno fuera de los límites del campo tres yardas adelante de la línea de gol.

Regla: En (a), (b) y (c) Es Touchdown en los tres escenarios. La bola en posesión de A22 ha roto el plano de la línea de gol.

6. El portador de la bola A22 se dirige al pylon derecho en la línea de gol. En la línea de la yarda 2 salta de cabeza a la línea de gol o es bloqueado y lanzado al aire por un oponente. La bola en la mano derecha de A22 cruza la línea lateral en la yarda 1 y pasa fuera de la pylon y, a continuación, A22 (a) toca el pylon con su pie o la mano izquierda; (b) toca el suelo fuera de los límites del campo tres yardas adelante de la línea de gol.

Regla: En (a) Touchdown. El plano de la línea de gol se extiende cuando A22 toca el pylon. En (b) no es un Touchdown. El plano de la línea de gol no es extendido porque A22 no ha tocado el pylon o el suelo en la zona de anotación. La bola es declarada fuera de los límites del campo en la línea lateral en la línea de la yarda uno de B.

7. El portador de la bola A22 se dirige al pylon derecho sobre la línea de gol. El balón en su mano derecha cruza la extensión de la línea de gol por fuera (es decir, a la derecha) del pylon y, a continuación,

- A22 pone sus pies (a) en la línea de gol; (b) en la línea lateral a unas pulgadas de la línea de gol.
- Regla:** (a) Touchdown. El plano de la línea de gol se extiende porque A22 toca el suelo en la zona de anotación. (b) no es un Touchdown. No se ampliará el plano de la línea de gol. La bola es declarada fuera de los límites del campo en el punto donde cruzo la línea lateral.
8. El portador de la bola A22 se dirige al pilón derecho sobre la línea de gol. La pelota está en su mano derecha. Su pie toca al pilón justo antes de que el balón cruce (a) el pilón o (b) la extensión de la línea de gol justo a la derecha (por fuera) del pilón.
- Regla:** En (a) y (b) En cualquiera de los casos No es un Touchdown. Debido a que el toque del pilón hace que el balón sea declarado bola muerta cuando el pie del A22 lo golpea. Así, en ambos casos la bola está muerta antes de cruzar la línea de gol.
9. El portador de la bola A1 es golpeado y su máximo avance es detenido cerca de la línea de gol y la línea lateral que se encuentra a su derecha. Cuando es detenido tiene el balón en su mano derecha y la extiende adelante de la línea de gol (a) por dentro del pilón; (b) por fuera del pilón.
- Regla:** En (a) Touchdown. La bola es declarada bola muerta cuando el la cruzo adelante del plano de la línea de gol. (b) no es un Touchdown, debido a que ninguna parte de su cuerpo toca el pilón o la bola rebasó el plano de la zona de anotación por dentro. En este caso no se ampliará el plano de la línea de gol.
10. El portador de bola A33 corre hacia la línea de gol del equipo B. Suelta el balón justo dentro de la yarda uno, pensando que ya anotó un touchdown, regresa de la zona anotación y se dirige al área de su equipo. No hay ninguna señal de Touchdown de algún Oficial. La bola suelta golpea la tierra fuera o dentro de la línea de gol, rueda a lo largo del campo a la zona de anotación y es declarada bola muerta cuando se detiene y permanece en reposo y ningún jugador intenta recuperarla.
- Regla:** Touchdown. La bola pertenece al equipo que tuvo la última posesión en el punto de bola muerta. Por definición un fumble otorgado en la zona de anotación del rival es un Touchdown. (Regla 7-2-5)

SECCIÓN: 3. – DOWN DE PUNTO EXTRA.

Artículo 1. – Cómo se anota.

A.R. 8-3-1-1.

1. – En un intento de anotación extra, el equipo B fumblea después de haber tenido posesión y el equipo A recupera en la zona final del equipo B.
- Regla:** El equipo B puede fumblear después de interceptar un pase, atrapar o recuperar una patada, o atrapar o recuperar un fumble o un pase atrasado. Touchdown. Anotación de dos puntos para el equipo A (Regla 8-3-2-d-1).
2. – B19 es el primer jugador que, adelante de la zona neutral, toca una patada bloqueada en un intento de anotación extra. Él mismo mofa la patada en la zona final. Donde A66 recupera la bola en la zona final.
- Regla:** Anotación de dos puntos para el equipo A.

Artículo 2. – Oportunidad de anotar.

A.R. 8-3-2-1.

1. – En un intento de anotación extra, B2 pateo la bola y le da un nuevo ímpetu a un fumble del equipo A, que es recuperado por el equipo B en su propia zona final.
- Regla:** Safety de un punto para el equipo A, (Reglas 8-3-1 y 8-5-1).
2. – En un intento de anotación extra, B2 pateo el fumble del equipo A dentro de su zona final, donde el equipo B recupera y hace down.
- Regla:** Safety de un punto para el equipo A, o la opción de aceptar el castigo desde el punto básico por el pateo ilegal de la bola (Reglas 8-3-1 y 8-3-3-b-1). Y repite el down.

3. – Durante un intento de punto extra, el equipo A intenta una patada y B2 la bloquea. La bola es recuperada por A2 atrás de la zona neutral y avanzada hasta la línea de gol del equipo B.

Regla: Se conceden dos puntos al equipo A (Regla 8-3-1).

4. – Durante un intento de punto extra, la patada del equipo A es bloqueada. A2 recupera la bola adelante de la zona neutral en el campo de juego.

Regla: La bola es muerta donde es recuperada por A2, el punto extra termina.

5. – Durante un intento de punto extra, la patada del equipo A es bloqueada. La bola después de cruzar la zona neutral (a) es recuperada por B3 en su yarda 1 o (b) golpea el suelo en la zona final de B.

Regla: (a) B3 puede avanzar la bola. (b) La bola es muerta y termina el extra. (Regla 8-3-1).

6. – En un intento de punto extra, la patada del equipo A es bloqueada. La bola es recuperada por B3 y avanzada hasta la línea de gol del equipo A. Durante la carrera de B3, B4 “clippea”.

Regla: No hay anotación, el punto extra termina y el castigo es declinado por Regla (ver 8-3-4-b).

7. – En un intento de anotación extra, B1 intercepta un pase adelantado del equipo A en su zona final. Él corre hasta la línea de gol del equipo A y (a) no hay faules durante la carrera, (b) B3 comete un clipping durante la carrera o (c) A2 comete un faul durante la carrera.

Regla: (a) Anota el equipo B dos puntos, (b) no hay anotación, el punto extra termina y el castigo es declinado por Regla (c) anota dos puntos el equipo B y el castigo es declinado por Regla (Reglas 8-3-1 y 8-3-4-a y b).

8. – En un intento de anotación extra, A1 mofa la bola entregada por el centro de mano a mano y es recuperada por A2 que corre hasta la línea de gol de los oponentes.

Regla: Anotación de dos puntos para el equipo A (Regla 2-10-2).

9.- En un intento de anotación extra de un punto, la patada del equipo A es bloqueada y la bola es recuperada por B75 en la línea de la yarda 2. Cuando B75 intenta avanzarla fumblea la bola y la pelota rueda dentro de su propia zona final donde B61 la recupera haciendo down inmediatamente.

Regla: Safety Conceder al equipo A un punto (Regla 8-1-1).

Artículo 3. – Faules durante el intento de punto extra y antes de la posesión del equipo B.

A.R. 8-3-3-1.

1. – Durante un intento de punto extra, con la patada legal del equipo A en el aire y sin ser tocada, ha cruzado la zona neutral cuando ocurre un faul.

Regla: Si el faul es del equipo A y el punto extra falla, y el equipo B no gana la posesión, el punto extra termina. Si el faul es del equipo A y el punto extra es bueno, el castigo se aplica en el punto anterior. Si el faul es del equipo B y el punto extra es bueno, el equipo A escoger quedarse con un punto o puede escoger el castigo para realizar un intento de dos puntos. En el punto extra no existe la aplicación desde el punto después de la patada de scrimmage. Castigos por faules personales del equipo B, podrán ser aplicados en la siguiente patada de salida, o el siguiente punto en periodos extra. Si el punto extra falla, el equipo A puede aceptar el castigo y volver a repetir el down.

2. – Ambos equipos faulean durante el punto extra después de que el tiempo de juego ha terminado, y el equipo B no obtuvo la posesión.

Regla: Vuelve a jugarse el down en el punto anterior.

3. – Durante el punto extra, el equipo A avanza la bola dentro de la zona final del equipo B o completa un pase en ella, pero el equipo A comete un faul durante la carrera o atrás de su línea, antes del pase.

Regla: Cualquier repetición del down es desde el punto donde el castigo deja la bola, a no ser que sea una zona lateral. En este caso, el centro es desde el punto más cercano de las líneas interiores. El privilegio de repetir el down desde cualquier punto entre las líneas interiores se ejerce únicamente cuando el castigo es por un faul del equipo B.

4. – Durante un intento de anotación extra, ambos equipos cometen una falta antes de que el equipo B intercepte un pase adelantado. En la devolución, (a) B23 clippea o (b) A18 tacklea al portador de bola retorciendo su careta.

Regla: En (a) y (b) los faules son cancelados y el down es vuelto a jugar.

5. – Durante un intento de anotación extra, B79 está en la zona neutral al momento del centro. B20 intercepta un pase adelantado y A55 lo tacklea amarrándolo de la careta.

Regla: Los faules son cancelados y el down es vuelto a jugar.

Artículo 4. – Faules durante el punto extra después de la posesión del equipo B.

A.R. 8-3-4-1.

1. – El jugador B15 intercepta un pase adelantado del equipo A y va corriendo por el medio campo cuando es tackleado por A19 agarrando y jalándolo de la barra.

Regla: El punto extra termina. El castigo es declinado por Regla.

2. – El jugador B1 intercepta un pase adelantado del equipo A y corre por medio campo. Durante su carrera, B2 clipea en la zona final del equipo B.

Regla: El castigo es declinado por Regla.

3. – Durante un intento de anotación extra por tierra de dos puntos, el equipo A es castigado por un cambio (shift) ilegal. El jugador B21 recupera un fumble y en el regreso, B45 clippea y A80 le tira un golpe a un adversario. B21 corre para una aparente anotación.

Regla: A80 es descalificado. La anotación no cuenta, las faltas son canceladas, el down no es vuelto a jugar y el intento de anotación extra se da por terminado.

4. – Durante un intento de anotación extra de dos puntos, el equipo A es castigado por un cambio (shift) ilegal. El jugador B21 recupera un fumble y en el regreso, A80 le tira un golpe a un adversario. B21 corre para una aparente anotación.

Regla: La anotación cuenta y el castigo por un faul flagrante de A80 es hecho cumplir en la siguiente patada de salida o en el siguiente punto en períodos extra. A80 es descalificado.

SECCIÓN: 4. – GOL DE CAMPO.

Artículo 2. – Jugada siguiente.

A.R. 8-4-2-1.

1. – En cuarto down y 8 yardas por ganar en la línea de la yarda 40 del equipo B. El intento de gol de campo del equipo A que no es tocado por el equipo B, rueda fuera del campo en la yarda 7 de B.

Regla: Bola del equipo B en la yarda 40 de su campo, que fue el punto de donde se centro la bola.

2. – En cuarto down y 8 yardas por ganar en la línea de la yarda 40 del equipo B. El intento de gol de campo del equipo A es tocado por el equipo B en su yarda 10 y la bola sale en la línea de su yarda 5.

Regla: Bola del equipo B en su línea de la yarda 5.

3. – En cuarto down y 8 yardas por ganar en la línea de la yarda 40 del equipo B. El intento del gol de campo del equipo A pega en el suelo en la línea de la yarda 3 y bota hacia dentro de la zona final, donde es recuperada en el aire por un jugador del equipo B que cae al suelo.

Regla: Touchback (Regla 8-6-1-b) Bola del equipo B en su línea de la yarda 20.

4. – En cuarto down y 8 yardas por ganar en la línea de yarda 18 del equipo B. El equipo A falla un intento de gol de campo que sale fuera por la zona final de B.

Regla: Bola del equipo B en su línea de la yarda 20.

5. – El equipo A falla un intento de gol de campo que pega en el suelo adelante de la zona neutral y regresa atrás de la zona neutral, donde es recuperada por B y avanzada hasta la zona final.

Regla: Touchdown (Regla 6–3–5).

6. Cuarto down y seis en la línea de la yarda 18 del equipo B. El equipo A falla intento de gol de campo que pega en el suelo delante de la zona neutral y regresa por cualquier causa atrás de la zona neutral a la línea de la yarda 28 del equipo B, donde el balón sale del campo o es recuperado por cualesquiera de los jugadores de ambos equipos. El balón no fue tocado cuando se encontraba adelante de la zona neutral.

Regla: Bola del equipo B en la línea de la yarda 28 donde salió del campo o fue recuperada (Reglas 6–3–5 y 6–3–7).

SECCIÓN: 5. – SAFETY.

Artículo 1. – Cómo se anota.

A.R. 8–5–1–1.

1. – El jugador A10, después de recibir el centro en su propia zona final, es tackleado y la bola descansa en su línea de gol. Su parte más adelantada está en el campo de juego.

Regla: Safety, pues una parte de la bola muerta está en la línea de gol del portador de bola.

2. – Una patada de scrimmage falla en cruzar la zona neutral o cruza la zona neutral y es tocada primero por el equipo B, o no es tocada y regresa hasta la zona final donde es declarada muerta en posesión del equipo A.

Regla: Safety (Regla 8–7–2–a).

3. – El jugador B1 intercepta un pase adelantado (no en punto extra) dentro de su zona final, avanza pero no llega a salir de la zona final cuando es tackleado. Durante la carrera, B2 “clipea” a A1 en la zona final.

Regla: Safety. Castigo aplicado desde el punto básico. El castigo deja la bola en posesión del equipo B en su zona final.

4. – El jugador B1 intercepta un pase adelantado o fumble, o atrapa una patada de scrimmage, o libre, entre su línea de la yarda 5 y su línea de gol y su ímpetu lo lleva dentro de su zona final. La bola es declarada muerta en posesión del equipo B en su zona final.

Regla: Bola del equipo B en el punto donde interceptó el pase, fumble o la patada fue atrapada. La Regla será la misma si B1 recobra un fumble, un pase atrasado o una patada en circunstancias similares.

5. – El jugador B1 intercepta un pase adelantado, o fumble o atrapa una patada de scrimmage, o libre, entre su línea de la yarda 5 y su línea de gol y su ímpetu lo lleva dentro de su zona final. Antes de que la bola sea declarada muerta, B2 clipea en su zona final, B1 no sale de su zona final y la bola es declarada muerta.

Regla: Safety. El punto básico de aplicación es donde la carrera termina cuando B1 ganó la posesión entre su línea de la yarda 5 y la línea de gol y el foul es detrás del punto básico.

6. – El fumble del equipo A, o su pase atrasado, toca el suelo. El equipo B toca la bola en un intento de recuperarla, pero la bola cruza la línea de gol del equipo A, donde el equipo A cubre la bola o la bola sale del campo por la zona final.

Regla: Safety. El ímpetu proviene del fumble o pase (Regla 8–7–2–a).

7. – A36 intenta despejar desde atrás de su línea de gol, pero A36 mofa la bola. Después de recuperar la bola, A36 le pega al pilón de la intersección de la línea de gol y la línea lateral.

Regla: Safety, a no ser que toda la bola esté adelante de la línea de gol cuando el portador de bola hace contacto con la línea lateral o el pilón. La bola es muerta en el punto más avanzado cuando A36 hace contacto con la línea lateral o el pilón la línea de gol (Reglas 2–31–3 y 4–2–4–d–y e).

8. – El jugador B40 intercepta un pase en su propia yarda 4, y cuando su momentum lo lleva dentro de su propia zona final, pero antes fumblea la bola en su yarda uno y (a) B40 recupera su propio fumble dentro de su zona final. (b) B45 recupera el fumble dentro de su zona final.

Regla: Safety en ambos casos (a) y (b).

9. El jugador B47 intercepta un pase en la línea de la yarda 3 de B. Su impulso lo lleva a su zona de anotación donde él suelta la bola. La bola rueda en el terreno de juego. Y A33 recupera la bola en la línea de la yarda 2 de B, lo contactan y la fumblea nuevamente. La bola rueda dentro de la zona de anotación y sale del campo por la línea final.

Regla: Touchback. El equipo B tiene la bola, primero y 10 en la línea de la yarda 20 de B. Se aplica la Regla de impulso sólo si la bola permanece en la zona de anotación y es declarada bola muerta dentro de dicha zona. (Regla 8-6-1)

10. Tercera y cinco en la línea de la yarda 20 de B. El back Defensivo B44 intercepta un pase en la línea de la yarda 3 de B y su impulso lo lleva en su zona de anotación. Estando aún en su zona de anotación suelta de la bola. La bola rueda hacia delante y entra en el campo de juego y en la disputa por la pelota esta vuelve a la zona de anotación (a) donde B44 la recupera haciendo down; (b) o la bola sale del campo por la línea final.

Regla: (a) y (b) Safety, dos puntos para el equipo A. El impulso de la bola entrando en la zona final por segunda vez es fumble de B44. La disputa para recuperar la pelota no añade un nuevo impulso. La Regla de impulso no se aplica porque la pelota no permaneció en la zona de anotación. (Regla 8-7-2)

SECCIÓN: 6. – TOUCHBACK.

Artículo 1. – Cuándo se declara.

A.R. 8–6–1–1.

1. – Un fumble del equipo A pega en el pilón de la intersección de la línea de gol del equipo B y la línea lateral.

Regla: Bola del equipo B en la línea de la yarda 20. (Regla 7–2–4–b).

2. – El jugador B1 intercepta un pase adelantado del equipo A en su propia zona final, después A1 le roba la bola de las manos dentro de la zona final.

Regla: Touchdown. La bola no es muerta automáticamente cuando esta es interceptada. Sin embargo, si a juicio del oficial, hay un tiempo razonable durante el cual el jugador del equipo B no intenta avanzar la bola después de interceptar, declarar un Touchback está justificado.

3. Tercera y cinco en la línea de la yarda 20 de B. El back Defensivo B44 intercepta un pase en la línea de la yarda 3 de B y su impulso lo lleva en su zona de anotación. Estando aún en su zona de anotación suelta de la bola. La bola rueda hacia delante y en la disputa por ella A33 patear la bola dentro de la zona de anotación y la bola sale por la línea final.

Regla: Primero y 10 para el equipo b en la B-30. El resultado de la jugada es un Touchback, y tanto por la aplicación del punto básico por el foul de 10 yardas por patear ilegalmente la pelota o por que la bola sale del campo, la línea de la yarda 20 de B. Touchback son los dos resultados porque el nuevo

impulso lo da A33 al patear la bola (Reglas 2-16-1-a, 8-5-1, 8-7-1, y 10-2-2-d-2(a)).

SECCIÓN: 7. – RESPONSABILIDADES E ÍMPETU.

Artículo 2. – Ímpetu inicial.

A.R. 8-7-2-1.

1. – El portador de bola A1, avanza hacia la línea de gol del equipo B, fomblea cuando B1 batea la bola en sus manos o lo Tacklea por atrás. En cualquier caso, A1 pierde la posesión cerca de la línea de gol y la bola entra en la línea final del equipo B, donde el equipo B recupera.

Regla: Touchback. El ímpetu se carga al fomble del equipo A (Regla 8-6-1-a).

2. – Cualquier patada del equipo A pega en el suelo y después de ser bateada por un jugador del equipo B, cruza la línea de gol del equipo B, donde un jugador de B la recupera o sale del campo.

Regla: Nuevo ímpetu es dado a la bola por el equipo B. Safety, dos puntos para el equipo A. Batear la patada está considerado como el fin del ímpetu de la patada y como la aportación de un nuevo ímpetu. Sin embargo, el mero toque o desviación de la patada, o haber sido tocado por ella, no destruye el ímpetu de la patada (Regla 8-5-1-a).

3. – El equipo A despeja la bola y es tocada por el equipo B (no le da un nuevo ímpetu) y cruza la línea de gol del equipo B. Luego, el equipo B cubre la bola o la bola sale del campo por la zona final.

Regla: Touchback. La misma Regla se aplica si la patada en vuelo le pega al equipo B o es desviada en un intento de atraparla. El equipo B puede recuperar y avanzar, y es un Touchback si es tackleado en su zona final o sale del campo atrás de la zona final (Regla 8-6-1-a).

4. – Patada libre del equipo A desde su línea de la yarda 35. La bola rueda por el suelo hasta la línea de la yarda tres del equipo B, B10 patear la bola haciéndola salir por su zona final.

Regla: Safety debido al nuevo ímpetu del jugador B10 o bola del equipo A en la línea de la yarda 40, donde la patada libre será repetida Reglas (9-4-4 y 10-2-2-d-4).

5. – Cuarto down y cinco en la línea de la yarda 20 del equipo B. A30 fomblea en la línea de la yarda 16 del equipo B, la bola rueda hasta la línea de la yarda 10 donde B40, intentando recuperar la bola suelta (esté descansado o siga rodando), la mofa y la hace salir del campo en (a) línea de la yarda 5 del equipo B, o (b) línea de la yarda 18 del equipo B.

Regla: En cualquier caso es un fomble fuera del campo. Como el equipo A no logró llegar a la línea por ganar antes del fomble, es bola del equipo B y primero y diez en (a) línea de la yarda 16 del equipo B o (b) línea de la yarda 18 del equipo B (Reglas 5-1-4-f y 7-2-4-b).

6. – Cuarto down y cinco en la línea de la yarda 20 del equipo B. A30 fomblea en la línea de la yarda 16 del equipo B. La bola rueda hasta la línea de la yarda 10 cuando B40 batea la bola suelta (a) hacia atrás y fuera del campo en la línea de la yarda cinco del equipo B o (b) hacia adelante y fuera del campo en la línea de la yarda 18 del equipo B.

Regla: En cualquier caso, es un fomble fuera del campo. En (a) el bateo es legal y es bola del equipo B, primero y diez y en la línea de la yarda 16 del equipo B, ya que el equipo A no logró el primer down. El reloj correrá hasta el centro. En (b), bateo ilegal, castigo al equipo B desde el punto del fomble. Bola del equipo A primero y gol (Reglas 5-1-4-f y 7-2-4-b). El reloj caminará a la señal de bola lista.

REGLA 9. CONDUCTA DE JUGADORES Y OTROS SUJETOS A LAS REGLAS.

SECCIÓN: 1. – FAULES DE CONTACTO E INTERFERENCIA.

Artículo 2. – Restricciones a personas sujetas a las Reglas.

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

1. – Un jugador (a) intencionalmente le pega a un oponente con la rodilla o (b) proyecta la rodilla antes de hacer contacto con un oponente (esto puede ocurrir cuando el jugador se encuentra con un bloqueador).

Regla: En (a) y (b) Faul personal “Rodillazo” 15 yardas de castigo. Aplíquese desde el punto anterior si el faul del equipo A ocurre atrás de la zona neutral Safety si el de “Rodillazo” ocurre atrás de la línea de gol del equipo A. Primer down si el faul es del equipo B. Expulsión si el faul es flagrante en ambos casos,

2. – El portador de bola A1, le pega al tacleador B6 con el antebrazo extendido antes de ser tackleado.

Regla: Faul personal de A, Castigo de 15 yardas, aplíquese desde el punto anterior si el faul ocurre atrás de la zona neutral. Expulsión si es un faul flagrante. Safety si el faul ocurre atrás de la línea de gol del equipo A.

Artículo 3 – Iniciar el contacto/Con la corona del casco a un Oponente.

A. R. 9-1-3

I. El QB A12 dentro de su bolsa de protección está buscando un receptor abierto. Antes o igual a que él lance la bola, A12 es contactado desde el lado en las costillas, el muslo o la rodilla por B79, que adelante se zambulle y golpea con la corona (parte superior) de su casco. Esto ocurre en la primera mitad (a); (b) en la segunda mitad.

REGLA: Faul por B79 cazando a su oponente e iniciar el contacto con la parte superior de su casco. 15 yardas castigo, primera down. El jugador B79 es automáticamente descalificado (a) para el resto del juego. (b) para el resto del juego y la primera mitad del siguiente juego.

Artículo 4. Cazar e iniciar contacto a la cabeza o el cuello a un Jugador indefenso

A. R. 9-1-4

I. El receptor A83 ha saltado y recibió un pase adelantado. A83 está a punto de recuperar su equilibrio, B45 se lanza y conecta a A83 por encima de la zona del hombro con su casco o con su hombro. Esto ocurre en la primera mitad (a); (b) la segunda mitad.

REGLA: faul por B45 por cazar e iniciar el contacto con un oponente indefenso por encima de los hombros. 15 yardas de castigo, primer down. El jugador B79 es automáticamente descalificado (a) para el resto del juego. (b) para el resto del juego y la primera mitad del siguiente juego.

2. El portador de bola A20 corriendo cerca de la línea lateral, baja su cabeza y contacta al jugador defensivo B89 que está tratando de taclearlo. Los dos jugadores chocan casco a casco.

Regla: No hay faul. A20 ni B89 son considerados como jugadores indefensos y ninguno se ha dirigido a su oponente en el sentido de como se menciona la Regla 9-1-3 (pagina 83).

3. El jugador A44 está cubriendo la patada inicial que abre la segunda mitad. A44 va corriendo en la línea de 45 yardas del equipo B, B66 objetivos y se lanza a la A44 por el lado, y realiza un bloqueo por el lado ciego. B66 primero hace contacto con su antebrazo en A44 en: (a) en el cuello; (b) la parte superior del brazo o el hombro.

REGLA: (a) foul por B66 para dirigidos a un jugador indefenso e iniciar contacto en el área de la cabeza o el cuello. El castigo de 15 yardas se aplica al final de la carrera. B66 es descalificado por el resto del juego y la primera mitad del siguiente juego. En (b) ninguna foul. Aunque A44 es un jugador indefenso y B66 lo contacto, el contacto por B66 no es a la zona de la cabeza o el cuello. (Regla 2-27-14)

4. A12 que normalmente se desempeña como QB está alineado como un receptor abierto en el backfield y A33 esta cinco yardas detrás del centro en una formación de escopeta. A33 lanza un pase previsto para A12 que es interceptada. Durante el regreso de la interceptación, el jugador B55 se lanza en contra de A33, golpeándolo en el lado del casco.

REGLA: foul por B55 por cazar e iniciar contacto a la cabeza de un jugador indefenso. Para efectos de la Regla 2-27-14, A33 es un jugador indefenso ya que jugó el down en el papel del mariscal de campo.

5. El abierto A81 se coloca a la izquierda de la formación, en la parte más exterior del defensivo B89. En una jugada de barrido en dirección de B89 se traslada a su izquierda para centrarse en el portador de bola, al perder de vista A81. A81 luego corta en el interior, tiene como objetivo y se lanza en contra B89, con fuerza lo contactar con su antebrazo en el cuello de B89.

REGLA: Faul bajo Regla 9-1-4 cazando a un jugador, el castigo de la yarda 15, A81 es descalificado. B89 es un jugador indefenso como él está sujeto al no bloqueo por el lado ciego. (Regla 2-27-14)

6. El portador de la bola A33 ha ganado varias yardas y está sujeto por dos defensores. Su avance sido detenido pero la bola no ha sido declarada muerta. El apoyador B55 en cunclillas y empuja a sí mismo, conduciendo su antebrazo en el lado del casco de A33. REGLA: Faul por B55 de cazar. El castigo de la yarda 15, B55 es descalificado en automático. A33 es un jugador indefenso ya que él está sujeto en su avance por los oponentes y su avance se ha detenido. (Regla 2-27-4)

Artículo. – 6 Bloqueo abajo de la cintura.

A. R. 9-1-6-1

1. El jugador A1, un extremo, se coloca 11 yardas a la izquierda del centrador en el en el momento del centro. B2 se encuentra entre la posición original de A1 y la línea lateral. A1 bloquea a B2 por fuera de la posición de la bola al centro. El bloqueo por A1 está por debajo de la cintura y de frente a B2.

REGLA: Bloqueo legal porque es directamente en frente del adversario.

2 El QB. A1 se ve obligado a correr fuera de su bolsa de protección, salir de la zona baja de bloqueo y corre hacia adelante y hacia atrás a través del campo. A2, un receptor colocado 12 yardas a la izquierda del centro en el momento del centro, se mueve dentro del campo y luego regresa hacia la zona neutral. El jugador A2 bloquea a B2 debajo de la cintura claramente de lado, el bloque se dirige hacia una línea lateral.

REGLA: Bloqueo ilegal debajo de la cintura ya que no es en la parte delantera (de frente). Castigo de 15 yardas.

3. En una jugada de opción correr o pasar, el receptor abierto A2 en el momento del centro está colocado 12 yardas a la derecha del centrador. Se mueve dentro del campo y vuelve hacia la zona neutral.

El balón ya ha abandonado la zona baja de bloqueo cuando A2 bloquea a B2 ocho yardas más allá de la zona neutral y debajo de la cintura, directamente de frente de B2 y levemente hacia la línea final del equipo A.

REGLA: Bloqueo ilegal debajo de la cintura. Aunque A2 bloquea debajo de la cintura directamente en la parte delantera (por enfrente), el bloqueo es hacia su propia zona final, el castigo es de 15 yardas.

4. El back A31, un flanker colocado al lado izquierdo de una formación, corre una trayectoria profunda inversa a la derecha después de recibir el balón de un compañero (hace una reversible). El jugador A82 como abierto en el momento del centro se coloca a 10 yardas del centrador en el lado derecho de la formación. A medida que A31 gira la esquina, A82 bloquea a B62 hacia el margen izquierdo. El bloqueo por la A82 es debajo de la cintura y generalmente en la parte delantera pero fuera de lo ancho de "10 a 2". El bloqueo se produce atrás o una yarda más allá de la zona neutral.

REGLA: Bloqueo ilegal debajo de la cintura. Porque es demasiado de lado del adversario (no fue de 10 a 2) y porque se dirige hacia la posición original de la bola. El castigo de 15 yardas se aplica en el punto anterior, si la falta ocurre detrás de la zona neutral.

5. El back A41 está parado en el momento del centro directamente detrás del tackle derecho en una formación de línea balanceada. Su hombro izquierdo está dentro de la caja de tackles. El QB da de mano el balón hacia atrás a A22 que se dirige recto. A41 bloquea a B2 que se mueve en el backfield ofensivo para hacer una jugada en contra del portador de la bola como A22 alcanza la línea de golfeo. El bloque está por debajo de la cintura y claramente de lado.

REGLA: Bloqueo Legal. A41 está parcialmente dentro de la caja de tackles y detrás del segundo liniero en el momento del centro, y en el momento del bloqueo el balón no había dejado la zona baja de bloqueo.

6 El defensivo abierto B88. Bloquea por debajo de la cintura contra tackle A75 una yarda más allá de la línea de golfeo. El bloque está es de lado del adversario.

REGLA: Bloqueo legal ya que tiene lugar dentro de la franja de 10 yardas. Este bloque tuvieron lugar a más de cinco yardas de la línea de golfeo en cualquier dirección sería una foul.

7. El Back A22 estacionario o en movimiento dentro de la caja de tackles en el momento del centro. Cuando se desarrolla la jugada lidera un barrido a la derecha y bloquea debajo de la cintura contra un linebacker después de que el portador de la bola ha abandonado la zona baja de bloqueo.

REGLA: Bloqueo legal como la fuerza del contacto inicial está al frente en la región de "2 a las 10" y no hacia la línea de final del equipo A. Si A22 está en movimiento en el momento del centro, su bloqueo es ilegal si es hacia la posición original de la bola

8. Tercera y siete en la línea de la yarda 30 de A. La bola está en la izquierda de los hash marks. El jugador back A22 se encuentra totalmente por fuera del marco de los tackles en el lado izquierdo, y B40 se mueve para cubrirlo. La entrega es hacia atrás a A44 que barre alrededor del extremo derecho. Cuando se desarrolla la jugada B40 sigue la jugada y lo persigue A22. En la línea de la yarda 40 de A más allá de la derecha de los hash marks A22 supera a B40 y lo bloquea por debajo de la cintura claramente y directamente en la parte delantera. La dirección de este bloque es dentro del campo y ligeramente hacia la línea lateral derecha. A44 se es tackleado en la línea de la yarda 45 de B.

REGLA: Bloqueo legal. El bloque hecho por el frente del opositor es legal sin importar de qué línea lateral se encuentra, y puesto que el bloqueo no es hacia la línea final de equipo de A.

9. primero y 10 en la línea de la yarda 40 de A. el QB A12 toma el centro y comienza en un barrido a su derecha. El guardia A66 lidera y conduce el jugada. Cuando la jugada se desarrolla el linebacker

B55 bloquea a A66 desde el lado en el muslo en l la línea de la yarda 44 de A. A12 se mueve fuera de los límites a la línea de la yarda 48 de A.

REGLA: No es foul. El bloqueo de B55 debajo de la cintura es legal porque se produce a menos de 5 yardas más allá de la zona neutral.

Artículo. – 7 Golpe Tarde, acción fuera de los límites del campo.

A. R, 9-1-7

1. Después de que el balón ha sido declarado muerto, un jugador se arroja sobre un oponente que se encuentra en el suelo y que no tiene el balón.

Regla: foul de Personal. Castigo: 15 yardas desde el punto siguiente y primer down si es cometido por un jugador del equipo B y no entra en conflicto con otras Reglas. "Remache" se aplica en contra de un portador de la bola o a cualquier otro oponente que está postrado cuando la bola se convierte en muerta.

Artículo – 9 Rudeza al pasador.

A. R, 9-1-9

1. Después de que el pasador A17 lanza un pase, B68 que se encuentra a dos pasos, carga en contra de A17, no mostrando ningún intento de evitar el contacto.

Regla: Rudeza al pasador. El QB es un jugador indefenso que es vulnerable a lesiones y debe ser plenamente protegido. Ubicado a dos o más pasos, B68 debe ser consciente que A17 ha lanzado la bola y poder evitar el contacto contra Él.

Artículo – 10 Chop block.

A. R. 9-1-10

1. En una jugada de pase, A75 bloquea B66 en la cintura detrás de la zona neutral. Mientras A75 mantiene contacto, el jugador A47 bloquea posteriormente B66 en su muslo.

Regla: Chop Block, 15 yardas desde el punto anterior.

2. Conforme el flujo de la jugada se mueve a la izquierda, el tackle derecho A77 se desprende de su bloqueo arriba del muslo contra B50 cuando A27 bloquea B50 en su rodilla.

Regla: Chop Block, 15 yardas. Punto de aplicación punto anterior si el foul se produce atrás de la zona neutral.

3. Inmediatamente después del centro, el guardia izquierdo A65 y el tackle izquierdo A79 simultáneamente bloquean a B66, que se encuentra en la zona neutral. (a) Ambos bloqueos son en el muslo. (b) un contacto es en la cintura y el otro en la rodilla.

Regla: Bloqueo legal para una combinación de abajo-abajo. (b) Foul, Chop Block.

4. El ala abierta A87 y el ala cerrada A43 encabezan el bloqueo cuando ambos simultáneamente bloquean al apoyador B17, que se encuentra a tres yardas adelante de la zona neutral. (a) Ambos bloqueos son por arriba de la cintura. (b) un bloqueo es arriba de la cintura y el otro en la rodilla.

Regla: (a) Bloqueo legal. (b) Foul, Chop Block.

5. Después de centrar el balón, el centro A54 roza el guardia nariz B62 en su camino a bloquear a un linebacker. A54 hace leve contacto con B62 o B62 utiliza su brazo para iniciar contacto con

A54. Mientras B62 y A54 están en contacto, el guardia derecho A68 bloquea a B62 en la rodilla por el frente.

Regla: Bloqueo Legal. A54 no está bloqueando B62. El contacto incidental o contacto inicial de B62 no constituyen parte de un bloqueo de combinación, y por lo tanto no hay ningún Chop Block.

Artículo – 14 Contacto contra el Centrador.

A. R. 9-1-14

1. El jugador A10 en una formación escopeta 7-1/2 yardas detrás el centro, que tiene su cabeza hacia abajo y mira hacia atrás a través de sus piernas. Inmediatamente después de centro, el guardia nariz carga directamente en contra del centro mandándolo hacia atrás con el contacto.

Regla: Legal. Al centro no se concede ninguna protección especial, porque no era razonablemente obvio el intentó de una patada (Regla 2-15-10). El centro tiene la protección habitual contra cualquier faul personal de rudeza innecesaria.

2. El equipo A esta en una formación obvia de patada de scrimmage. Inmediatamente tras el centro, el guardia nariz carga directamente en contra el centrador, mandándolo hacia atrás con el contacto. La bola es centrada a un jugador colocado a tres yardas detrás de la línea de scrimmage o bien al potencial pateador, que en su lugar ejecuta un engaño de correr o pasa la bola.

Regla: Faul. Castigo: 15 yardas y primer down automático. No se puede contactar al centrador hasta que haya transcurrido un segundo después del centro cuando el equipo A está en una formación de patada de scrimmage y es bastante obvio que podría intentarse una patada.

3. Inmediatamente después del centro, con el equipo A en una evidente formación de patada de scrimmage, el guardia nariz B71 intenta "disparar en la grieta" entre el centro y el liniero más cercano. El contacto inicial de B71 es en contra del liniero junto al centro.

Regla: Legal. El contacto incidental contra el centro no es una faul (Regla 2-15-10).

Artículo – 15 Tackleo del cuello.

A. R. 9-1-15

1. El portador de la bola A20 corre hacia campo abierto cerca de la línea lateral, el defensivo B56 le agarra por el cuello del jersey o por el cuello de su hombrera. B56 continúa con este contacto varias yardas pero A20 no va a tierra hasta que es tackleado por otro defensivo.

Regla: Jugada Legal. El jugador B56 no comete faul porque él no jalo inmediatamente hacia abajo a A20.

Artículo. – 16 Rudeza o des balanceando al pateador o sostenedor:

A. R. 9-1-16

1. El jugador A1 atrapa un centro largo y planea despejar la bola detrás de su línea de scrimmage, pero pierde el balón, que cae al suelo. A continuación el jugador A1, es contactado por B1.

Regla: Fomble del equipo A. No hay faul de B1. No existe ningún pateador hasta que el balón es pateado.

2. El jugador A1 patea el balón, tras lo cual B1, no se ha podido detener en su intento de bloquear la patada, y contacta al pateador o al sostenedor.

Regla: Castigo: cinco yardas desde el punto anterior si solo los saca de balance "choca". 15 yardas y primero y 10 si en el contacto es considerado un foul de "rudeza".

3. El jugador A1, a partir de una formación que no se prevé una patada, hace un movimiento rápido, e inesperadamente y de repente realiza una patada tan rápido que el jugador B1 no puede evitar el contacto. **Regla:** No es esto rudeza o chocar en contra del pateador, ya que la Regla aplica sólo cuando es bastante obvio que se hará una patada.

4. El jugador B1 se va en contra del jugador A1, que ha pateado el balón y ha tenido un tiempo razonable para recuperar su equilibrio.

Regla: No es un Faul por B1 a menos que se considere como rudeza o contacto en contra de un oponente obviamente fuera de la jugada (Regla 9-1-12).

5. Después de que B1 choca en contra del pateador A25, el pateador A25 simula haber sido maltratado en exceso.

Regla: Fuales que se anulan.

6. El pateador A1, en una formación de patada de scrimmage, se mueve lateralmente dos o tres pasos para recuperar un centro defectuoso o recupera un centro que pasó por arriba de la cabeza y, a continuación, patea la bola. Él es contactado por B2 en un intento fallido por bloquear la patada.

Regla: El pateador A1 no pierde automáticamente su protección en cualquier caso a menos que lleve la bola fuera de la caja de tackles. Mientras que él se encuentre dentro de la caja de tackles A1 tiene derecho a la protección como en cualquier otra situación de patada. Cuando se hace evidente que A1 pretende dar inicio a una patada en una posición normal de despejar, jugadores defensivos deberán evitarle después que patea la bola.

7. El pateador A22 está a 15 yardas detrás de la zona neutral cuando atrapa un centro largo, corre a su derecha en un ángulo hacia la línea de scrimmage y se sale por fuera de la caja de tackles, a continuación, se detiene y patea el balón e inmediatamente es golpeado por B89.

Regla: Jugada Legal, no hay foul de B89. A22 pierde su protección de rudeza o choque por llevar la bola por fuera de la caja de tackles.

Artículo — 17 Su participación sin el casco.

A. R. 9-1-17-1

1. Durante el down el casco de un jugador B55 se le sale casco sin que se le cometa un foul por el equipo A. B55 inmediatamente levanta su casco, y se lo pone y sigue la persecución del portador de la bola.

Regla: Faul Personal de B55 por seguir participando después de perder su casco. El reloj de juego se detiene al final del down y B55 debe dejar el juego para la próxima jugada. (Regla 3-3-9)

SECCIÓN: 2. – FAULES DE CONDUCTA ANTIDEPORATIVA.

Artículo 1. – Actos antideportivos.

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

1. – El equipo B anota un Touchdown durante un regreso de patada de salida. Sustitutos de su equipo entran desde la banca, sin intención de entrar al juego, y corren hasta la zona final para felicitar al portador de bola que anotó.

Regla: Conducta antideportiva. Castigo de 15 yardas se aplica en el intento de anotación extra o en la siguiente patada de salida. Los oficiales deberán anotar los números de los que entran al campo, por una posible expulsión posterior en caso de que cometan una segunda conducta antideportiva. (9-2-1-a-castigo)

2. Tercera y 15 en la línea de la yarda 20 de B. El jugador elegible A88 atrapa un pase en la línea de la yarda 18 de B y se dirige a la línea de gol. En la línea de la yarda 10 de B inicia un "paso de ganso" y

sigue esta acción cuando él cruza la línea de gol.

Regla: Faul en bola viva por conducta antideportiva. Quince yardas de castigo a partir donde inicia el faul, que es en la línea de la yarda 10 de B y repitiendo tercer down. Tercera y 20 en la línea de la yarda 25 de B.

3. Segunda y 5 en la línea de la yarda 40 de B. El jugador A22 back toma un pase atrasado del QB, que se encuentra en extremo derecho y se encamina a la línea de gol. El guardia A66, quien se había corrido para cubrir la jugada, legalmente bloquea B90 tirándolo al suelo y, a continuación, se para sobre él se burla y le va gritando obscenidades en la en la línea de la yarda 30 de B. El Oficial lanza su pañuelo cuando A22 va en la línea de la yarda 10 de B antes de continuar a la zona de anotación.

Regla: Faul en bola viva de actitud antideportiva 15 yardas de castigo desde la línea de la yarda 30 de B y repite down. Segundo y 10 en la en la línea de la yarda 45 de B.

4. Tercera y 15 en la línea de la yarda 20 de B. El jugador A88 elegibles atrapa un pase en la línea de la yarda 18 de B enfila a la línea de gol. Muy cerca de la línea de gol se avienta y aterriza en la zona de anotación, con ningún jugador del equipo B a menos de unas 10 yardas. El juez de campo es incierto del punto exacto donde A88 comenzó su acción de zambullirse.

Regla: Faul por conducta antideportiva. Administrar como un faul en bola muerta. Cuenta el touchdown y el castigo se aplica en el intento de anotación extra o en la patada de salida siguiente

5. Segundo y siete en la línea de la yarda 30 de B. El guardia nariz B55 está alineado dentro de la zona neutral al centro. El back A22 toma la bola en una jugada rápida por el centro, penetra en campo abierto, y en la línea de la yarda 10 de B gira en torno dando su cara hacia atrás y entra en la zona de anotación. El Juez de línea y el juez sobre la línea tienen pañuelos por el faul de fuera de lugar de B55, y el juez baqueador su pañuelo por la acción de actitud antideportiva de A22.

Regla: Faules que se anulan, repita el down. Segundo y siete en la línea de la yarda 30 de B.

6. Primero y 10 en la línea de la yarda 50. El QB lanza un pich al corredor A44 que rodea el extremo derecho y se enfila hacia la línea de gol. El juez de línea en la jugada le saca su pañuelo al apoyador B57 por gritar groserías a Él, quejándose de que un jugador lo estaba agarrando. A44 anota un touchdown.

Regla: Faul en bola viva conducta antideportiva contra B57. El Castigo se lleva el intento de anotación extra o la siguiente patada de salida, es la opción del equipo A.

7. Tercera y 15 en la línea de la yarda 45 de A. El jugador A12 se hace hacia atrás y es capturado por el tackle B77 para una pérdida de 10 yardas. El jugador B77 con A12 a sus pies, golpea su pecho, se coloca sobre A12 y se burla y dirigiéndose a la multitud, salen dos pañuelos el del Réferi y el del juez de línea.

Regla: Faul conducta antideportiva por B77. Castigo de quince yardas desde el punto de bola muerta, primer down automático para el equipo A en la línea de la yarda 50.

8. El profundo libre B33 intercepta un pase en la línea de su yarda 10 y devuelve la bola para un touchdown. Él corre cerca de la línea lateral de su banca durante la carrera el juez de línea saca su pañuelo después de ver que un entrenador del equipo B se encuentra dentro en el campo de juego (festejando la interceptación o corriendo ayudándole con la emoción) cerca de la línea de la yarda 40 de B.

Regla: Aunque se trata de una faul que se lleva a cabo mientras la bola está viva, se trata como una faul de bola muerta porque es cometido por un "NO" jugador. El touchdown cuenta y se aplica el Castigo de 15 yardas en el intento de anotación extra o en la siguiente patada de salida.

9. Segundo y cinco en la línea de la yarda 45 de A. El portado de la bola A33 explota la línea y tiene un camino claro a la línea de gol. En la línea de la yarda 2 de B de repente hace una fuerte viraje hacia la izquierda y trota a lo largo de la línea de la yarda 2 de B, cuando los jugadores del equipo B co-

mienzan a perseguirlo. Entonces él lleva la bola a la zona de anotación. A33 corre a continuación a las gradas y comienza a intercambiar "saludos" con los fanáticos.

REGLA: No hay anotación. A33 será merecedor a dos faules de conducta antideportiva, una bola viva y otro en bola muerta. Se aplican ambos castigos de 15 yardas y A33 es expulsado del juego. Primero y 10 para el equipo A la línea de la yarda 32 de B. (Regla 9-2-6)

10. Después de que el portador de bola se es tacleado, A55 y B73 participar en una pelea que los Oficiales tienen que separarlos y lanzar pañuelos. A55 y B73 son acusados de faules personales en bola muerta.

REGLA: Faules que se anulan en bola muerta. Cada jugador también es acusado de un faul de conducta antideportiva que cuenta como uno de los dos faules hacia la inhabilitación automática.

Artículo 2. – Tácticas antideportivas.

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

1. – Después de ser declarada la bola lista para jugarse, el equipo A sale con una formación de dos jugadores abiertos en ambos lados del centro y otros dos hombres de línea contiguos al centro. No más de cuatro jugadores legalmente se encuentran en el backfield. El equipo A envía dos jugadores suplentes que toman su posición en la línea de scrimmage, junto a los dos ofensivos del lado opuesto de su banca, esto deja al equipo A con nueve jugadores en la línea de scrimmage y cuatro en el backfield, todos legalmente en su posición, inmediatamente y antes de que se centre la bola, dos jugadores de la línea más cercanos a su banca salen del terreno de juego, al momento del centro siete jugadores están en la línea de scrimmage, cinco jugadores numerados del 50 al 79 y cuatro jugadores en el backfield.

Regla: Faul; Castigo de 15 yardas desde el punto anterior. Esto es un ejemplo de simular sustituciones de jugadores para confundir a los oponentes.

2. – En cuarto down en la yarda 12 del equipo B, A1 entra al campo de juego con un zapato de pateo cuando sus 11 compañeros están en la reunión. Se arrodilla y mide su distancia para patear desde la zona neutral y fija el punto de la patada. Cuando sus compañeros dejan la reunión, A1 deja el campo llevándose el zapato de pateo. El equipo A rápidamente saca una jugada de scrimmage.

Regla: Faul del equipo A. Castigo de 15 yardas desde el punto anterior. No se debe simular la sustitución de un jugador para confundir a los oponentes y un jugador que se comunica debe permanecer en el juego por un down.

3. – El jugador A1 deja el campo durante un down. El equipo A se reúne y hace su reunión (huddle) con 10 jugadores. El sustituto A12 entra al campo y entonces A2 simula salir del campo, pero antes de salir se coloca cerca de la línea lateral para un pase llamado al "ala escondida".

Regla: Castigo de 15 yardas desde el punto anterior. Esto es simular la sustitución de un jugador para confundir a los oponentes.

4. – Cuando un equipo está colocado legalmente en una posición para intentar un gol de campo, el posible sostenedor va hacia al área de su equipo para pedir el zapato de pateo. Éste es lanzado y el jugador que iba hacia el área de su equipo se dirige hacia la línea de gol. La bola es centrada hacia el jugador en posición de pateador y este lanza un pase hacia el jugador que regresó al campo después de pedir el zapato de pateo.

Regla: Faul del equipo A, 15 yardas desde el punto anterior.

5. – El equipo A se coloca en una formación para patada de scrimmage y se quedan quietos por un se-

gundo. Uno de los Backs ofensivos le grita al ala abierta del lado derecho, A40, que se salga del campo. Al momento del centro, A40 está en movimiento legal hacia su banca. A40 se voltea hacia el frente y se convierte en receptor de pase.

Regla: Castigo para A, 15 yardas desde el punto anterior. Está es una táctica para confundir a los oponentes con una sustitución.

Artículo — 2. Interfiriendo para o ayudando al portador de la bola o Pasador:

A. R. 9-3-2-1

1. Al tratar de ganar más yardas, el portador de la bola A44 es frenado al intentar taclearlo por los jugadores defensivos. El back A22. En (a) pone sus manos sobre las nalgas de A44 y lo empuja hacia adelante; En (b) empuja a un montón de compañeros que lo tienen rodeado a A44; En (c) lo agarra el brazo de A44 e intenta extraerlo hacia adelante para ganar más yardas.

Regla: (a) y (c) Legal, no hay foul de ayuda al corredor o en el amontonamiento. .En (b) Faul jugada ilegal. A22 está ayudando directamente a A44. Castigo de 5 yardas con la aplicación de tres y uno. (Regla 9-3-2-b)

SECCIÓN: 3. – BLOQUEO USO DE MANOS O BRAZOS.

Artículo 3. – Uso de manos o brazos de la ofensiva.

A.R. 9–3–3–1.

1. El jugador A6 avanza la bola. Durante la jugada, A12 fuertemente y de manera ruda bloquea B2 en la espalda por arriba de la cintura.

Regla: Bloqueo ilegal por la espalda. Castigo de 10 yardas.

2. – Un compañero del pasador o corredor, cuando carga a través de la línea de la zona neutral, hace contacto con un oponente con sus manos y brazos sin estar paralelos al suelo, o sus manos en copa o cerradas pero con las palmas dirigidas a su oponente.

Regla: Uso legal de las manos.

3. – Un compañero del pasador o corredor, atrás de la zona neutral, con sus brazos paralelos al suelo, hace contacto con un oponente arriba de los hombros.

Regla: Uso ilegal de manos. Castigo de 10 yardas ó 15 yardas por foul personal, punto de aplicación punto anterior. Safety si el foul ocurre en la zona de anotación de A.

4. – Un compañero del pasador o corredor tira un golpe con su mano o manos cerradas a un oponente abajo de los hombros.

Regla: Faul personal. Castigo de 15 yardas. Aplíquese desde el punto anterior si el foul ocurre atrás de la zona neutral. Safety si el foul ocurre en la zona de anotación de A.

5. – A2 hace contacto con el jugador defensivo B2 con una bloqueada legal. B2 se gira para evitar al bloqueador A2 cuyas manos entonces contactan la espalda de B2.

Regla: Bloqueo legal.

6. – Las manos de A2 hacen contacto con la espalda del jugador defensivo B2. Cuando B2 gira para evitar la bloqueada de A2, el jugador A2 mantiene sus manos en contacto con la espalda de B2 mientras éste avanza hacia el pasador.

Regla: Bloqueo legal.

7. – Las manos de A2 hacen contacto con el jugador defensivo B2. Cuando B2 gira para evitar la bloqueada de A2, el jugador A2 lo contacta entonces por la espalda. Después de que las manos de A2 han perdido el contacto con B2, A2 avanza y empuja a B2 por la espalda.

Regla: Bloqueo ilegal de A por la espalda. Castigo de 10 yardas. Aplíquese desde el punto anterior si el foul ocurre atrás de la zona neutral (Regla 2–3–4). Safety si el foul ocurre atrás de la zona neutral.

8. – A1 en, adelante o atrás de la zona neutral hace contacto con un oponente con la mano abierta, o las manos cerradas o en copa y dando hacia el oponente.

Regla: Bloqueo legal.

9. El QB A11 toma el centro y se hace hacia atrás para pasar. El defensivo B95 consigue bloquear a A75 que trata de capturar A12, que esté dentro de la caja de tacles. A75 empuja B95 en la espalda a la altura de los números para impedirle hacer la tacleada. El pase de A12 es completo para un Touchdown.

REGLA: El Touchdown cuenta. No hay foul por A75. Tales acciones que implican la protección mientras el pasador se encuentre dentro de la caja de tacles están dentro del espíritu de la excepción a la Regla 9-3-3-c y por lo tanto legal.

Artículo 4. – Uso de manos o brazos por la defensiva.

A.R. 9–3–4–1.

1. – Antes de que el pase adelantado, que cruza la zona neutral, es lanzado, el equipo B agarra a un elegible, A1, que está adelante de la zona neutral.

Regla: Foul del equipo B. Agarrando. Castigo, 10 yardas y primer down desde el punto anterior.

2. – B50, en un intento de alcanzar al pateador, jala al hombre de línea A60 de los hombros y (a) suelta a A60 en cuanto lo supera, o (b), continúa agarrando a A60.

Regla: (a) Legal. (b) Agarrando. Castigo de 10 yardas desde el punto anterior.

SECCIÓN: 4. – BATEANDO Y PATEANDO.

Artículo 1. – Bateando una bola suelta.

A.R. 9–4–1–1.

1. – El equipo A intenta un gol de campo desde la yarda 30 del equipo B. Un jugador del equipo B, en la zona final, brinca arriba de la barra horizontal (de la H) y batea la bola en vuelo. La bola es recuperada por A en la zona final

Regla: Foul por batear la bola en la zona final. El resultado de la jugada es un Touchdown.

2. – El equipo A intenta un gol de campo desde la yarda 30 del equipo B. Un jugador del equipo B, en la zona final, brinca arriba de la barra horizontal (de la H) y batea la bola en vuelo. La bola queda en la zona final donde es recuperada por el equipo B.

Regla: Foul por batear la bola en la zona de anotación. El resultado de la jugada es un Touchback o safety si el equipo A acepta el castigo.

3. – El equipo A intenta un gol de campo desde la yarda 30 del equipo B. Un jugador del equipo B, en la zona final, brinca arriba de la barra horizontal (de la H) y batea la bola en vuelo. La bola sale hacia el campo de juego.

Regla: Foul por batear la bola en la zona de anotación. Durante jugadas regulares, el punto de aplicación es “El punto después de una patada de scrimmage”, y sería un safety el castigo. La bola sigue viva, el equipo A podrá elegir el resultado de la jugada. Si el equipo A la recupera y no hay anotación y acepta el castigo, si la jugada ocurre en periodos extra, aplíquese el castigo en el punto anterior.

4. – El equipo A intenta un punto extra por patada con una formación de patada de lugar. Un jugador del equipo B, en la zona final, brinca arriba de la barra horizontal (de la H) y batea la bola en vuelo. La bola sale del campo en la zona final.

Regla: Faul por batear la bola en la zona final del equipo B, mitad de la distancia desde el punto anterior. Las Reglas de punto de aplicación después de una patada (PSK) no aplican en el intento de anotación extra (Regla 10-2-3).

5. – El equipo A intenta un punto extra con una formación de patada de lugar. Un jugador del equipo B, en la zona final, brinca arriba de la barra horizontal (de la H) y batea la bola en vuelo. La bola queda en la zona final donde es recuperada por el equipo A.

Regla: Faul por batear la bola en la zona final del equipo B, el equipo A declina el castigo, anotación de dos puntos para el equipo A.

6. – El equipo A intenta un gol de campo y B23, en la zona final, salta arriba de la barra horizontal y atrapa la bola.

Regla: Jugada legal.

7. – Un fumble del equipo A en vuelo, es bateado hacia adelante por B1 y la bola sale del campo atrás de la línea de gol del equipo A.

Regla: Safety. Batear un fumble en vuelo no le da un nuevo ímpetu (Regla 8-7-2-b).

8. – Un pase atrasado del equipo A en vuelo, es bateado por B1 y la bola sale del campo atrás de la línea de gol del equipo A.

Regla: Safety. Un pase puede ser bateado en cualquier dirección y el ímpetu se carga al equipo A por su pase (Regla 8-5-1-a).

9. – Una patada libre es mofada en vuelo por un jugador del equipo B en su zona final. Cuando la bola está suelta en la zona final, un jugador del equipo B batea la bola fuera de la zona final.

Regla: El resultado de la jugada es un Touchback por bateo ilegal de la patada en la zona final. Castigo de 10 yardas desde el punto anterior.

10. – Después de interceptar un pase adelantado del equipo A, en la línea de la yarda 20 del equipo B, B1 fumblea en la línea de la yarda 38 del equipo B y B2 batea ilegalmente la bola suelta en la línea de la yarda 30. La bola sale hacia adelante y fuera del campo.

Regla: Faul del equipo B. Castigo de 10 yardas desde el punto del faul. Bola del equipo B. primer down y 10 en la línea de la yarda 15. No hay pérdida de down.

11. El equipo A está preparado para dar inicio a la patada de salida. La bola está en el tee y el árbitro ha indicado bola lista para jugar. Cuando el pateador se aproxima el balón comienza a caer del tee al igual que el pateador finaliza su movimiento patada y pateo el balón cuando continúa cayendo en o cerca del tee.

Regla: No hay faul. Esto no es una violación de la Reglas 9-4-4 o 9-2-1-a-2-a. Los Oficiales deberán abortar la jugada y pararla y realizar una nueva patada. Si las condiciones meteorológicas no lo permiten, el equipo A debe tener un jugador para mantener la bola en el tee.

REGLA 10. APLICACIÓN DE CASTIGOS.

Artículo 4. – Faulas que se anulan.

A.R. 10-1-4-1.

1. – En una patada de salida, el equipo B faulea antes de que la bola, sin ser tocada, salga del campo entre las líneas de gol.

Regla: Faulas que se anulan. El equipo A repetirá la patada desde el punto anterior.

2. – En una patada inicial del equipo A desde su línea de la yarda 35, el equipo B comete un faul después de que la pelota sin haber sido tocada se va fuera del campo entre las líneas de gol.

Regla: El equipo B puede elegir una repetición de la jugada y el equipo A realizará la patada desde su línea de la yarda 45 (15-5). Si el equipo B desea conservar la pelota, estará en su línea de 30 yardas, después de aplicar el castigo de 15 yardas desde su línea de la yarda 45(15-5), o 10 yardas detrás del punto de donde la bola abandonó el terreno de juego como el resultado de aplicar ambos castigos(15-5). (Reglas 6-1-8 y 10-1-6).

3. – El equipo A comete una formación ilegal justo antes del centro. El pase legal adelantado de A1 es interceptado por B1, quien avanza cinco yardas y es tackleado. El equipo B comete un Clipping durante la carrera de B1.

Regla: El equipo B puede elegir que los faules se anulen y repetir el down, o elegir su opción de retener la bola después de la aplicación del castigo en su contra. Si el equipo A acepta el castigo por el clipping del equipo B, el equipo B conservará la posesión de la bola después de la ejecución de su castigo de clipping. En un último caso el equipo A puede declinar el castigo por la falta de B.

4. – El jugador A1 lanza un pase ilegal adelantado y el equipo B se encuentra en la zona neutral al momento del centro B23 intercepta el pase y B10 clippea durante el regreso, B23 es tackleado en el terreno de juego.

Regla: No hay opción. Los faules son cancelados y el down es vuelto a jugar. El equipo B no podrá declinar los faules que se anulan porque ha cometido una faul antes de conseguir la posesión de la pelota.

5. – Un pase adelantado de A1 es interceptado por B1 que avanza y fumblea. B2 recupera la bola y la regresa 5 yardas más. El equipo A faulea durante o después del down y el equipo B faulea durante el regreso de B2 o durante el fumble.

Regla: Si el faul del equipo A es un faul en bola viva, el equipo B puede elegir que los faules se anulen y repetir el down, o elegir su opción de retener la bola con la aplicación del castigo en su contra. Si el faul del equipo A es un faul en bola muerta, el equipo B retiene la bola después de la aplicación de ambos castigos.

6. – El pase adelantado legal del equipo A es interceptado por B45, que avanza algunas yardas. En la devolución, B23 clippea y A78 tacklea a B45 tirando y retorciendo su careta.

Regla: Debido a que el equipo B no había cometido una falta antes del cambio de la posesión de la bola, puede rehusar los faules que se anulan y conservar la posesión después de la aplicación por el faul de su clipping.

7. – El equipo A despeja y toca ilegalmente la bola. B1 clippea durante el regreso de la patada que es

fombleada por B2. A1 recupera el fumble y A2 faulea después de la bola muerta.

Regla: El equipo A tiene la opción ya que es el último en obtener la posesión y no fauleo antes del cambio de posesión. Si el equipo A no acepta el castigo por el faul de B, el equipo B tiene la bola en el punto de la violación (el punto del toque ilegal) así como la opción de aceptar el castigo en bola muerta del equipo A. Si el equipo A acepta el castigo por el faul de B, la bola pertenecerá al equipo B después de la aplicación de los castigos por el faul en bola viva y por el faul en bola muerta.

8. – El jugador A1 recibe el centro en su zona final. El equipo B está en fuera del lugar y A1 pisa la línea final antes del centro y luego recibe la bola fuera del campo.

Regla: El faul del equipo A, fuera del campo al centro, anula el fuera de lugar del equipo B y el down debe repetirse. (NOTA: Si el equipo B no hubiera estado en fuera de lugar, el equipo B podría elegir el castigo por el faul del equipo A o el Safety (Regla 8-5-1-a)).

Artículo 5. – Fauls en bola muerta.

A.R. 10-1-5-1.

1. – En 4o. down y 8 yardas por ganar, el equipo A gana 4 yardas y la bola es declarada muerta. Después, B1 comete faul por remachar.

Regla: Faul personal del equipo B. Castigo de 15 yardas desde el punto siguiente, primero y 10 para el equipo B. (Regla 5-1-1-c). El reloj de juego se echara andar al centro.

2. – Un faul personal que amerita la expulsión, ocurre durante la acción después del centro que es hecho antes de ser declarada la bola lista.

Regla: Debe hacerse cualquier esfuerzo para evitar cualquier centro prematuro y la acción resultante, pero si este faul ocurre, se considera que ocurre entre downs. Si los dos castigos son del equipo A, ambos faules en bola muerta deberán aplicarse. Si el segundo faul fue del equipo B, al aplicarse ambos faules, el equipo A ganará 10 yardas. Y el faul personal del equipo B otorga un primer down automático.

3. – Segundo y gol en la línea de la yarda 3. El portador de bola A14 es tackleado en la línea de la yarda uno y B67 se apila en Él. A14 en venganza golpea a B67.

Regla: Los castigos se cancelan, puesto que ninguno se ha completado. A14 es expulsado por pelear. Tercero y gol (Regla 10-1-1).

Artículo 6. – Fauls en bola muerta. en bola muerta.

A.R. 10-1-6-1.

1. El equipo A pateo y esta en movimiento ilegal al centro. El balón se va fuera de los límites campo entre las líneas de gol, después de que el equipo B comete una falta de faul personal.

Regla: Posibles opciones: (1) si equipo B elige para volver a repetir el down, el equipo A será penalizado cinco yardas en el punto anterior seguido por una pena de 15 yardas contra el equipo B, que incluye un primer down automático. (2) El equipo B podría declinar el castigo de movimiento ilegal y tener el balón, primero y 10 después de aplicar un castigo de 15 yardas desde el lugar donde la bola salio fuera de los límites del campo. (3) El equipo B podría aceptar el castigo de cinco yardas que se aplicaría en el punto de donde la bola salio fuera de los límites del campo (Regla 6-3-13) seguido del castigo de 15 yardas contra el equipo B (Regla 7-1-3-b). En todas las opciones, el reloj de juego comienza al centro (Regla 3-3-2-d-8).

A.R. 10-1-6-2.

2. El portador de la bola B17 en la línea de la yarda 11 del equipo A se burla del jugador A55 antes de que el touchdown sea anotado, todo esto después del pase interceptado. Después B17 cruza la línea de gol, es tackleado por A55 cinco yardas dentro en la zona de anotación.

Regla: Conductas antideportivas de B17 y A55. Se aplican ambas sanciones. El castigo de B17 es en bola viva que se aplica en la línea de la yarda 11 de A, y por el foul cometido por A55 en bola muerta se aplica en el punto siguiente. Primero y 10 para el equipo B en la línea de la yarda 13 A.

3. – El jugador B1 faulea durante un down y antes de que B2 intercepte un pase adelantado. Después de la bola muerta, A1 se apila (remacha).

Regla: El equipo A retiene la bola después del castigo al equipo B. Luego, el equipo A es castigado por su foul en bola muerta (Regla 5–2–3).

4. – El equipo B está en fuera de lugar al centro en su propia yarda 3 (no en un intento de anotación extra) y el equipo A lanza un pase dentro de la zona final del equipo B. El equipo B intercepta y corre 101 yardas hasta la zona final del equipo A. Después, que el equipo A clippea.

Regla: Se repite el down poniendo el equipo A la bola en juego en la yarda 16 y medio de B.

5. – No hay faules cuando el equipo B intercepta un pase legal adelantado del equipo A. En la carrera, un jugador del equipo B clippea. Cuando la bola se convierte en muerta, un jugador del equipo A se apila (remacha).

Regla: El equipo B retiene la posesión de la bola. Castigo al equipo B por el clipping, seguido por el castigo al equipo A en bola muerta por el apilamiento (remache). El yardaje puede cancelarse a no ser que el punto de aplicación de uno de los castigos este dentro de la yarda 30 y la aplicación sea hacia esa línea de gol.

SECCIÓN: – 2. – PROCEDIMIENTOS DE APLICACIÓN.

Artículo 2. – Procedimientos.

A.R. 10–2–2-1.

1. – La patada de salida, sin ser tocada por el equipo B, sale del campo después de un toque ilegal del equipo A. El equipo A comete un foul personal o un holding durante la patada.

Regla: El equipo B puede tener las siguientes opciones: puede centrar la bola en el punto de la violación de toque ilegal, o aceptar el castigo de 5, 10 ó 15 yardas desde el punto anterior, y el equipo A tendrá que volver a patear, o centrar el balón con un castigo de 5, 10 ó 15 yardas desde el punto donde la bola salió fuera del campo, o poner la bola en juego 30 yardas adelante de la línea de restricción de la patada libre del equipo A.

2. – Un fumble del equipo A o pase atrasado está suelto en la zona final del equipo A, donde la bola es pateada o bateada ilegalmente por el equipo A.

Regla: Foul de A. Si es aceptado es un Safety (Regla 8–5–1–b).

3. – Un jugador del equipo A clippea ende la zona de anotación del equipo B, cuando una patada de scrimmage del equipo A ha tocado a un jugador del equipo B en el campo de juego y el balón perdido todavía es una patada.

Regla: Foul; 15 yardas que podrá aplicarse desde el punto anterior (Si el equipo A retiene la posesión de la bola al final del down) o el punto siguiente de bola muerta si la bola pertenece al equipo B.

4. – El equipo A despeja desde su zona final y la bola es regresada hasta la yarda 30 de A. A23 clippea a B35 en la zona de anotación del equipo A, durante el regreso.

Regla: Foul; Castigo de A, de 15 yardas desde el punto básico donde termina la carrera (Yarda 30 del equipo A). Primero y diez para el equipo B.

5. – Una patada del equipo A desde su zona final, es regresado por el equipo B hasta la línea de la yarda 30 del equipo A. A23 clippea a B35 en la zona final del equipo A durante la bola suelta, después de que B fumblea.

Regla: Castigo de 15 yardas desde el punto básico, ó sea el punto de fumble. Bola del equipo B, primero y diez.

6. – Una patada del equipo A, sin ser tocado, sale del campo en la yarda 40 del equipo A. El jugador A2, en su zona final, clippea al equipo B antes de que la bola sea pateada.
Regla: Castigo de A, Safety (Regla 9–1–2 Castigo). O el equipo B podrá centrar la bola en la línea de la yarda 25 del equipo A, después de aplicar el castigo donde la bola sale fuera del campo.
7. – El equipo A centra en su yarda 1. A1 avanza y es tackleado en su yarda 5. El equipo B comete un foul personal en la zona final cuando la bola está en juego.
Regla: Castigo de B, de 15 yardas desde el punto básico (línea de la yarda 5).
8. – El jugador A1, en su yarda 40, despeja desde atrás de su zona neutral. B1 agarra a A2 atrás de la zona neutral o tres yardas adelante, después que la patada cruzo la zona neutral y antes de ser tocada por el equipo B.
Regla: Castigo de 10 yardas desde el punto anterior. El equipo A retiene posesión.
9. – Mientras A1 avanza la bola, un jugador del equipo B25 faulea 10 yardas adelante de la zona neutral. A1, después de avanzar las 30 yardas, fomblea y la bola es recuperada por un jugador B que corre con la bola hasta la línea de gol de A.
Regla: Castigo al equipo B desde el punto básico, que es el punto del fumble. El equipo A retiene la posesión de la bola. (Regla 5-2-3)
10. Primero y 10 en la línea de la yarda 30 de A. A1 avanza la bola hasta la yarda 40 del equipo B, donde es tackleado. Durante el avance de A1, B1 clippea en la yarda 45 de A.
Regla: Castigo de 15 yardas. Bola del equipo A, primero y 10 en la línea de la yarda 25 del equipo B.
11. – En primero y 10 desde su yarda 40, A1 avanza la bola hasta la yarda 40 de B donde fomblea. B1 recupera y regresa la bola hasta la línea de gol del equipo A. Durante la carrera de A1 o durante el fumble, B2 comete un foul personal en la línea de la yarda 50
Regla: Castigo de 15 yardas aplicado desde el punto básico (línea de la yarda 40, punto donde terminó la carrera de A1) y primer down para el equipo A.
12. – Durante el regreso de una patada de scrimmage, El jugador B40 bloquea a A80 por la espalda y arriba de la cintura en la línea de la yarda 25 del equipo B. El portador de bola es detenido con la bola en su posesión en la línea de la yarda 40 del equipo B.
Regla: Foul del equipo B, bloqueo ilegal por la espalda. Castigo de 10 yardas desde el punto del foul, primero y 10 desde su propia yarda 15.
13. – El equipo B intercepta un pase legal adelantado, el jugador que lanzó el pase recibe rudeza durante el regreso.
Regla: Bola del equipo B y primer down después de aplicar el castigo (Reglas 2–27–5, 5-2-4 y 9–1–2).
14. – El jugador B1 intercepta un pase legal adelantado (no en punto extra) dentro de su zona final. Avanza, pero no alcanza a salir de la zona final, donde es tackleado. Durante la carrera, B2 clipea a A1 en: (a) En la yarda 25 de A. (b) En la yarda 14 de A. (c) En la zona final.
Regla: La yarda 20 es el punto básico. (a) Primero y 10 en la línea de la yarda 10 de B. (b) Primero y 10 en la línea de la yarda 7 de B (c) El castigo es Safety. (Regla 8–5–1–b, 8-6-1 y 10-2-2-d-2-a).
15. – El jugador B17 intercepta un pase legal adelantado (no en punto extra) en su zona final e intenta correr la bola fuera de su zona final. A19 clipea en la zona final. Después del foul, y antes de que salga de la zona final, B17 fomblea y A26 recupera en la línea de la yarda dos.

Regla: Castigo de 15 yardas de A desde la línea de gol embola del equipo B. Primero y diez desde la línea de la yarda 15. (Regla 10-2-2-d-2-c)

16. – Después de un Safety, el equipo A despeja la bola en su yarda 20. La bola sale del campo, sin ser tocada por el equipo B.

Regla: El capitán del equipo B puede elegir que el equipo A vuelva a patear desde su yarda 15, o poner la bola en juego en la línea interior de la yarda 50 ó 5 yardas adelante del punto donde la bola salió.

Artículo 3. – Punto de aplicación después de una patada. (PSK)

A.R. 10-2-3-1

1. Cualquier equipo infringe las Reglas durante un patada de scrimmage después de la bola ha estado adelante de la zona de neutral. El foul se comete a más de tres yardas adelante de la zona neutral, y el equipo B será el que ponga la bola en juego.

Regla: Para los faules cometidos por el equipo B, el punto de aplicación del castigo estará regido por el Principio de tres y uno con el punto de aplicación después de una patada (PSK) como el punto básico (Regla 2-25-11). Bola del equipo B, primero y 10. Para los faules cometidos por el equipo A, el punto de aplicación del castigo es del punto anterior o el punto siguiente de la bola muerta y pertenece al equipo el B (Regla 6-3-13).

2. La patada del equipo A es bloqueada, y cruza la zona de neutral y no es tocada por el equipo B adelante de la zona de neutral. Rebota detrás de la zona de neutral antes de que ocurra un agarrando o un clipping por el equipo B. La bola está suelta en el momento que se comete el foul.

Regla: Si el agarrando o un clipping ocurre a más de tres yardas adelante de la zona de neutral y el equipo B tiene la posesión cuando el down termina, el punto de aplicación será aplicado de acuerdo a la Regla de punto de aplicación después de una patada (PSK). El equipo B tendrá la bola, primero y 10 después de aplicar su castigo. Si la foul ocurre detrás o menos de tres yardas de la zona neutral del equipo A, este retiene la bola después de que el castigo se aplique desde el punto anterior.

3. El equipo que A realiza una patada que es bloqueada detrás de la zona de neutral antes de que ocurra un agarrando o un clipping por el equipo B a más de tres yardas adelante de la zona neutral. La bola nunca cruza la zona neutral durante la jugada.

Regla: La Regla 10-2-3 sólo aplica cuando una patada cruza la zona de neutral. El equipo A retiene la posesión después de aplicar el castigo desde el punto anterior.

4. El equipo A en un intento de gol de campo exitoso donde la bola es centrada desde la línea de la yarda 30 de B, y un jugador del equipo B faulea en la línea de la yarda 20 durante la patada.

Regla: El equipo A puede rechazar el castigo y puede aceptar la anotación o puede rechazar los puntos y puede pedir que el castigo del equipo B sea aplicado desde el punto anterior (Regla 10-2-3).

5. El equipo A en un intento de gol de campo que no es exitoso y la bola fue centrada desde la línea de la yarda 30 de B, y un jugador del equipo B faulea en su línea de la yarda 15 durante la patada.

Regla: Bola del equipo B. el punto de aplicación será aplicado de acuerdo a la Regla de punto de aplicación después de una patada (PSK), el punto está en la línea de la yarda 30 y el punto de aplicación es desde la línea de la yarda 15, el punto del foul, sin una posible repetición (Reglas 2-25-11 y 8-4-2-b)

Artículo 5. – Faules durante o después de un Touchdown, gol de campo o intento de anotación extra.

A.R. 10-2-5-1.

1. Durante una carrera que termina en un Touchdown, el equipo B clipea en el terreno de juego o en la zona de anotación.

Regla: El equipo A tiene la opción de castigar al equipo B en el punto extra, o en la siguiente patada de salida, (Regla 10-2-5-a-1).

2. – El equipo B comete un faul personal durante el down que el equipo A anota un Touchdown. Luego, el equipo A faulea después de anotar y antes de que la bola sea declarada lista para jugar el intento de anotación de punto extra.

Regla: La anotación se concede. El equipo A tiene la opción de castigar al equipo B en el punto extra, o en la siguiente patada de salida. Luego el equipo B tiene la opción de castigar al equipo A en el punto extra, o en la siguiente patada de salida. Posiblemente el yardaje aplicado por la falta en bola viva se cancele con el de bola muerta. (Regla 10-2-5).

3. – El equipo B comete un castigo de agarrando durante la carrera que termina en un Touchdown del equipo A. El equipo A faulea después de anotar.

Regla: La anotación se concede. El castigo por la falta de agarrando del equipo B es declinado por Regla. El equipo B tiene la opción de castigar al equipo A en el intento de anotación extra o en la siguiente patada inicial (Regla 10-2-5-a-2 y 10-2-5-c).

4. – Un jugador del equipo B golpea arteramente a un oponente durante o después de la carrera para Touchdown de A, y además B esta en fuera de lugar en el intento de anotación extra bueno.

Regla: Se concede el Touchdown. Expulsión del jugador del equipo B por pelear. El equipo A tiene la opción de castigar al equipo B en el intento de anotación extra o en la siguiente patada de salida. El equipo A tiene la opción de repetir el intento de anotación extra aplicando el castigo de fuera de lugar. (Regla 10-2-5 y 8-3-5).

5. – El equipo B comete una rudeza en contra del pasador durante un pase completo para un Touchdown.

Regla: Se concede el Touchdown. El equipo A tiene la opción de castigar al equipo B en el punto extra o en la siguiente patada de salida.

6. – El equipo B está en fuera de lugar durante un gol de campo bueno (no extra).

Regla: El equipo A tiene la opción aceptar el castigo desde el punto anterior o aceptar los puntos y declinar el faul.

Faulas después de un Touchdown del equipo A.

7. – El equipo A faulea después de anotar un Touchdown y el equipo B faulea en el punto extra bueno.

Regla: Se concede el Touchdown. El equipo B tiene la opción de castigar al equipo A en el intento de punto extra o en la siguiente patada de salida. El equipo A tiene la opción de castigar al equipo B y repetir el punto extra. El faul personal del equipo B, podrá ser llevado a la siguiente patada de salida o en el siguiente punto en periodos extra. Es posible que los yardajes se cancelen en la siguiente patada de salida (kick Off).

8. – El equipo A faulea después de anotar un Touchdown y el equipo B después del punto extra bueno.

Regla: Se concede el Touchdown. El equipo B tiene la opción de castigar al equipo A en el intento de anotación extra o en la siguiente patada de salida. Por el faul después del punto extra, el equipo B es castigado en la siguiente patada de salida o en el siguiente punto en periodos extra.

Faulas durante un punto extra donde no hay cambio de posesión de equipo (esto no incluye faules en bola viva que se castigan como faules en bola muerta o faules con pérdida de down.)

9. – El equipo B faulea durante un punto extra fallado.

Regla: El equipo B es castigado y el punto extra se repite. En el punto extra no se aplica la Regla de “Punto después de patada de scrimmage”, PSK (10-2-3)

10. – El equipo B faulea durante un punto extra bueno.

Regla: Repetir el down después de la aplicación, o el castigo es declinado por Regla. Fauls personales serán llevados a la siguiente patada de salida. O en el siguiente punto en periodos extra. (Regla 8-3-3-b-1)

11. – Durante un punto extra bueno, intentado desde la yarda 3, el equipo B está en fuera de lugar. Después de la bola muerta, el equipo B comete un faul personal.

Regla: El equipo A tiene la opción de repetir el punto extra con la aplicación de ambos castigos antes del centro (Regla 10-1-6), o declinar el castigo por el off side y aceptar el punto. El castigo del equipo B en bola muerta se aplica en la siguiente patada de salida o en el siguiente punto en periodos extra.

12. – Durante un punto extra que falla desde la línea de la yarda tres, el equipo A comete un faul de movimiento ilegal. Después de que la bola se convierte en muerta, el equipo B faulea.

Regla: El equipo B obviamente debe declinar el faul del equipo A. El castigo del equipo B se aplica en la patada de salida. O en el siguiente punto en periodos extra.

Fauls después del punto extra y antes de la siguiente patada de salida.

13. – Cualquiera de los equipos faulea.

Regla: Se aplica el castigo en la patada libre a no ser que el punto extra sea el último down del juego.

14. – Ambos equipos falean antes de cualquiera de los faules sea completado.

Regla: Los faules se cancelan.

15. – El castigo por un faul durante un punto extra bueno del equipo B es aceptado y será aplicado en la patada libre, entonces:

1. – El equipo A faulea después del punto extra.

Regla: Se aplican los faules, en el orden en que ocurrieron, en la patada libre o en el siguiente punto en periodos extra.

2. – El equipo B faulea después del punto extra.

Regla: Aplicar los dos faules del equipo B, en el orden en que ocurrieron, en la patada libre o en el siguiente punto en periodos extra.

3. – Ambos equipos falean antes que cualquiera de los faules sea completado.

Regla: Estos faules se cancelan, el faul original del equipo B se aplica en la patada libre, o en el siguiente punto en periodos extra.

Actualizado hasta el 11 de Junio del 2013, con los últimos artículos enviados por Roger Redding.

Traducción
Francisco J. Reyes