



# FLAG FOOTBALL INTERNACIONAL REGLAS 2021

**5 vs 5 / Sin contacto**

**Incluye FLAG PLAYERO  
eINDOOR FLAG**

## Cambios Importantes

Esta lista de cambios se limita a los más importantes por palabras clave:

- Se agrega el Código de Flag Football.
- Se han cambiado las reglas de Indoor Flag, esta modalidad se jugará según las reglas de Flag o de playa.
- Reglas de marcado de líneas más estrictas para mejorar los estándares y la seguridad de los jugadores.
- Se recomiendan conos para marcar el eje longitudinal para ayudar a los árbitros a localizar el balón.
- Se agregaron marcas de campo para juegos de campeonato internacional.
- Dimensiones de la bola añadidas.
- Las Flags no necesitan ser de un solo color.
- Especificaciones adicionales de pantalones y Flags anunciadas para la próxima edición.
- Se cambia el nombre del Bloqueo a Blindaje y el de Targeting a Apuntar para evitar conflictos con las definiciones del tackleo, se agrega la definición de Apuntar y la falta se mueve a iniciando el contacto.
- Se modificó el procedimiento de lanzamiento de monedas para el inicio y el tiempo extra.
- El reloj se detendrá durante los últimos 2 minutos solo si la diferencia de puntuación es inferior a 30 puntos (regla de piedad).
- QB solo puede correr después de que un jugador haya tenido posesión del balón o haya sido tocado por la defensa.
- Castigo por entrega ilegal de mano a mano se cambia a punto de falta con pérdida de Down.
- Los castigos por contacto ilegal e interferencia en el juego obtienen pérdida de Down adicional
- Se añade castigo por sustitución en bola viva y se armonizan los castigos.
- Juez de Línea es renombrado como Juez de Down como parte de la implementación de IFAF de un lenguaje neutral en cuanto al género.
- Se agregan desafíos (Conferencia de entrenadores) para alinearse con los oficiales que manejan situaciones comúnmente.

Todos los cambios están resaltados para que pueda verificarlos. Se utilizan 2 colores, el dorado más oscuro para cambios sustanciales, el amarillo más claro para editoriales. Si se resalta un capítulo, todo el contenido es nuevo. Perdón por los muchos cambios editoriales, la mayoría de ellos se basan en preguntas debido a la falta de redacción y comentarios sobre el lenguaje y la inteligibilidad. Incluso si es molesto, eso sirve para mejorar constantemente las reglas.

## Honores

Estas reglas se han elaborado con la ayuda de:

Markus Agebrink (SWE), Luis Aloma (VIE), Tiberiu Anghelina (ROM), Jim Briggs (GBR), Jed Brookes-Lewis (GBR), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (Estados Unidos), Christian Freund (GER), Stephan Keck (SUI), Elisabeth Kellner (AUT), Matija Klančar (SLO), Mika Lindholm (FIN), Daniel Barrera Madsen (DEN), Tim Ockendon (GBR), Giane Pessoa (BRA), Vladimir Platonov (RUS), Herbert Prinz (AUT), Ovidiu Secu (ROM), Lee Stevens (NZL), Sebastian Sudholt (GER), Alexandre Roger (FRA), Erick Saenz (MEX), Claes Scherwin (DEN), Estie Shai (ISR), Ori Shterenbach (ISR), Robert StPierre (CAN), Ilja Tersteeg (NED), Julian Villalba (COL), Mariano Gastón Viotto (ARG), Taichi Yanaka (JPN), Riccardo Zampedri (ITA), Andrés Zappia (ARG) y muchas más personas no mencionadas que los asisten.

Un agradecimiento especial para Alexandre, Claes, Daniel, Giane, Jed, Martin, Sebastian y Riccardo por su trabajo adicional.

Portada: Diseño de Dan Buruiana,  
Foto de Nick Olerenshaw (Burnley Tornados vs Coventry Cougars)

Agradecimiento a todas las personas por sus útiles preguntas, sugerencias y comentarios. Si tiene alguna pregunta, no dude en ponerse en contacto conmigo y/o con el club de interpretaciones.

Wolfgang Geyer (AUT)  
Miembro del Comité de Reglas de IFAF  
wolfgang.geyer@afboe.at

## Contenido

Prefacio.....	3
<b>Código de Flag Football.....</b>	<b>4</b>
Flag Football.....	6
Flag Playero.....	6
Indoor Flag.....	6
Cambios Nacionales (opciones).....	7
Dimensiones del Campo.....	8
Regla 1 – Juego, Campo, Balón y Equipamiento.....	10
Regla 2 - Definiciones.....	13
Regla 3 – Periodos y Tiempos.....	18
Regla 4 – Bola viva y Bola muerta.....	20
Regla 5 - Series de Down.....	21
Regla 6 - Patadas.....	22
Regla 7 – Centrando y pasando la bola.....	23
Regla 8 - Anotaciones.....	26
Regla 9 – Conducta de los Jugadores.....	28
Regla 10 – Aplicación de Castigos.....	30
Regla 11 – Deberes de los Oficiales.....	34
<b>Regla 12 - Desafíos.....</b>	<b>36</b>
Sumario de Castigos.....	37
Señales de los Oficiales de Flag Football.....	38
Interpretaciones.....	39

## Prefacio

IFAF revisa las reglas para mejorar el nivel del deporte, de seguridad y la calidad del juego, y aclarar el significado y la intención de las reglas cuando sea necesario.

Los principios que gobiernan todos los cambios de reglas son que deben:

Ser seguros para los participantes; ser aplicables a todos los niveles del deporte; ser entrenables y administrables por los oficiales; mantener un equilibrio entre la ofensa y la defensa; ser interesantes para los espectadores; no tener un impacto económico prohibitivo y mantener cierta afinidad con las reglas de fútbol de la IFAF.

La IFAF solicita a todos sus miembros de Federaciones que jueguen según las reglas de la IFAF, probablemente adaptadas con los cambios enumerados en el capítulo "Cambios Nacionales".

Estas reglas entran en vigor cuando la IFAF las publica oficialmente.

Uno de los objetivos es mantener las reglas lo más breves y sencillas posibles. En consecuencia, el libro de reglas no cubre todas las posibles combinaciones de situaciones que puedan ocurrir en el juego.

Jugadores, entrenadores y oficiales se les solicita que interpreten las reglas de acuerdo a los principios que las sustentan.

## **Código del Flag Football**

### **Introducción**

El código del Flag Football es un código de ética y debe leerse y observarse cuidadosamente. El código es una guía para jugadores, entrenadores, oficiales y otras personas responsables del beneficio del juego. El Flag Football es un deporte no agresivo, sin contacto, pero sigue siendo un deporte competitivo. Se espera justicia, deportividad y conducta de los jugadores, entrenadores, oficiales y otros asociados con el juego. No hay lugar para tácticas injustas, conducta antideportiva o actos que tengan la intención de causar intencionalmente lesiones o falta de respeto. Un entrenador o jugador que intente obtener una ventaja eludiendo o ignorando deliberadamente las reglas no es apto para el Flag Football. El libro de reglas intenta prohibir toda forma de contacto innecesario, tácticas injustas y conducta antideportiva; sin embargo, las reglas no pueden cubrir todas las situaciones potenciales. Solo a través de los mejores esfuerzos de los entrenadores, jugadores y oficiales, se pueden mantener los más altos estándares éticos.

### **Ética de Coacheo**

Enseñar deliberadamente a los jugadores a violar las reglas es indefendible. El entrenamiento del contacto intencional, el cazar o la interferencia no ayudará en la construcción del carácter de los jugadores. Dicha instrucción no solo es injusta para los oponentes, sino que desmoraliza a los jugadores confiados al cuidado de un entrenador y no tiene lugar en el juego.

En la relación con los jugadores a su cargo, los entrenadores siempre deben ser conscientes de la tremenda influencia que tienen, tanto para bien como para mal. Los entrenadores nunca deben colocar el valor de una victoria por encima del carácter y la ética de sus jugadores. La seguridad y el bienestar de sus jugadores siempre deben ser lo más importante en su mente y nunca deben ser sacrificados por ningún prestigio personal o gloria egoísta.

Al enseñar el juego del Flag Football, el entrenador debe darse cuenta de que existen ciertas reglas que están diseñadas para proteger al jugador y proporcionar estándares comunes para determinar un ganador y un perdedor. Cualquier intento de eludir estas reglas, de aprovecharse injustamente de un oponente, o actos de conducta antideportiva deliberada, no tienen cabida en el juego, un entrenador que es culpable de enseñarles estas conductas no tiene ningún derecho a llamarse entrenador. El entrenador debe dar el ejemplo para ganar sin jactancia y perder sin amargura. Un entrenador que se comporta de acuerdo con estos principios no tiene por qué tener miedo al fracaso, ya que, en última instancia, el éxito de un entrenador puede medirse en términos del respeto que se ha ganado de sus jugadores y de sus oponentes.

### **Deportividad**

Un jugador o entrenador que infringe intencionalmente una regla es culpable de un juego no justo y conducta antideportiva y, se aplique o no a la sanción, desacredita el buen nombre del juego.

Los jugadores, entrenadores y oficiales deben enfatizar la eliminación del contacto inicial contra un oponente.

Fingir una lesión por cualquier motivo no es ético. Un jugador lesionado debe recibir protección total según las reglas, pero fingir una lesión es deshonesto, antideportivo y contrario al espíritu de las reglas. Hablar con un compañero de equipo, oponente u oficial de cualquier manera que sea degradante, vulgar, abusiva, grosero, o que tenga la intención de incitar una respuesta física o humillar verbalmente a un oponente es ilegal.

Se insta a los entrenadores a discutir esta conducta con frecuencia y apoyar las acciones de todos los árbitros para controlarla.

Cuando los árbitros imponen una sanción o toman una decisión, simplemente están cumpliendo con su deber como lo ven. Están en el campo para defender la integridad del juego del Flag Football y sus decisiones son finales y concluyentes y deben ser aceptadas por jugadores y entrenadores.

Dirigir comentarios no elogiosos a cualquier árbitro durante el juego, o participar en una conducta que pueda incitar a los jugadores o espectadores contra los árbitros es una violación de las reglas y debe considerarse una conducta indigna de cualquier participante en el deporte.

## **PRINCIPIOS**

El aspecto más importante de las reglas es evitar cualquier contacto significativo e impactante.

El primer aspecto importante de las reglas es hacer de las flags un objetivo fácil. El corredor tiene restringido el uso de cualquier cosa que no sean flags legales y tácticas legales (por ejemplo, girar) para restringir el acceso de un oponente a sus flags. A cambio, el tirador de la flag debe tomar todas las medidas razonables para minimizar el contacto durante el acto de quitarle la flag a un oponente.

El segundo aspecto importante de las reglas es el derecho de lugar y el derecho de paso, que determinan quién está encargado de evitar el contacto. Como regla general, se da prioridad a la ofensiva hasta el punto antes de que se pase o entregue el balón y, a partir de entonces, a la defensa. Sin embargo, no se debe abusar de estos derechos para provocar el contacto. Se penalizará el contacto intencional con un oponente, incluso con prioridad de paso.

Algunos otros principios son:

Un blitzer sacrifica su postura para que se le dé el paso. La ofensiva debe calcular el carril del blitzer para darles el derecho de paso y evitar interferir con ellos.

El corredor debe calcular la acción del defensor para evitar el contacto.

Existen limitaciones a los pases hacia atrás para evitar jugar un juego similar al Rugby.

Las sanciones y su aplicación no son perfectas. Es un equilibrio entre la simplicidad práctica y la perfección justa.

## **EQUIPAMIENTO**

Obtener una ventaja usando pantalones anchos o camuflando las flags es injusto. El uso de pantalones a rayas o de diferentes colores, o flags que no contrastan claramente con los pantalones del jugador, perjudica al oponente. Cualquier intento de obtener una ventaja mediante el uso de equipo ilegal será sancionado por los árbitros, los entrenadores, y los jugadores deben ser conscientes de cómo esto se refleja en su carácter.

Un equipo con un equipamiento perfecto (pantalones y flags) por norma debe ser respetado más que uno que sacrifica el cumplimiento de las normas en aras de la estética.

## **DERECHO DE PASO**

El derecho de paso se establece para dar a ambos lados la posibilidad de jugar un juego limpio y evitar contactos innecesarios. No se debe abusar de este derecho para provocar un contacto, o apuntar a un oponente para obligarlo a reaccionar, o restringir intencionalmente el espacio que un oponente tiene que moverse según lo permitido por la regla. Se exige y se espera evitar la interferencia con las acciones legales de un oponente.

## **DROGAS**

El uso de drogas no terapéuticas no está de acuerdo con los objetivos y propósitos del atletismo amateur y está prohibido.

En ninguna circunstancia un entrenador debe autorizar el uso de drogas por jugadores u otro personal bajo su control. Los medicamentos, estimulantes u otras drogas deben usarse solo cuando estén autorizados y supervisados por un médico. Los entrenadores deben ser conscientes de que la ignorancia deliberada del abuso de drogas por parte de los jugadores se interpretará como apoyo. Los entrenadores deben estar familiarizados e implementar la política actual de la IFAF sobre drogas.

## Flag Football

Las Reglas del Flag Football de la IFAF se basan en las reglas de tacleo, pero son breves y simples. La estructura seguirá las reglas de tacleo, pero la numeración no corresponderá. Todas las situaciones de Flag Football se rigen sin hacer referencia a las reglas de tacleo. Incluso cuando todo el documento tiene 55 páginas, las partes fundamentales para entender el juego en sí están en menos de la mitad.

**El Código del Flag Football es una parte integral de las reglas.**

El Flag Football tiene muchas definiciones adicionales (zonas de no correr, medio campo, blitz, blindaje, contacto, apuntar, tirar de la flag, proteger las flags, saltar, girar, zambullirse, derecho de lugar, derecho de paso) y reglas respectivas. Por otro lado, no hay cascos, almohadillas protectoras, patadas (patada de salida, despeje, gol de campo), bloqueo o un derribo. Todo esto hace que el Flag Football sea un deporte similar, pero distinto, con más velocidad y menos lesiones. En general, existe un entendimiento general de que el Flag Football es un deporte orientado a pases rápidos.

**El Flag Football es sin contacto. No se permiten bloquear, taclear ni patear.**

El aspecto más importante de las reglas es evitar cualquier contacto significativo e impactante.

## Flag Playero

Los partidos de playa se jugarán bajo las mismas reglas que el Flag Football con los siguientes cambios:

R 1-1-1 La longitud del campo de juego se reduce a 25 yardas sin línea media.

R 1-1-1 Ancho de las líneas: 2 pulgadas (5 cm), las marcas de campo se harán con bandas sólidas.

R 1-1-1 Los equipos constan de no más de 4 jugadores. El roster de equipos consta de un máximo de 10 jugadores.

R 1-3-2 Cualquier tipo de calzado es ilegal.

R 3-1-1 La bola se pondrá en juego primero con un snap en su propia línea de 1 yarda.

R 3-2-1 El tiempo total de juego será de 30 minutos, divididos en 2 mitades de 15 minutos cada una.

R 3-2-5 El período en el que están en vigor las restricciones de tiempo de la Regla 3-2-5 se reduce a 1 minuto.

R 3-3-4 Un tiempo fuera de equipo cargado no excederá de 60 segundos.

R 7-1-3 El límite de tiempo para lanzar un pase se reduce a 5 segundos.

R 7-1-4 La distancia del blitz se reduce a 5 yardas.

R 8-3-3 Después de un try, la pelota será puesta en juego por el oponente en su propia yarda 1.

R 8-4-2 Después de un safety, el equipo anotador pondrá el balón en juego en su propia yarda 1.

R 8-5-2 Después de un touchback, el equipo defensor pondrá la pelota en juego en su propia yarda 1.

## Indoor Flag

Los juegos de Indoor Flag se jugarán bajo las mismas reglas que se usan en las reglas de Flag playero o, si la instalación es lo suficientemente grande, las reglas de Flag Football.

Las dimensiones del campo para Indoor Flag serán lo más similares posible al conjunto de reglas que se esté utilizando.

Las marcas se realizarán con conos y pilones. Aún se necesitan áreas de seguridad. Los zapatos apropiados para la instalación son legales.

## **Cambios Nacionales (opciones)**

Los cambios nacionales permiten a los coordinadores deportivos adaptar uno o más cambios de reglas específicos para más flexible en la organización, conservando los elementos centrales de las reglas.

El organizador de un juego / torneo / campeonato puede cambiar una o más reglas de la siguiente manera:

### **Flag Football:**

- R 1-1-1 Las dimensiones del campo se pueden cambiar debido al sitio del juego o la edad.  
La longitud (excluidas las zonas de anotación) se puede acortar a un mínimo de 40 yd (36,60 m) o alargarse a un máximo de 60 yd (54,90 m). Las zonas de anotación se pueden acortar a un mínimo de 8 yd (7,30 m). El ancho puede reducirse a un mínimo de 20 yd (18,30 m) o ampliarse a un máximo de 30 yd (27,45 m). El área de seguridad no se puede alterar. Se permite reducir la longitud y / o las zonas finales y / o el ancho o extender la longitud (zonas finales de 10 yardas) y / o la anchura. No está permitido reducir el largo y extender el ancho o retroceder. Se recomienda que, si se modifica la longitud del campo, el ancho del campo debe modificarse a la mitad de la cantidad en que se modifica la longitud para mantener las dimensiones relativas del campo.
- R 1-1-1 Las marcas mínimas de campo pueden ser líneas laterales, líneas de gol y líneas de fondo.
- R 1-1-1 Solo se recomiendan los pilones o marcadores de disco.
- R 1-1-1 Solo se recomienda el indicador de Down.
- R 1-1-1 Solo se recomienda el tablero de puntuación.
- R 1-1-1 Los rosters pueden estar formados por más de 15 jugadores.
- R 1-1-1 Los equipos pueden tener jugadores de diferente género.
- R 1-1-4 Los árbitros pueden ser solo recomendados.
- R 1-2-1 Los balones de juego no necesitan ser de cuero.
- R 1-2-2 En juegos mixtos se puede usar el tamaño de la pelota youth.
- R 1-3-1 Las flags no necesitan ser pop-flags en los juegos juveniles e infantiles.
- R 1-3-1 Los bucales pueden ser obligatorios.
- R 1-3-2 El uso de accesorios en la cabeza puede ser legal, siempre que no ponga en peligro ni ofenda a otros jugadores.
- R 3-1-4 El organizador de un torneo puede decidir el orden de los equipos si el sistema de desempate no se considera apropiado, pero se recomienda encarecidamente el sistema designado oficialmente debido a su equidad y facilidad de uso.
- R 3-2-1 El tiempo de juego puede verse alterado debido a la competencia o la edad.
- R 3-2-5 El período en el que las restricciones de tiempo de la Regla 3-2-5 están vigentes puede reducirse de 2 a 1 minuto.
- R 3-3-2 Se puede cambiar el número de tiempos fuera.

### **Flag Playero (adicionado con los cambios del Flag Football):**

- R 1-1-1 Las dimensiones del campo pueden alterarse debido al lugar del juego o la edad. La longitud (excluyendo las zonas de anotación) se puede acortar a un mínimo de 20 yd (18,30 m), las zonas de anotación se pueden acortar a un mínimo de 8 yd (7,30 m) y el ancho se puede reducir a un mínimo de 20 yd (18,30 m).  
Se recomienda que, si se modifica la longitud del campo, el ancho del campo debe modificarse a la mitad de la cantidad en que se modifica la longitud para mantener las dimensiones relativas del campo.
- R 1-1-1 El marcado del campo se puede realizar con pilones o marcadores de disco.
- R 1-1-1 Los Rosters pueden constar de más de 10 jugadores.
- R 5-1-1 El número de Down se puede reducir a 3.

### **No se deben modificar otras reglas.**

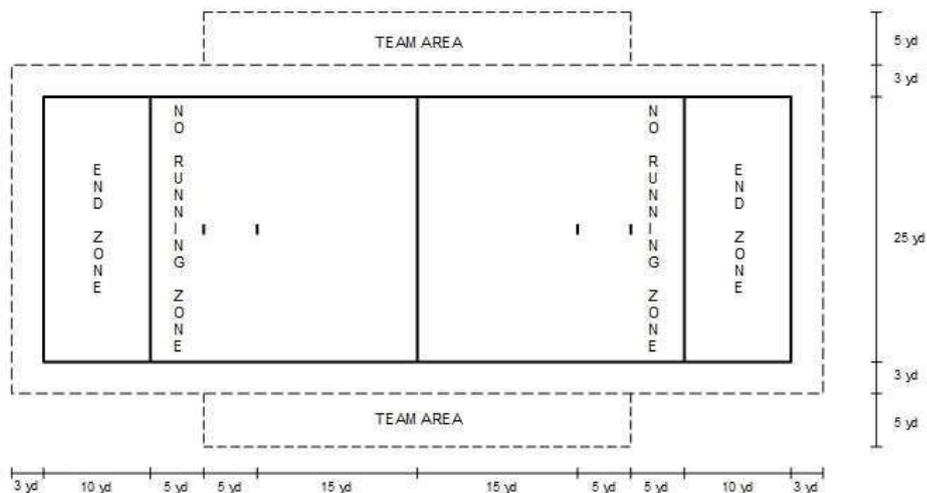
Se recomienda encarecidamente no alterar estas reglas y jugar juegos diferentes, en juegos no competitivos.

## Dimensiones del Campo

El campo será un área rectangular con dimensiones y líneas como se indica en el diagrama. Las medidas serán desde los bordes interiores de las líneas. La línea de gol es parte de la zona de anotación.

### Flag Football:

Campo de juego: longitud 50 yd (45,75 m), zonas de anotación adicionales 10 yd (9,15 m), ancho 25 yd (22,90 m). Total, de espacio requerido para un campo incluyendo las áreas de seguridad: 76 yd (69,55 m) x 31 yd (28,40 m). Anchura de las líneas: 4 inches (10 cm). Si se usan líneas temporales, estas deben ser planas, sólidas y firmemente fijadas al suelo con pijas de cabeza plana.



Las marcas del Try de 1 y 2 puntos serán de 1 yd (0,90 m) de largo y los puntos medios serán de 5 yd (4,57 m) y en consecuencia 10 yardas (9,15 m) respectivamente desde el centro de las líneas de gol. En las zonas de no carrera, se deberán marcar con marcadores de disco en la línea lateral y/o con una línea discontinua. Se colocarán pilones o marcadores de disco en las 8 intersecciones de las líneas laterales con las líneas de gol y líneas finales. Los marcadores de disco se pueden colocar en las intersecciones de las líneas laterales con la línea media, y en la intersección del eje longitudinal del campo con el área de seguridad. El área de seguridad deberá estar a 2,75 m (3 yardas) fuera de las líneas laterales y de fondo, y debe estar en el mismo nivel que el terreno de juego y en las mismas condiciones. El área de seguridad y las áreas de equipo no necesitan estar marcada, pero será observada por todos los participantes. Si dos campos están uno al lado del otro, la distancia mínima entre ellos es de 6 yd (5,50 m). Si esto da lugar a conflictos entre campos, las áreas de equipo se deberán trasladar a otra parte.

Se debe operar un indicador de downs 2 yardas fuera de la línea lateral opuesta a las gradas principales. Se puede operar una cadena de 7 yardas (6,40 m) 2 yardas fuera de la línea lateral junto a las gradas principales.

Se debe operar un tablero de puntuación visible cerca del campo.

## Juegos de Campeonato Internacionales

Para los juegos de campeonato internacional se requieren marcas de campo adicionales: Líneas cada 5 yardas de línea lateral a línea lateral terminando 4 pulgadas (10 cm) dentro de ellas. Cada 5 yardas las líneas se marcarán con líneas discontinuas de 1 yd (0,90 m) de longitud con 0,5 yardas (0,45 m) de interrupciones.

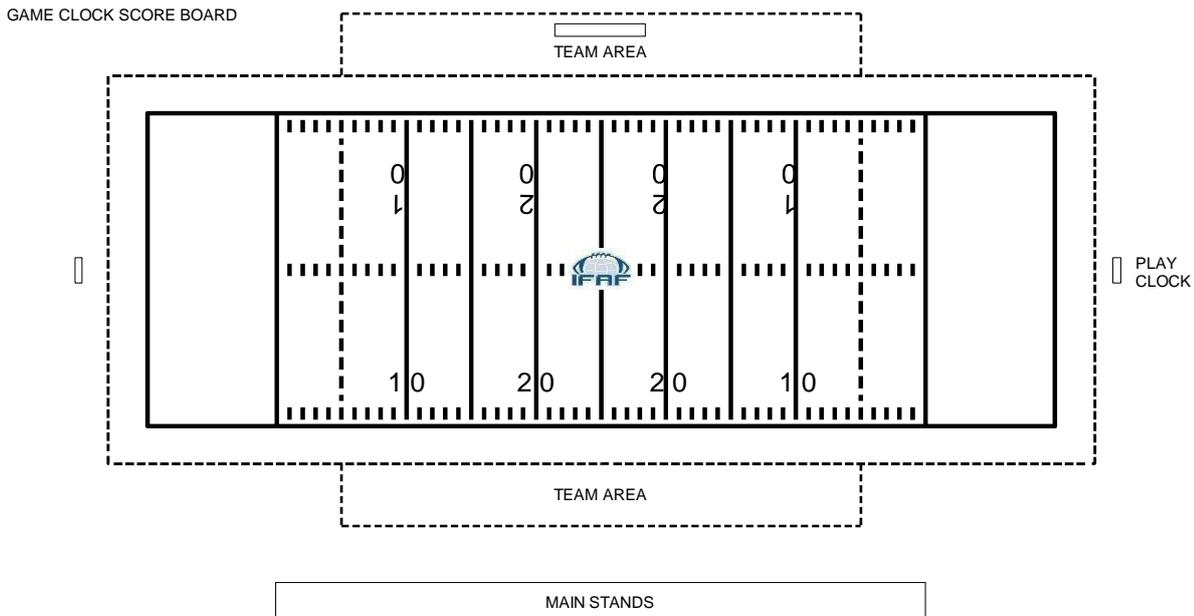
Extensiones de línea de yarda de 1 yd (0,90 m) de largo en cada línea de yarda a lo largo del eje longitudinal del campo y en ambas líneas laterales, 4 pulgadas (10 cm) dentro de ellas entre las líneas de gol. Números en las líneas de 10 y 20 yardas con una altura de 1 yd (0,90 m) a una distancia de 3 yd (2,70 m) dentro de cada línea lateral. Las áreas de equipo deben estar marcadas.

Se marcarán las 10 intersecciones de las líneas laterales con la línea media, las líneas de gol y las líneas de fondo con pilones y sin marcador de disco necesario en el eje longitudinal.

Un logotipo de IFAF con una longitud mínima de 5 yardas en el medio.

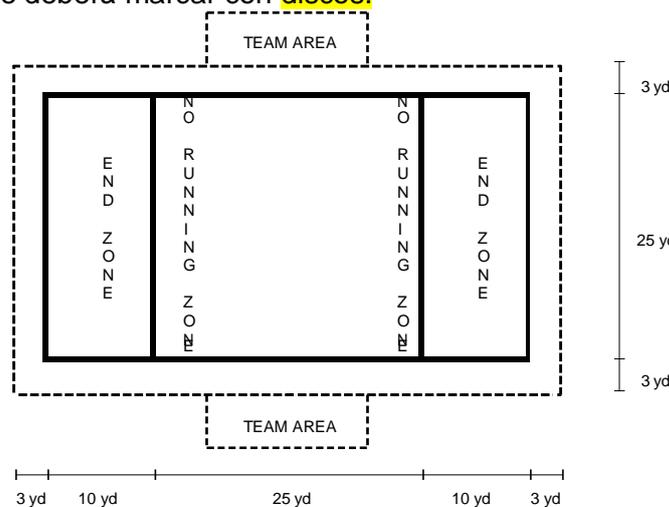
Se colocará un reloj de juego con cuenta regresiva frente a la tribuna principal. Este será un mínimo de 1 yarda (0,90 m) fuera del área de seguridad. El tiempo oficial será mantenido por los árbitros en el campo y el reloj visual se corregirá si es necesario. El reloj de juego debe combinarse con el tablero de resultados y puede mostrar información adicional como nombres de equipos, tiempos fuera, down y distancia.

En ambos extremos del campo, habrá relojes de juego de cuenta regresiva de 25 segundos. Estos relojes serán colocados en el eje longitudinal al menos 1 yarda (0,90 m) fuera del área de seguridad, pero no más de 5 yardas (4.50 m) de la línea final y entre 2 y 5 yardas (1.80 - 4.50 m) por encima el terreno.



### Flag Playero:

Campo de juego: longitud 25 yd (22,90 m), zonas de anotación adicionales 10 yd (9,15 m), ancho 25 yd (22,90 m). Espacio total requerido para un campo, incluida el área de seguridad: 51 yd (46,70 m) x 31 yd (28,40 m). Ancho de las líneas: 2 pulgadas (5 cm), las marcas de campo se deben hacer con bandas sólidas fijadas firmemente en el suelo con clavos de cabeza plana. Área de seguridad como Flag Football. La zona de no carrera se deberá marcar con discos.



Para los juegos de campeonato internacional no se necesitan marcas adicionales, sino pilones en lugar de discos. Se utilizará marcador y reloj de partido, reloj de juego y tablero de puntuación.

**REGLA 1****Juego, Campo, Balón y Equipamiento****SECCION 1. Provisiones Generales****ARTÍCULO 1. El Juego**

El juego se llevará a cabo entre 2 equipos de no más de 5 jugadores cada uno, en un campo rectangular y un balón reglamentario. Para obtener más detalles, consulte diagrama de campo.

Los rosters de equipos constan de máximo 15 jugadores (5 en el campo y 10 suplentes). Los equipos pueden jugar con un mínimo de 4 jugadores. Si hay menos de 4 jugadores disponibles, el juego se perderá por forfait por el equipo que no pueda alinear el mínimo de 4 jugadores.

Los equipos solo **deberán** tener jugadores del mismo **género**.

**ARTICULO 2. Equipo Ganador y Resultado Final**

Cada equipo tendrá la oportunidad de avanzar el balón a través de la línea de gol del otro equipo ya sea corriendo o pasando. Los equipos recibirán puntos por anotar de acuerdo con la regla y el equipo que tenga la puntuación más alta al final del juego, incluidos los tiempos extras, será el ganador.

**ARTICULO 3. Supervisión**

El partido se jugará bajo la supervisión de dos o más árbitros.

**ARTICULO 4. Capitanes y Coaches**

Cada equipo designará al árbitro no más de 2 jugadores como capitanes y no más de 2 coaches.

**SECCION 2. La Bola****ARTICULO 1. Especificaciones**

El balón estará compuesto **por cuatro paneles de cuero granulado** de color **natural, con ocho cordones igualmente espaciados y** nuevo o seminuevo sin alteraciones.

**El balón será de forma esferoide elipsoide de dimensiones reglamentarias e** **Inflado a una presión de entre 12,5 y 13,5 psi (0,85 - 0,95 bar).**



<b>Dimensiones</b>	<b>Regular</b>	<b>Youth</b>	<b>Junior</b>
Longitud	11.00 a 11.50 inches (27,9 – 29,2 cm)	10.50 a 11.00 inches (26,7 – 27,9 cm)	10.25 a 10.75 inches (26,0 – 27,3 cm)
Longitud de la Circunferencia	27.00 a 28.00 inches (68,6 – 71,1 cm)	26.00 a 27.00 inches (66,0 – 68,6 cm)	25.00 a 26.00 inches (63,5 – 66,0 cm)
Diámetro	6.25 a 6.75 inches (15,9 – 17,2 cm)	6.00 a 6.50 inches (15,2 – 16,5 cm)	5.75 a 6.25 inches (14,6 – 15,9 cm)
Circunferencia Cruzada	20.00 a 21.00 inches (50,8 – 53,3 cm)	19.00 a 20.00 inches (48,3 – 50,8 cm)	18.00 a 19.00 inches (45,7 – 48,3 cm)
Peso	14 a 15 ounces (400 – 425 g)	12 a 13 ounces (340 – 370 g)	11 a 12 ounces (310 – 340 g)

Cada equipo puede usar su balón reglamentario, **marcar un balón para indicar la propiedad es legal.**

**ARTICULO 2. Tamaño de Balón**

**Para juegos de categoría varonil y mixta se usará el balón de tamaño regular.**

Para juegos de categoría femenil se usará **balón** tamaño Youth.

Para juegos de juveniles menores a 16 años se usará **balón** tamaño Youth (No es necesario de cuero).

Para juegos de juveniles menores a 13 años se usará **balón** tamaño Junior (No es necesario de cuero).

## SECCION 3. Equipamiento

### ARTICULO 1. Equipo Mandatorio

Los jugadores de equipos contrarios llevarán jersey de colores contrastantes. Si los equipos usan Jersey similares el equipo local tiene la opción de decidir cual equipo debe cambiarse los Jersey.

- a. Los jugadores de un equipo **deben** usar los jersey del mismo color, corte y estilo. Los Jersey **serán** de largo completo y metido en los pantalones o shorts, con números arábigos contrastantes de al menos 6 pulgadas (15 cm) de altura en la espalda. Todos los jugadores de un equipo **deberán** tener diferentes números enteros del 1 al 99.
- Los jersey no **deben** estar sujetos con cinta adhesiva ni atados de ninguna manera.
- b. Los jugadores de un equipo deben usar shorts o pantalones del mismo color. **Los shorts o pantalones deben ser del mismo** corte y estilo, sin bolsillos, botones de presión o clips. Los jugadores **no pueden** poner tape, clips para cumplir con la regla. Las faldas son ilegales. AR 1- 3- 1-1

**Nota: En la próxima edición los pantalones deben ser del mismo color con las excepciones de la marca, logotipos o números en la parte frontal de cada parte con un tamaño de 4 x 4 pulgadas (10 x 10) cm.**

- c. Los jugadores de un equipo llevarán cinturones de flag ajustados con **chupones** y **2 flags idénticas**. Se **deberán** mantener una flag en cada lado de la cadera del jugador. Los chupones **se colocarán** mirando hacia fuera y hacia abajo. Las flags **deben** ser claramente visibles, colgar libremente y no deben estar cubiertas de ninguna manera por el uniforme del jugador y **todos los colores** deben de contrastar con todos los colores de los pantalones. **Las flags y los chupones no se deben engrasar, pegar o alterar de ninguna manera. Cualquier jugador**, que manipule deliberadamente sus flags será descalificado.
- d. Si se usa bucal, **debe** ser de color visible, no transparente o blanco y no debe de extenderse más de 0,5 pulgadas (1,25 cm) **fuera de la boca**. El uso del bucal es altamente recomendable.

### ARTICULO 2. Especificaciones de las Flag

Las flags y los chupones estarán hechos del mismo material y del mismo color sin bordes afilados.

- a. **Las flags deberán medir 2 pulgadas de ancho X 15 pulgadas de largo. (5 cm X 38 cm).**

**Nota: En la próxima edición habrá especificaciones más detalladas para las flags.**

- a. Longitud de las flags desde el chupón hasta el fin de la bandera: **15 a 16 pulgadas. (38 cm a 40 cm.)**
- b. Ancho de la bandera: **1.9 a 2.1 pulgadas (5.3 cm.)**
- c. En cada flag se permite una marca o logotipo de un solo color en el cuarto superior con un tamaño de **2 x 3 pulgadas (5 cm x 7.5 cm).**
- d. Grueso de cada flag máximo de **0,03 pulgadas (0.75 mm).**
- e. Peso de cada flag mínimo **3,5 onzas (100 g).**
- f. Resistencia de la flag mínimo **300 newton (66 libras).**
- g. Diámetro de los chupones: **0.7 a 1 pulgada (1.8 a 2.5 cm.)**
- h. Longitud del chupón en el eje: parte del cinturón de la esquina de arriba **1.3 a 1.5 pulgadas. (3.3 a 3.8 cm.)**. Parte de la flag en la esquina de abajo. **2.4 a 2.6 pulgadas. (6,1- 6,6 cm.)**, diagonal de arriba abajo de **3,5 a 4.0 pulgadas. (8,9 – 10,2 cm)** Angulo de esquina de **130 a 140 grados.**
- i. Fuerza de extracción máximo de **250 Newton (semejándose a una masa de 55 libras o 25 kg.)** para juegos seniors (hombres, mujeres o mixto). Máximo **150 Newton (semejándose a una masa de 33 libras o 15 kg.)**.

### ARTICULO 3. EQUIPO ILEGAL

- a. Zapatos con tachos de más de 0,5 pulgadas (1,25 cm), **afilados** o puntiagudos **o de cualquier material** metálico.
- b. Cualquier tipo de hombreras, cascos o accesorios para la cabeza (gorras, capuchas, pañuelos, diademas o similar).
- c. Cualquier tipo de protectores que pongan en peligro a otros jugadores (por ejemplo, rodilleras con bordes afilados).
- d. Anteojos no recetados por un médico o que no estén hechos de material que no se rompa.
- e. Las joyas **deben** quitarse o cubrirse completamente.

- f. Accesorios como toallas o calentadores de manos.
- g. Cualquier material adhesivo, pintura, grasa o cualquier otra sustancia resbaladiza aplicada al equipo o a la persona, ropa o el accesorio del jugador que afecte la pelota o un oponente.
- h. Cualquier dispositivo de señal electrónica, mecánica o de otro tipo con el fin de comunicarse con un entrenador.

**ARTICULO 4. Certificaciones de los Coaches**

Antes del partido, el entrenador en jefe entregará el roster al árbitro y certificará que los jugadores tengan el equipo obligatorio de no tenerlo se les informará en qué constituye el equipo ilegal.

**REGLA 2****Definiciones****SECCION 1. Áreas y Líneas****ARTICULO 1. El Campo**

El campo es el área dentro del área de seguridad y el espacio de arriba.

**ARTICULO 2. Campo de Juego**

El campo de juego es el área dentro de las líneas limítrofes (líneas laterales y líneas finales) que no sean las zonas de anotación.

**ARTICULO 3. End Zones**

Las zonas de anotación son las áreas de 10 yardas en ambos extremos del campo.

**ARTICULO 4. No-Running Zones**

Las zonas de no carrera son las áreas de 5 yardas en ambos extremos del campo frente a las líneas de gol.

**ARTICULO 5. Líneas de Gol**

Se establecerán líneas de gol, una para cada equipo, en extremos opuestos del campo de juego. La línea de gol y los pilones están dentro de la zona de anotación. Cada línea de gol es parte de un plano vertical que separa la zona de anotación del campo de juego y se extiende más allá de las líneas laterales. La línea de gol de un equipo es la que está defendiendo.

**ARTICULO 6. Línea de Medio Campo**

A mitad de camino entre las líneas de gol está la línea media. El medio es la línea por ganar para una nueva serie de downs y de aquí en adelante se llamará medio campo.

**ARTICULO 7. Área Dentro y Área Fuera**

El área delimitada por las líneas laterales y las líneas finales es área dentro y en cualquier otro lugar (incluido las líneas laterales y líneas finales mismas) es área fuera.

**ARTICULO 8. Área de Equipo**

El área del equipo está fuera del área de seguridad (a 3 yardas de la línea lateral) y entre las zonas de no carrera a lo largo de la línea lateral con una profundidad de 5 yardas (4,58 m). El uso de dispositivos electrónicos (auriculares, grabadoras de video, teléfonos inteligentes, etc.) en el área del equipo es legal.

**SECCION 2. Designación de Jugadores y Equipos****ARTICULO 1. Ofensa (O) y Defensa (D)**

La ofensa es el equipo que pone la pelota en juego con un snap. La Defensa es el equipo contrario. Un jugador del equipo ofensivo es ya sea el snapper, un quarterback, un pasador, un corredor o un receptor, Un jugador del equipo defensivo es ya sea el blitzter, rusher o un Defensor.

**ARTICULO 2. Snapper**

El snapper es el jugador ofensivo que hace un snap de la bola.

**ARTICULO 3. Quarterback**

El Quarterback es el jugador ofensivo que primero obtiene la posesión de la pelota después del snap. También es el primer corredor.

**ARTICULO 4. Pasador**

El pasador es un corredor que lanza un pase legal.

**ARTICULO 5. Corredor**

El corredor es el jugador en posesión de una bola viva.

**ARTICULO 6. Blitzter**

Es un defensor que se alinea con todas las partes de su cuerpo a más de 7 yardas de la línea de scrimmage en el snap, puede establecerse como un blitzter con una señal legal levantando una mano claramente por encima de la cabeza al menos durante el último segundo antes de la snap. Esto les otorga el derecho de paso que reemplaza el derecho de paso general de la ofensa, porque están persiguiendo al corredor.

El ataque de un blitz será inmediatamente después del snap, rápido y directo hacia el punto donde el QB recibe el snap para retener el derecho de paso. Si un blitz llega tarde, lentamente, hacia un lugar diferente, cambia de dirección durante la carrera o simplemente no ataca al QB, el jugador pierde el derecho de paso, pero aún puede participar como cualquier otro defensor. Un defensor que no da una señal y cruza legalmente la línea de scrimmage es un rusher.

#### **ARTICULO 7. Jugador Fuera**

Un jugador se considera fuera del campo cuando cualquier parte de su cuerpo toca cualquier cosa fuera de los límites de este, exceptuando a otro jugador u oficial. El balón que no está en posesión de un jugador se considera fuera del campo cuando toca cualquier cosa fuera de él.

#### **ARTICULO 8. Jugador Descalificado**

Un jugador descalificado es aquel que ha sido declarado inelegible para seguir participando en el juego.

#### **ARTICULO 9. Equipo de Casa**

Si ninguno de los equipos está en su sede local o en un torneo con más de 2 equipos, entonces el equipo listado primero será designado equipo local. El segundo equipo de la lista será el equipo visitante.

### **SECCION 3. Down, Scrimmage y Clasificación de Jugada**

#### **ARTICULO 1. Down**

Un down es la parte del juego que comienza con un snap legal después de que la pelota está lista para jugar y termina cuando la pelota queda muerta. Entre Downs es el intervalo durante el cual la pelota está muerta. Una jugada es la acción entre los 2 equipos durante un Down.

#### **ARTICULO 2. Scrimmage Line (SL)**

Cuando la pelota está lista para jugar, la línea de scrimmage de cada equipo es el plano vertical que pasa por el punto de la pelota más cercano a su propia línea de gol y se extiende hasta las líneas laterales. Un jugador se dice que ha cruzado la línea de scrimmage si alguna parte del cuerpo ha estado más allá de su respectiva línea de scrimmage.

#### **ARTICULO 3. Jugada de pase adelantado**

Una jugada legal de pase adelantado es el intervalo entre el snap y cuando se completa o intercepta un pase legal más allá de la línea de scrimmage. Además, cualquier pase hacia adelante desde atrás de la línea de scrimmage que quede incompleto o sea tocado por la defensa se considera una jugada de pase adelantado.

#### **ARTICULO 4. Jugada de carrera**

Jugada de carrera es cualquier acción de pelota viva que no sea durante una jugada de pase adelantado legal.

Los pases completados detrás de la línea de scrimmage son legales y son jugadas de carrera.

### **SECCION 4. Bola Viva y Bola Muerta**

#### **ARTICULO 1. Bola Viva**

Una bola viva es una bola en juego. Un pase que aún no toca el suelo es una bola viva en vuelo.

#### **ARTICULO 2. Bola Muerta**

Una bola muerta es una bola que no se está jugando.

#### **ARTICULO 3. Cuando una bola esta lista para jugarse**

Una bola muerta está lista para jugar cuando la bola se coloca en el suelo y el árbitro hace sonar el silbato.

### **SECCION 5. Adelante, Mas allá y Máximo Avance**

#### **ARTICULO 1. Adelante y Mas allá**

Adelante y más allá denota la dirección hacia la línea final del equipo contrario.

**Backward or behind, (Hacia atrás o detrás)** denota la dirección hacia la propia línea de fondo de un equipo.

## **ARTICULO 2. Máximo Avance**

Máximo Avance es un término que indica el final del avance por parte del **corredor** o receptor de pase aéreo de cualquier equipo y se aplica al punto más adelantado de la pelota cuando se vuelve muerta por regla entre las líneas de fondo (punto de bola muerta).

## **SECCION 6. Puntos**

### **ARTICULO 1. Punto de Aplicación**

Un punto de aplicación es el punto desde el cual se aplica el castigo por una falta.

### **ARTICULO 2. Punto de Bola muerta (DB)**

El punto de bola muerta es el punto en el que la bola queda muerta.

### **ARTICULO 3. Punto de Falta (SF)**

El punto de falta es el punto en el que ocurre la falta. Si está fuera de límites, **es el punto adyacente en la línea lateral**. Si está detrás de la línea de gol, la falta es en la zona de anotación.

### **ARTICULO 4. Punto fuera de campo**

El punto fuera de límites es el punto en el que la pelota se vuelve muerta debido a que está fuera de límites.

## **SECCION 7. Falta, Castigo y Violación**

### **ARTICULO 1. Falta**

Una falta es una infracción a una **regla** para la cual la regla prescribe un castigo. Una falta flagrante es una infracción a las reglas que pone a un oponente en peligro de lesión.

### **ARTICULO 2. Castigo**

Un castigo es un resultado impuesto por regla contra un equipo que ha cometido una falta y puede incluir uno o más de los siguientes: pérdida de yardas, pérdida de Down, primer Down automático o descalificación.

Si el castigo implica la pérdida de un Down, el Down contará como 1 de los 4 en esa serie.

### **ARTICULO 3. Violación**

Es una infracción de la regla para la cual no se prescribe ningún castigo, no anula una falta.

### **ARTICULO 4. Perdida de Down (LOD)**

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

## **SECCION 8. Shift y Movimiento**

### **ARTICULO 1. Shift**

Un **shift** es un cambio simultáneo de posición por 2 o más jugadores ofensivos después de que la pelota está lista para jugar y antes del snap. **El shift termina cuando todos los jugadores han estado parados durante 1 segundo completo antes del snap.**

### **ARTICULO 2. Movimiento**

Un **movimiento** es un cambio de posición por parte de un jugador ofensivo después del final de un shift y antes del snap.

## **SECCION 9. Entrega del balón**

### **ARTICULO 1. Hand-off**

Un hand-off es una transferencia exitosa de posesión de un compañero a otro que no implica un pase.

Un engaño de entrega es cualquier movimiento del corredor con las manos hacia un compañero de equipo cercano que simula una transferencia de posesión.

Un engaño de pase (bolear o simulación de pichar), o el corredor girando el cuerpo hacia un compañero de equipo sin mover las manos, no es un engaño de entrega de balón.

### **ARTICULO 2. Pase**

Un pase es cualquier acto intencional para lanzar la pelota en cualquier dirección o dejarla caer

al suelo. Un pase se identifica por un período en el que el balón no está en posesión de ningún jugador. Un pase comienza con la liberación final después de un control firme durante un movimiento intencional de la mano o el brazo. Un pase sigue siendo un pase hasta que se completa para un jugador o la pelota queda muerta.

### ARTICULO 3. Fumble

Un fumble es cualquier acto que no sea un pase o una entrega exitosa que resulte en la pérdida de posesión del jugador. Un fumble solo puede ocurrir después de que un jugador obtiene la posesión de una pelota.

### ARTICULO 4. Posesión

La posesión significa sostener o controlar firmemente una pelota viva.

Un cambio de posesión del equipo (COP) ocurre cuando un oponente gana la posesión del balón.

### ARTICULO 5. Batear

Batear la pelota es golpearla intencionalmente con las manos o los brazos.

### ARTICULO 6. Patear

Patear la pelota es golpearla intencionalmente con la rodilla, la parte inferior de la pierna o el pie y es ilegal.

## SECCION 10. Pases

### ARTICULO 1. Pase adelantado y atrasado

Un pase es hacia adelante si la pelota toca primero algo más allá del punto donde se lanza la pelota. Todos los demás pases son pases hacia atrás, incluso si es lateral (paralelo a la línea de scrimmage). Un snap se convierte en un pase hacia atrás cuando el snapper suelta la pelota. Si un snapper pierde el control de la pelota al comenzar el snap, es un snap ilegal

### ARTICULO 2. Cruzando la línea de scrimmage

Un pase legal hacia adelante es cuando ha cruzado la línea de scrimmage, cuando toca por primera vez algo más allá de la línea de scrimmage dentro de los límites.

### ARTICULO 3. Cachar e Intercepción.

Cachar es el acto de establecer y mantener firmemente el control de una pelota viva en vuelo. Una recepción de pase del oponente o fumble, es una intercepción. Un jugador que abandona el suelo para hacer una atrapada o intercepción debe tener el balón firmemente controlado cuando regrese al suelo por primera vez con cualquier parte del cuerpo tocando el suelo dentro de los límites y luego mantener un control completo y continuo del balón durante todo el proceso de contacto con el suelo para completar el pase. Si el jugador pierde el control de la pelota y la pelota toca el suelo antes de que se complete el proceso de recepción, entonces no es una recepción.

### ARTICULO 4. Sack

Un sack es el retiro de una flag (tirar de la flag) del Quarterback detrás de la línea de scrimmage que está en posesión de una pelota viva. Un jugador está en posesión de la pelota hasta que la pelota se suelta por completo.

## SECCION 11. Holding, Shielding, Contacto y Aiming

### ARTICULO 1. Holding

Holding es agarrar a un oponente o su equipamiento, no soltarlo inmediatamente e impactar al oponente.

### ARTICULO 2. Blindaje

Blindaje es obstruir a un oponente sin contacto moviéndose en su camino. Un jugador en movimiento sin derecho de paso que impide a un oponente ejecutar una ruta de pase, llegar al corredor o impedir un blitz legal es culpable de blindaje. Un jugador parado (con el derecho de lugar) no está haciendo blindaje, incluso si el jugador está obstruyendo a un oponente.

### ARTICULO 3. Contacto

El contacto es tocar a un oponente con impacto. Tocar sin impacto no es falta.

**ARTICULO 4. Apuntar**

Apuntar es iniciar el contacto con un oponente o chocar con un oponente a propósito, incluso con el derecho de paso.

**Apuntar** es cualquier contacto deliberado o evitable con fuerza excesiva, incluso en un intento de jalar la flag o mientras se juega la pelota durante un pase.

**Apuntar** es atacar una pelota en posesión o quitarle la pelota al corredor.

## SECCION 12. Jalar la flag, Protección a la flag, Saltando, Dipping, Girando y Zambullirse

**ARTICULO 1. Jalar la Flag**

Jalar la flag, es el retiro de una o más flags de un oponente con una o más manos.

**ARTICULO 2. Protección a la Flag**

Protección a la flag es un intento por parte del corredor de evitar que se tire de la flag cubriendo la flag con cualquier parte del cuerpo (mano, brazo o pierna) o con la pelota. La protección de la flag también es inclinar la parte superior del cuerpo hacia adelante (zambullirse) o extender una mano, con o sin balón, hacia el oponente para hacerlo más difícil para el defensor alcanzar la flag.

**ARTICULO 3. Saltando**

Saltar es un intento del corredor de evitar que le quiten las flags **elevándose** del suelo y elevando así el nivel de las flags significativamente en comparación con la carrera normal. Saltar es un tipo de protección de la flag y es ilegal

**ARTICULO 4. Dipping**

El **Dipping** es un intento del corredor, **con movimiento continuo**, de evitar que le quiten las flags doblando más las rodillas y bajando significativamente el **nivel** de las flags en comparación con la carrera regular el **dipping** es legal.

**ARTICULO 5. Girando**

Girar es un intento del corredor de evitar que le quiten las flags mediante la rotación del cuerpo a lo largo del eje vertical. Girar es legal si la altura de las flags no aumenta significativamente. Girar combinado con **dipping** es legal, combinado con saltar **es** ilegal.

**ARTICULO 6. Zambullirse**

Zambullirse es un intento del corredor de evitar que le jalen la flag inclinando la parte superior del cuerpo hacia adelante, con o sin saltar, **dipping** o girar. El **Zambullirse** es un tipo de protección de flags y es ilegal.

## SECCION 13. Derecho de lugar y Derecho de paso

**ARTICULO 1. Derecho de lugar (ROP)**

Se otorga el derecho de lugar a cualquier jugador que esté parado y que mantenga una postura normal de jugador y no haga ningún movimiento **en ninguna dirección horizontal para cambiar de posición**. **Un movimiento puramente vertical, incluido un levantarse del suelo**, para lanzar o atrapar un pase no significa que se haya perdido un derecho de lugar previamente establecido.

El derecho de lugar reemplaza el derecho de paso al determinar quién es culpable de una falta.

**ARTICULO 2. Derecho de paso (ROW)**

El derecho de paso se otorga a un jugador de **acuerdo con la regla** que ha establecido una dirección de movimiento de **manera regular y no la modifica**.

Un jugador con derecho de paso tiene un mayor privilegio al determinar quién es culpable de una falta que todos los demás jugadores, excepto aquellos con derecho de lugar.

**REGLA 3****Periodos y Tiempos****SECCION 1. Inicio de cada periodo****ARTICULO 1. Primera mitad**

Antes del comienzo del juego, cada equipo **deberá** anunciar un máximo de 2 entrenadores y un máximo de 2 capitanes al Referee, 3 minutos antes de la hora de inicio programada, el Referee lanzará una moneda al medio campo en presencia de los capitanes de cada equipo, designando primero al capitán del equipo visitante para que declare el volado. El ganador del volado **elegirá** poner la pelota en juego primero con un snap en su propia línea de 5 yardas **en la primera** mitad o en la segunda. **El** otro equipo elegirá de qué lado defender.

**ARTICULO 2. Segunda mitad**

En la segunda mitad, los equipos defenderán la línea de gol opuesta a la que defendieron en la primera mitad. El equipo que no puso la pelota en juego por primera vez en la primera mitad deberá poner la pelota en juego con un snap en su propia línea de 5 yardas.

**ARTICULO 3. Tiempos Extra (Tie Breaker)**

El sistema de desempate se **usará** cuando un juego esté empatado después de 2 mitades y la competencia exige que **se determine** un ganador.

- Después de un intermedio de 2 minutos, el Referee lanzará una moneda al medio campo como al comienzo del **juego**. El ganador del volado elegirá comenzar cada período siguiente **en** ofensa **o** defensa. **El** otro equipo elegirá qué extremo del **campo se utilizará**.
- No se **concederán** tiempos fuera.
- El primer período extra consistirá en 2 series en las que cada equipo pondrá la pelota en juego con un snap en la línea media para una serie de downs (sin primer Down en el medio). Si la defensa anota durante la primera serie, que no sea en el try, entonces el período extra termina.
- Cada equipo retiene el balón durante su serie hasta que anota (incluidos los try de 1 o 2 puntos) o agota su serie de downs. La pelota permanece viva después de un cambio de posesión de equipo hasta que sea declarada muerta. Luego, la serie finaliza incluso si hay un segundo cambio de posesión del **equipo** durante ese Down.
- Si después del primer período (con 2 series incluyendo try) la puntuación sigue empatada, el segundo período y los siguientes consisten en series en las que cada equipo juega un try de 1 punto desde la yarda 5. El tiempo extra termina cuando el marcador después de un período deja de ser un empate o cuando la defensa anota durante la primera serie de un período.
- El equipo que consiga el mayor número de puntos durante la prórroga será declarado ganador

**ARTICULO 4. Sistema de desempates del torneo**

Si 2 o más equipos en un torneo tienen el mismo porcentaje total (ganados-empatados-perdidos), el siguiente procedimiento **decidirá** el orden de los equipos paso a paso:

- Juegos entre si.
- Diferencial de puntos, si todos los equipos se enfrentaran.
- Puntos anotados, si todos los equipos jugaron entre sí.
- Diferencia de puntos totales.
- Total, de puntos anotados.
- Volado.

**SECCION 2. Tiempo de juego****ARTICULO 1. Duración del juego y medio tiempo**

El tiempo total de juego será de 40 minutos, divididos en 2 mitades de 20 minutos cada una, con un intermedio de 2 minutos entre mitades.

**ARTICULO 2. Extensión de Periodos**

Se extenderá un período hasta que se haya jugado un Down que esté libre de faltas en pelota viva (sin pérdida de Down) por el cual se acepta el castigo. Si se producen faltas que se anulan durante un Down en el que el tiempo expira, el Down se repetirá.

Ningún período terminará hasta que la bola esté muerta y el Referee declare que el período terminó. [S14]

### **ARTICULO 3. Dispositivos de Cronometraje**

El reloj de juego y el reloj de 25 segundos se mantendrá por un cronometro operado por un oficial o por un reloj visible operado por un asistente bajo la dirección del oficial apropiado.

### **ARTICULO 4. Cuando el reloj comienza**

Cuando el reloj del juego se ha detenido por regla, se pondrá en marcha de nueva cuenta la próxima vez que la bola sea centrada legalmente.

Excepción: El reloj de juego comenzará cuando se declare la bola lista para jugarse solo cuando se haya detenido a discreción del Referee.

*AR 3- 2- 4- I al III*

### **ARTICULO 5. Cuando el reloj se detiene**

El reloj del partido se detendrá cuando finalice cada mitad, por un tiempo fuera cargado al equipo, por un tiempo fuera por lesión o a discreción del árbitro.

En los últimos dos minutos de cada mitad, el reloj se detendrá:

1. Para otorgar un primer Down, también después de un **cambio** de posesión del equipo.
2. Por cometer un castigo.
3. Cuando la pelota o el corredor sale de los límites.
4. Cuando un pase o balón suelto (hacia adelante o hacia atrás) golpea el suelo.
5. Cuando un compañero del fumbleador toca el balón.
6. Cuando una anotación se realiza **y antes o durante del try.**
7. Cuando un tiempo fuera es cargado.

El reloj de partido no funcionará durante la extensión de una mitad o tiempo extra.

### **ARTICULO 6. Reloj Corriendo**

Si la diferencia de puntuación es de 30 puntos o más en la notificación del árbitro, el reloj no se detendrá en situaciones en las que normalmente lo haría en los últimos 2 minutos.

El árbitro informará a ambos equipos la notificación de que el reloj ya no se detendrá (reloj en marcha) durante el resto de la mitad.

Después de la notificación del árbitro, el estado del reloj (parado o en funcionamiento) no cambiará incluso si la diferencia de puntos es inferior a 30 o alcanza 30 o más puntos. *AR 3- 2- 6- I al II*

## **SECCION 3. Tiempos Fuera**

### **ARTICULO 1. Como cargarlos**

El árbitro declarará un tiempo fuera cuando el juego sea suspendido por cualquier motivo.

Cada tiempo fuera se cargará a uno de los equipos o se designará tiempo fuera del oficial. [S3]

### **ARTICULO 2. Tiempo fuera cargado al equipo**

Un árbitro otorgara un tiempo fuera a algún equipo cuando lo solicite cualquier entrenador o jugador activo mientras el balón este muerto. Cada equipo tiene derecho a 2 tiempos fuera cargados por mitad. Los tiempos fuera no utilizados no se pueden transferir a la segunda mitad.

### **ARTICULO 3. Tiempo fuera por lesión**

En el caso de un jugador lesionado, cualquier árbitro puede declarar un tiempo fuera, siempre que el jugador para el que se toma sea retirado del juego por al menos una jugada

### **ARTICULO 4. Duración del tiempo fuera**

Un tiempo fuera cargado a un equipo no excederá los 90 segundos (esto incluye los 25 segundos para sacar la jugada).

El árbitro notificará a ambos equipos 30 segundos antes de que expire el tiempo fuera y 5 segundos después declarará el balón listo para jugar (R 3-3-5).

Los demás tiempos fuera no serán más largos de lo que el árbitro considere cumplir con el propósito para el que fueron declarados.

### **ARTICULO 5. Notificaciones del Referee**

El árbitro informará a todos los entrenadores cuando queden **2 minutos o menos de tiempo de juego en una mitad y la pelota este o se vuelva muerta.** El reloj del partido se **detendrá** para este propósito. *AR 3- 3- 5- I al II*

---

**REGLA 4****Bola Viva y Bola Muerta**

---

**SECCION 1. Bola viva – Bola Muerta****ARTICULO 1. Bola muerta se convierte en viva**

Para el próximo Down, la pelota se pondrá en juego en el punto intermedio entre las líneas laterales, que coincida con el lugar donde estaba la pelota cuando se declaró muerta por regla, o en el lugar donde la pelota ha sido colocada después de aceptar un castigo o para otorgar una nueva serie.

Una vez que una bola muerta está lista para jugarse, se convierte en bola viva **con el inicio de un snap legal.**

Una bola que se centra antes de que esté lista para jugar o se hace ilegalmente permanecerá muerta. Una falta antes de que la pelota sea centrada (retraso de juego, invasión, salida en falso, señal desconcertante, señal de blitz ilegal) hará que la pelota permanezca muerta.

**ARTICULO 2. Bola viva se convierte en muerta**

Una bola viva se convierte en muerta por regla y un árbitro hará sonar su silbato cuando:

- a. El balón **esta** fuera de los límites.
- b. El corredor **esta** fuera de los límites.
- c. Cualquier parte del cuerpo del corredor, excepto la mano o el pie toca el suelo. **AR 4-1-2-I**
- d. Un corredor simula colocar la rodilla en el suelo.
- e. Un pase o fumble (hacia adelante o hacia atrás) golpea el suelo.
- f. Un compañero del que suelta el balón toca el balón.
- g. Un jugador con menos de 2 flags está en posesión del balón. **AR 4-1-2-II**
- h. Un jugador con flags mal colocadas **está en posesión del balón** y el jugador es el responsable.
- i. Se produce un touchdown, touchback, safety de manera exitosa.
- j. Se produce un foul que hace que sea bola muerta (ej. patada ilegal o retraso en el pase).

Con un silbatazo inadvertido de un árbitro, la pelota se vuelve muerta y el equipo en posesión puede optar por poner la pelota en juego en donde fue declarada bola muerta o volver a jugar el Down.

**REGLA 5****Series de Downs****SECCION 1. La serie: Inicia, Termina, Reiniciar****ARTICULO 1. Cuando se gana una serie**

Se otorgará una serie de 4 downs consecutivos al equipo que este próximo a poner la pelota en juego mediante un snap al comienzo de cada mitad y después de una anotación (incluyendo el try) Safety, touchback o cambio de posesión del equipo. [S8]

Se otorgará una nueva serie a la ofensiva si:

- a. Está en posesión legal (después de la aplicación aceptada de cualquier falta en bola viva) más allá del medio cuando la bola es declarada muerta y es la primera vez que ocurre en esta serie. Si una jugada o castigo posterior devuelve la pelota detrás del medio y luego la pelota avanza a través de la línea media por segunda vez durante la misma serie, no se otorgará un nuevo primer Down. *AR 5-1-1-I a II.*
- b. Un castigo aceptado da como resultado un primer Down.

Se otorgará una nueva serie a la defensa en su propia yarda 5 si la ofensiva no logra anotar en 4to downs o ganar un nuevo primer Down.

Se otorgará una nueva serie a la defensa en el punto que se genere una bola muerta después de una intercepción.

**SECCION 2. Down y Posesión después de un castigo****ARTICULO 1. Falta antes de un cambio de posesión**

Si se acepta un castigo por una falta que ocurrió durante un down antes de cualquier cambio de posesión del equipo, el balón pertenece a la ofensa y el down se repetirá, a menos que el castigo implique la pérdida de un down, ordene un primer down o deje el balón más allá del medio.

**ARTICULO 2. Falta después de un cambio de posesión**

Si se acepta un castigo por una falta que ocurrió durante un down después de un cambio de posesión de equipo, la pelota pertenece al equipo en posesión cuando ocurrió el castigo. El siguiente down será primero en el punto después de la aplicación del castigo.

**ARTICULO 3. Castigo declinado**

Si se rechaza un castigo, el número del siguiente down será el que hubiera sido si esa falta no hubiera ocurrido.

**ARTICULO 4. Falta entre downs**

Si ocurre una falta entre downs, el número de los siguientes down será el mismo que el establecido antes de que ocurriera el castigo, a menos que la aplicación del castigo deje la pelota más allá del medio o el castigo exija un primer down.

**ARTICULO 5. Faltas por ambos equipos**

Si se producen faltas por ambos equipos durante un down, se repetirá el down anterior.

---

**REGLA 6**

---

**Patadas**

---

**SECCION 1. Pateando****ARTICULO 1. Patada ilegal**

El corredor no puede patear la pelota intencionalmente. Esta falta hace que la pelota se convierta en bola muerta. *AR 6- 1- 1- I*

**CASTIGO - 5 yardas aplicadas del punto de foul, administrado en bola muerta. [S19]**

**REGLA 7****Centrando y pasando la bola****SECCION 1. El Scrimmage****ARTICULO 1. Bola lista para jugar**

a. Ningún jugador pondrá la pelota en juego antes de que esté lista para jugar. [S1]

Nota: si el balón se centra después de que el balón se declara listo, pero antes de que todos los oficiales estén listos, cualquier oficial detendrá el juego inmediatamente sin castigo y el oficial ordenará que se repita el down. El Referee se encargará únicamente de declarar la bola lista para jugar si todos los oficiales están listos y en posición.

**Castigo – La bola permanece muerta, 5 yardas, aplicadas desde el punto de la bola muerta. [S19]**

b. La pelota se pondrá en juego dentro de los 25 segundos posteriores a que el árbitro haya declarado la pelota lista para jugar.

**Castigo - La bola permanece muerta, 5 yardas, aplicadas desde el punto de la bola muerta. [S21]**

**ARTICULO 2. Empezando con un snap**

Después de que el snapper toca la pelota, él no podrá levantarla, moverla o simular el inicio del snap.

Antes del snap, el eje largo de la pelota debe estar en ángulo recto con la línea de scrimmage.

Un snap legal es entregarlo o pasarlo hacia atrás desde su posición en el suelo con un movimiento rápido y continuo hacia atrás de la mano o manos que resulta en perder la posesión de la pelota. No es necesario que el snap sea por entre las piernas del snapper.

**Castigo – La bola permanece muerta, 5 yardas, aplicadas desde el punto de la bola muerta. [S19]**

**ARTICULO 3. Requerimientos del equipo ofensivo**

No hay un número mínimo de jugadores en la línea de scrimmage en el snap.

a. Después de que el snapper toque la pelota y antes de que la pelota sea centrada, todos los jugadores ofensivos deberán estar dentro de los límites detrás de su línea de scrimmage (invasión) y haber completado su primer shift y los siguientes. AR 7-1-3-I

b. Ningún jugador ofensivo podrá realizar una salida en falso o realizar ningún movimiento brusco que simule el inicio de una jugada.

**Castigo – La bola permanece muerta, 5 yardas, aplicadas desde el punto de la bola muerta. [S19]**

c. Cuando comienza el snap un jugador ofensivo puede estar en movimiento, pero no moverse hacia la línea de gol del oponente. Cuando comienza el snap y 2 o más jugadores se mueven, es un shift ilegal. AR7-1-3-II

d. El quarterback no puede correr con la pelota más allá de la línea de scrimmage, a menos que la pelota haya estado en posesión por otro jugador y devuelta a él o tocada por un defensor mientras estaba en vuelo. AR 7-1-3-III a VII

e. Cuando la pelota es centrada dentro de la línea 5 yendo hacia la zona de anotación del oponente (zona de no carrera), la ofensiva deberá hacer un pase hacia adelante. Si el quarterback o el corredor son tacleados detrás de la línea de scrimmage antes de que se complete una jugada de pase hacia adelante, no hay falta por una jugada de carrera ilegal. AR 7-1-3-V

**Castigo – 5 yardas aplicado desde la línea de scrimmage. [S19]**

f. El quarterback tiene 7 segundos para pasar o entregar la pelota después del snap. Si se excede este límite, la pelota queda muerta en la línea de scrimmage.

**Castigo – Perdida de down en la línea de scrimmage. [S21 + S9]**

**ARTICULO 4. Requerimientos del equipo defensivo**

a. Antes de que el balón sea centrado, todos los defensivos estarán dentro de los límites y detrás de su línea de scrimmage (offside). AR 7-1-4-I

b. Después de que la pelota sea declarada lista para jugar, ningún defensivo tocará la pelota hasta que se complete el snap.

c. Ningún defensivo utilizará palabras o señales que desconcierten a los oponentes cuando se estén preparando para poner el balón en juego.

d. Un máximo de 2 blitzers pueden solicitar el derecho de paso. Si un blitzers está dando una señal inválida o si un jugador que hace la señal está a menos de 7 yardas de la línea de scrimmage o si más de 2 jugadores mantienen su mano levantada simultáneamente, es una falta por una señal ilegal. Si un blitzers se ve obligado a cambiar de dirección debido a una falta ofensiva (blindaje ofensivo), el blitzers no perderá su derecho de paso para una carrera directa adicional. AR 7-1-4-II a VI

**Castigo – La bola permanece muerta, 5 yardas, aplicado desde el punto de bola muerta. [S18]**

e. Cualquier defensivo que tenga todas las partes del cuerpo a más de 7 yardas de la línea de scrimmage en el snap puede cruzar la línea de scrimmage varias veces hasta que la pelota está muerta. No hay ningún requisito para que un jugador que solicita el derecho de paso se establezca como blitz y cualquier jugador (> 7 yardas) puede correr tras el quarterback durante la jugada.

f. Todos los defensivos a menos de 7 yardas de su línea de scrimmage en el snap deben permanecer detrás de su línea de scrimmage hasta que la pelota haya sido entregada, engaño de entrega o pasada por el quarterback.

**Castigo – 5 yardas, el punto del foul es la línea de scrimmage, aplicada desde la línea de scrimmage. [S18]**

**ARTICULO 5. Entregando la bola**

a. La ofensiva puede pasar la pelota varias veces siempre que ambos jugadores involucrados estén detrás de la línea de scrimmage, siempre que la pelota no haya sido llevada más allá de la línea de scrimmage y sea antes de cualquier cambio de posesión del equipo.

b. Ningún snapper recibirá el balón mano a mano hacia adelante.

**Castigo – 5 yardas, también pérdida de down si es por la ofensa antes del cambio de posesión del equipo, aplicada desde el punto de foul. [S19]**

**SECCION 2. Pases y Fumble**

**ARTICULO 1. Pase hacia atrás**

Un corredor puede pasar la pelota hacia atrás siempre que no haya sido llevada previamente más allá de la línea de scrimmage y sea antes de cualquier cambio de posesión del equipo.

AR 7-2- 1- I al III

**Castigo - 5 yardas, también pérdida de down si es por la ofensa antes del cambio de posesión del equipo, aplicada desde el punto de foul. [S35]**

**ARTICULO 2. Pase Completo**

Cualquier pase atrapado por un jugador elegible tocando el suelo dentro de los límites se completa y la pelota continúa en juego a menos que se complete en la zona de anotación del oponente. AR 7-2- 2- I al VI

**ARTICULO 3. Pase Incompleto**

Cualquier pase es incompleto si el balón toca el suelo cuando un jugador no lo controla firmemente. También está incompleto cuando un jugador salta y recibe el pase, pero primero aterriza dentro o fuera de una línea de límite. [S10]

Cuando un pase hacia adelante está incompleto, la pelota pertenece al equipo que realiza el pase en la línea de scrimmage anterior, que es el punto de bola muerta.

Cuando un pase hacia atrás es incompleto, el balón pertenece al equipo que realiza el pase en el punto de posesión del último jugador, que es el punto de bola muerta.

**ARTICULO 4. Fumble**

Cuando un fumble golpea el suelo o es tocado por un compañero del corredor (fumbler) sin haber sido tocado por un oponente antes, la pelota está muerta y pertenece al equipo que perdió el balón en el lugar donde perdió la posesión, se considera bola muerta. Si el jugador que suelta el balón o un oponente obtiene la posesión antes de que la pelota quede muerta, la pelota continúa en juego. AR 7-2- 4- I al II

**ARTICULO 5. Toque Ilegal**

Todos los jugadores dentro del campo de juego son elegibles para tocar, batear o atrapar un pase. El Quarterback solo puede atrapar un pase que se haya lanzado después de que haya sido tocado por un defensor. Ningún jugador ofensivo que salga de los límites voluntariamente durante un down tocará un pase en vuelo.

Si un jugador ofensivo es forzado a salir de los límites debido a una falta y regresa inmediatamente al campo de juego o zona de anotación, el jugador sigue siendo elegible para tocar o atrapar un pase.

**Castigo – Pérdida de down en la línea de scrimmage. [S19]**

### SECCION 3. Pase adelantado

#### ARTICULO 1. Pase legal adelantado

Un equipo puede hacer un pase hacia adelante durante cada jugada antes de que cambie la posesión del equipo, siempre que el pase sea lanzado desde un punto de la línea de scrimmage. *AR 7-3-1-I al IV*

#### ARTICULO 2. Pase ilegal adelantado

Un pase hacia adelante es ilegal:

- a. Si es lanzado por un jugador ofensivo que está más allá de la línea de scrimmage cuando se lanza la pelota.
- b. Si se lanza después de que un corredor ha ido más allá de la línea de scrimmage.
- c. Si es el segundo pase adelantado de la ofensiva durante el mismo down.
- d. Si se lanza después de que la posesión del equipo haya cambiado durante el down.

**Castigo – 5 yardas, también pérdida de down si es por la ofensa antes del cambio de posesión del equipo, aplicada desde el punto de foul. [S35]**

#### ARTICULO 3. Interferencia de pase

La interferencia de pase es el **contacto físico** en una jugada legal de pase adelantado hasta el punto en que el pase es tocado por un jugador o queda incompleto.

La interferencia de pase es un contacto que interfiere con un oponente mientras el balón está en el aire. Es responsabilidad del **defensivo** evitar a los oponentes.

No es una interferencia de pase cuando 2 o más jugadores elegibles están haciendo un intento simultáneo y justo de tocar, batear o atrapar el pase. Los jugadores elegibles de cualquier equipo tienen los mismos derechos sobre el balón, pero es responsabilidad del jugador en la posición **desventajosa** evitar al oponente. *AR 7-3-3-I al III*

**Castigo – 10 yardas, se aplica desde el punto básico. Pérdida de down por faltas de la ofensiva. [S33] Primer down automático por falta de la defensa. [S33]**

**Nota: El contacto en una jugada de pase antes de que se haya lanzado el pase o si el pase no cruza la línea de scrimmage, es una falta por contacto ilegal. (R9-1-1).**

**REGLA 8****Anotaciones****SECCION 1. Valor de las anotaciones****ARTICULO 1. Jugadas de Anotación**

El valor de los puntos de las jugadas de anotaciones será:

Touchdown 6 puntos. **[S5]**

Try exitoso de la yarda 5 – 1 punto. **[S5]**

Try exitoso de la yarda 10 – 2 puntos. **[S5]**

Touchdown de la defensa en Try – 2 puntos. **[S5]**

Safety – 2 puntos (puntos otorgados al oponente). **[S6]**

Safety en un try – 1 punto (punto otorgado al oponente). **[S6]**

**SECCION 2. Touchdown****ARTICULO 1. Como se Anota**

Se anotará un touchdown cuando:

- El balón en posesión de un corredor que avanza desde el campo de juego cruza el plano de la línea de gol del oponente.
- Un jugador atrapa un pase en la zona final del oponente.

**SECCION 3. Intento de Try****ARTICULO 1. Como se Anota**

Los puntos se anotarán de acuerdo con los valores de los puntos si el try resulta en lo que sería un touchdown o un safety.

**ARTICULO 2. Oportunidad para Anotar**

Un try es un down extra con la oportunidad de que cualquiera de los dos equipos anote 1 o 2 puntos.

- El balón será puesto en juego por el equipo que anotó un touchdown de 6 puntos. Si se anota un touchdown durante un down en el que el tiempo expira, se lleva a cabo el try. El equipo anotador decidirá ir por 1 o 2 puntos antes de que el balón sea declarado listo para el try.
- El try comienza cuando la pelota está lista para jugar.
- El snap será a mitad de campo entre las líneas laterales de la línea de 5 yardas del oponente (1 punto) o la línea de 10 yardas (2 puntos).
- El try termina cuando cualquiera de los equipos anota o la pelota se declare muerta por regla.
- Los castigos aceptados requerirán la repetición del try o el resultado del try en una puntuación o el final del try. Si el try se repetirá después de un castigo, todavía vale el mismo valor que antes. No es posible ningún cambio de decisión (1 o 2 puntos) antes de que finalice el try.

*AR 8- 3- 2- I al IV*

**ARTICULO 3. Siguiete jugada**

Después de un try, el oponente pondrá la pelota en juego en su propia línea de 5 yardas, si ningún castigo es aplicado.

**SECCION 4. Safety****ARTICULO 1. Como se anota**

Sera safety cuando:

- La bola se convierta en muerta en cualquier parte en o sobre la línea de gol, excepto para un pase incompleto que venga fuera de la zona de anotación y el equipo que defiende esa línea de gol es responsable de que la bola este ahí.
- Un castigo aceptado por una falta deja el balón en o detrás de la línea de gol del equipo infractor.

*AR 8- 4- 1- I al V*

**ARTICULO 2. Centro después del Safety**

Después de un safety, el equipo anotador pondrá la pelota en juego en su propia línea de 5 yardas.

## SECCION 5. Touchback

### ARTICULO 1. Cuando declararlo

Es un touchback cuando:

- a. La pelota queda muerta con cualquier parte sobre o detrás de la línea de gol, excepto por un pase incompleto o un balón suelto desde fuera de la zona de anotación, y el equipo que ataca esta línea de gol es responsable de que la pelota esté allí.
- b. Un **defensor** intercepta un pase entre la propia línea de 5 yardas y **su** línea de gol y **su** impulso original lleva al jugador a la zona de anotación y la pelota permanece en la zona de anotación donde se vuelve muerta.

### ARTICULO 2. Centro después de un touchback

Después de un touchback, el equipo defensor pondrá la pelota en juego en su propia línea de 5 yardas.

**REGLA 9****Conducta de los Jugadores****SECCION 1. Faltas de Contacto****ARTICULO 1. Contacto ilegal (IC)**

- Ningún jugador deberá contactar intencionalmente a un oponente o a un oficial.
- Ningún jugador **deberá** pisar, saltar o pararse sobre otro jugador.
- Ningún jugador **deberá** agarrar a otro jugador.
- Todos los jugadores estacionarios tienen derecho de lugar y los oponentes **deberán** evitar el contacto.
- El corredor no tiene derecho de camino y está **completamente** encargado de evitar el contacto con otros oponentes
- Todos los jugadores **ofensivos** tienen el derecho de camino mientras un pase legal adelantado sea posible y los **defensivos deberán evitar** el contacto. Cuando el pase legal adelantado este en el aire todos los jugadores tienen el derecho de jugar la pelota, pero no **apuntado** a un jugador (jugando a través de).
- Todos los blitzer corriendo bajo la regla** tienen derecho de camino y los jugadores **ofensivos deben** evitar el contacto.

Nota: Si no hay contacto, todavía puede haber **blindaje** por el jugador **ofensivo**.

- Ningún jugador deberá apuntar.**

**Castigo - 10 yardas, También Perdida de down si es por la ofensa antes del cambio de posesión, aplicado desde el punto básico. Primer down automático para faltas de la defensa. [S38]**

*AR 9- 1- 1- R- I al VIII, AR 9- 1- 1- B- I al XV*

**ARTICULO 2. Interferencia de Juego**

Ningún sustituto o coach deberá contactar o interferir de ninguna manera con la bola, un jugador u oficial durante el juego.

**CASTIGO - 10 yardas, También Perdida de down si es por la ofensa antes del cambio de posesión, aplicado desde el punto básico. Primer down automático para faltas de la defensa. [S38]**

**SECCION 2. Faltas sin contacto****ARTICULO 1. Actos antideportivos**

- Uso abusivo, amenazante o lenguaje obsceno, gestos o participar en actos que provoquen malavoluntad o sean degradantes. *AR 9-2-1-I*
- Si un jugador no regresa la bola al siguiente punto ni dejarla cerca del punto de bola muerta.
- Si un jugador no regresa inmediatamente una flag quitada al oponente ni la deja cerca del punto donde la quito, **Es preferible que le regrese la flag al oponente.**
- Cualquier jugador o Coach que cometa 2 actitudes antideportivas durante el mismo juego deberá ser descalificado**

**Castigo - 10 yardas, aplicados en el punto de bola muerta, administrados como faltas en bola muerta. [S27]**

**ARTICULO 2. Actos desleales**

- Ningún jugador deberá hacer **blindaje** a un oponente.

**Castigo – 5 yardas, aplicado desde el punto básico. [S43]**

- Ningún corredor **deberá** saltar o zambullirse.

**Castigo - 5 yardas, también Perdida de down si el castigo es de la ofensa antes de un cambio de posesión, aplicados desde el punto de foul. [S51]**

- Ningún corredor deberá cometer protección a la Flag. *AR 9-2-2-I al IX*

**Castigo - 5 yardas, también Perdida de down si el castigo es de la ofensa antes de un cambio de posesión, aplicados desde el punto de foul. [S52]**

- Ningún jugador deberá jalar la Flag de un oponente que no sea el corredor, un oponente que simule ser el corredor o **cuando un oponente toca la bola en el aire.** *AR 9-2-2-X al XV*

**Castigo- 5 yardas, aplicados desde el punto básico. [S52]**

e. Ningún jugador deberá intencionalmente patear un pase o un fumble, esta falta no cambia el estado de la pelota, **excepto si el compañero del fumbleador patea la pelota.**

**Castigo - 5 yardas, aplicadas desde el punto básico. [S19]**

f. La participación de **más de 5 jugadores** de **un equipo** es ilegal.

**Castigo - 5 yardas, el punto de falta es la línea de scrimmage, marcado desde la línea de scrimmage. [S22]**

g. Coaches y sustitutos no deberán de estar fuera de su área de equipo durante el down.

**Castigo - 5 yardas, punto de foul si es la línea de scrimmage, aplicado desde la línea de scrimmage. [S27]**

h. Ningún jugador usando el equipo ilegal o no usando el equipo obligatorio, deberá permitírsele jugar. Un jugador con una herida sángrate **deberá** abandonar el campo de juego. Los jugadores **deberán** dejar el campo de juego inmediatamente después de ser indicado por un oficial.

**Violación – Tiempo fuera cargado para el equipo que haga la falta.**

**Castigo - 5 yardas, si no tienen tiempos fuera. [S21]**

### SECCION 3. Sustituciones

#### ARTÍCULO 1. Procedimiento de sustitución

**Cualquier número de sustituciones legales pueden entrar al juego para reemplazar compañeros cuando la bola está muerta, la ofensa puede sustituir hasta que el snapper toque la bola. La defensa puede Sustituir hasta que el balón sea centrado.**

a. **Después de que la bola haya sido centrada ningún sustituto de cualquier equipo podrá entrar al campo de juego.**

**Castigo - 5 yardas, punto de foul es la línea de scrimmage, aplicado de la línea de scrimmage. [S22]**

b. **Ningún jugador ofensivo, deberá entrar o salir del campo de juego después que el snapper haya tocado la bola.**

c. Ningún reemplazo simulado puede ser usado para confundir al oponente, ninguna táctica asociada con sustitutos puede ser usada para confundir al oponente. *AR 9-3-1-1*

**Castigo – La bola permanece muerta, 5 yardas, aplicadas desde la línea de scrimmage. [S22]**

**REGLA 10****Aplicación de Castigos****SECCION 1. Generales****ARTICULO 1. Faltas Flagrantes**

Una falta flagrante es una que pone a un oponente en peligro de una lesión grave o una que es contraria al principio del deportivismo, faltas flagrantes requieren descalificación. [S47]

Un jugador descalificado o un coach es necesario que deje el área de equipo y permanezca fuera de la vista del campo de juego. Regulaciones futuras deben ser hechas por el organizador del torneo o campeonato.

**ARTICULO 2. Tácticas Desleales**

Si un jugador se reusa a jugar o repetidamente comete faltas que pueden ser castigas con la mitad de la distancia o realiza un acto injusto no cubierto por las reglas el Referee puede tomar cualquier acción que considere equitativa incluido marcar un castigo, descalificar a un jugador o coach, ordenar una pérdida de down, recomenzar un primer down a cualquier equipo, recompensar una anotación o suspender o abandonar un partido. AR 10-2-1 al III

Nota: El Referee deberá, pero no necesitara, avisar al coach e infórmale que la falta será marcada si continúa repitiendo actos desleales, Se necesita una gran experiencia para encontrar un juicio apropiado y hacer uso de esta regla, los oficiales deben hacer una conferencia antes del anuncio del Referee para asegurarse que la acción tomada sea apropiada.

**SECCION 2. Castigos Completados****ARTICULO 1. Cómo y cuando se completan**

- a. Un castigo es completo cuando es aceptado, declinado o cancelado.
- b. Cualquier castigo puede ser declinado por un capitán del equipo o coach del equipo ofendido pero un jugador descalificado debe abandonar el juego.
- c. Cuando una falta es cometida el castigo deberá ser completado antes de que la bola sea declarada lista para jugar en el próximo down.
- d. Solo capitanes del equipo y coaches pueden preguntar al Referee aclaraciones de las reglas.

**ARTICULO 2. Simultaneo con el Snap**

Una falta que ocurre simultáneamente con el snap es considerada que ocurrió durante ese down. El punto de falta es la línea de scrimmage.

**ARTICULO 3. Faltas en bola viva por el mismo equipo.**

Cuando dos o más faltas en bola viva por el mismo equipo son reportadas, el Referee deberá explicar los castigos al capitán o coach del equipo ofendido que podrán elegir uno de estos castigos para que se apliquen.

**ARTICULO 4. Faltas que se anulan**

Si faltas en bola viva por ambos equipos son reportadas las faltas serán anuladas y el down se repite.

Excepciones:

- a. Cuando hay un cambio de posesión de equipo durante un down y el equipo con Última posesión no cometió falta antes del cambio de posesión, se puede declinar la falta y por lo cual retener posesión tras completar el castigo por la falta.
- b. Cuando una falta en bola viva es administrada como falta en bola muerta no es declinable y es marcado en orden como sucedieron AR 10-2-4-1 al IV

**ARTICULO 5. Faltas en bola muerta**

Faltas en bola muerta son administradas por separado y en orden como sucedieron.

Faltas en bola muerta por ambos equipos simultáneamente serán declinadas y el down cuenta.

AR 10-2-5-1

**ARTICULO 6. Faltas entre downs**

Faltas que ocurren entre periodos son marcados desde el inicio de la próxima serie.

## SECCION 3. Procedimiento de Aplicación

### ARTICULO 1. Punto Básico (BS)

El punto básico es la línea de scrimmage con las siguientes excepciones:

- a. Para faltas ofensivas detrás de la línea de scrimmage, el punto básico es el punto de falta. *AR 10-3-1-a-I al VII*
- b. Para faltas defensivas cuando el punto de bola muerta es mas allá de la línea de scrimmage el punto básico es el punto de bola muerta. *AR 10-3-1-b-I al VIII*
- c. Para faltas después de un cambio de posesión, el punto básico será el punto de bola muerta, Si la falta es en la última carrera relatada del equipo en posesión y la falta está detrás del punto de bola muerta el punto básico es el punto de falta. *AR 10-3-1-c-I al VI*

### ARTICULO 2. Procedimiento

El punto de aplicación de faltas en bola viva es el previo a la línea de scrimmage si no ha sido declarado en el castigo. El punto de aplicación para faltas en bola muerta es la siguiente línea de scrimmage.

Faltas durante o después de una anotación o try:

1. Faltas con un castigo de 10 yardas por el equipo que no anoto son marcados en el try, otras faltas por el equipo que no anoto son declinados por regla.
2. Faltas después de una anotación y antes que la bola esta lista para jugar el try son marcadas en el try.
3. Faltas de 10 yardas por el equipo que no anoto durante un try exitoso son marcadas en la siguiente serie. Otras faltas por el equipo que no anoto son declinadas por regla
4. Faltas después de un try son marcados en la siguiente serie. *AR 10- 3- 2- I al VIII*

### ARTICULO 3. Procedimiento de aplicación de media distancia

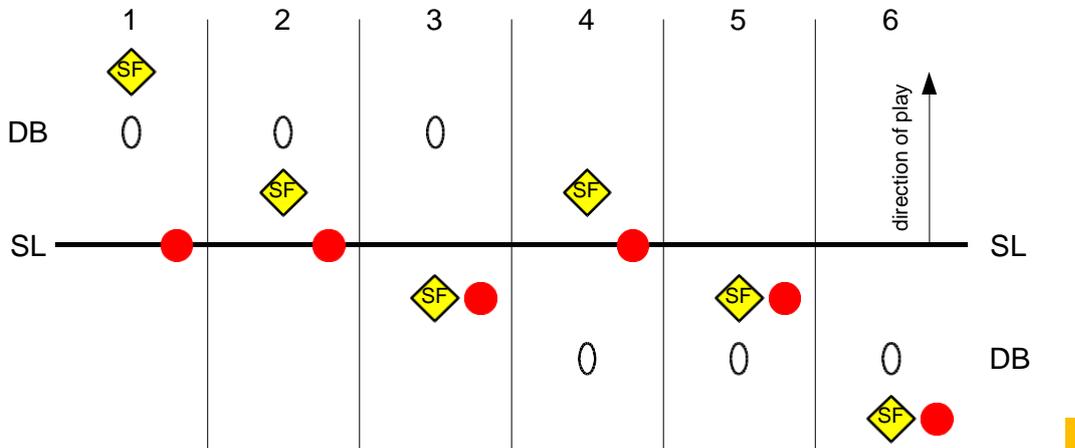
Ningún castigo de distancia, incluido en intentos, no deberán exceder la mitad de la distancia del punto de marcación hasta la línea de gol del equipo ofendido. *AR 10- 3-3- I al II*

**Aplicación del Punto Básico**

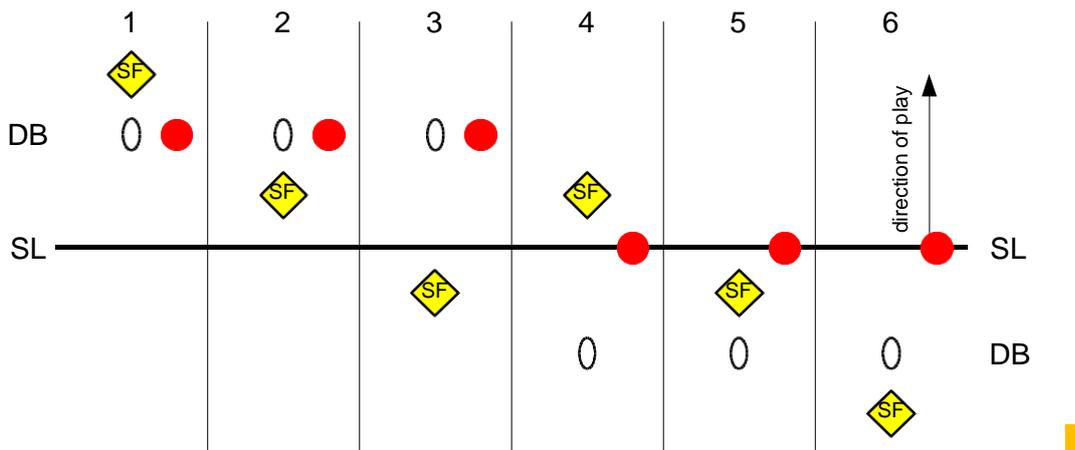
El punto básico será usado para: Interferencia de pase, contacto ilegal, interferencia de juego, blindaje, jalar ilegalmente la flag, patada intencional a un pase.

A continuación, se muestran las 6 posibles situaciones con el punto básico marcado con un punto rojo.

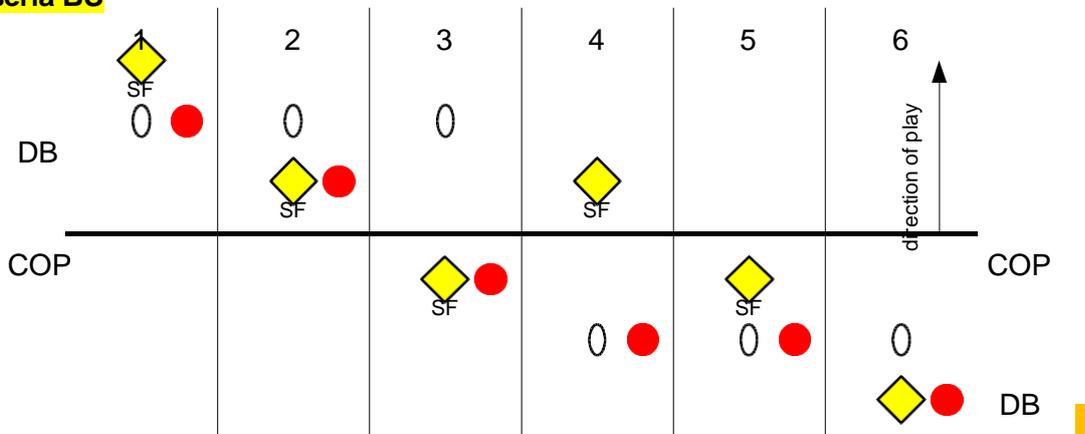
**Faults Ofensivos – SF relacionado con SL definido BS**



**Faults Defensivos – DB relacionado con SL definido BS**



**Faltas después de un cambio de posesión COP – SF relacionado al DB para la última carrera sería BS**



## Filosofía de la Aplicación

Una guía simplificada para ayudar a entender las reglas. El exacto aplicamiento deberá ser de acuerdo a la regla.

Las faltas por contacto ilegal y conducta antideportiva son 10 yardas, las faltas sin contacto son 5 yardas. Una pérdida de down se aplica solo con faltas en pelota viva, primer down automáticos se aplicarán siempre.

Las faltas antes del snap significan que la pelota permanece muerta y se aplican desde el punto de bola muerta (línea de scrimmage).

*Snap ilegal, retraso del juego, invasión, salida en falso, offside, señal desconcertante, señal de blitz ilegal*

Las faltas técnicas se aplican desde la línea de scrimmage.

*Retraso de pase, toque ilegal, movimiento ilegal, carrera ilegal (jugada), blitz ilegal, interferencia en la línea lateral, participación ilegal, sustitución ilegal*

Las faltas que solo puede cometer el corredor son en el punto de la falta e incluyen la pérdida del down.

*Hand-Off ilegal, pase ilegal (hacia adelante y hacia atrás), salto, zambullida, protección de la flag.*

La patada ilegal hace que la pelota quede muerta y el castigo se aplica como falta en bola muerta.

Las faltas durante la jugada se aplicarán desde el punto básico.

*Blindaje, tirar ilegalmente de la flag, patear intencionalmente un pase, interferencia de pase, contacto ilegal, interferencia del juego*

El punto básico será el peor punto entre la línea de scrimmage y el punto de la falta para las faltas ofensivas y el peor punto entre la línea de scrimmage y el punto de bola muerta para las faltas de la defensa.

Los actos antideportivos se aplicarán como faltas en bola muerta.

Las faltas en bola viva de ambos equipos durante el juego se anularán y se repetirá el down.

Excepción: El último equipo en posesión puede rechazar las faltas anuladas y quedarse con el balón si no ha cometido una falta antes de recibir el balón. Se ejecutará la falta del último equipo en posesión.

("Principio de manos limpias")

Las faltas después de un cambio de posesión del equipo se aplicarán desde el punto de bola muerta. El principio del peor punto entre el punto de falta y el punto de bola muerta se utilizará solo para las faltas durante la última carrera.

Si la distancia entre el punto de aplicación y la línea de gol es menos del doble del castigo, el balón se colocará a medio camino de la línea de gol

**REGLA 11****Deberes de los Oficiales****SECCION 1. Deberes Generales****ARTICULO 1. Jurisdicción de los Oficiales**

La jurisdicción de los oficiales empieza con el volado y termina cuando el Referee declara el marcador final. [S14]

**ARTICULO 2. Número de Oficiales**

El juego deberá ser jugado bajo la supervisión de 2 (R y FJ), 3 (R, DJ y FJ) o 4 (R, DJ, FJ y SJ) oficiales.

**ARTICULO 3. Responsabilidades**

- a. Cada oficial tiene deberes específicos y prescritos en el Manual de Oficiales de Football Flag de IFAF, pero cada uno tiene la misma responsabilidad y jurisdicción en materia de juicio.
- b. Todos los oficiales deberán portar el uniforme y equipamiento prescritos en el Manual de Oficiales de Football Flag de IFAF.

**SECCION 2. Referee (R)****ARTICULO 1. Posición**

La posición inicial del Referee es detrás y del lado del FJ en el backfield de la ofensa. En equipo de 2 Oficiales, el Referee estará posicionado y trabajando como **Down Jude**.

**ARTICULO 2. Responsabilidades Básicas**

- a. El Referee tiene la supervisión y el control del juego, tiene jurisdicción final sobre el marcador final y sus decisiones sobre las reglas y otros asuntos relacionados con el juego son definitivas.
- b. El Referee inspeccionará el campo y reportará cualquier irregularidad a los organizadores del torneo, jugadores, coaches y otros oficiales.
- c. El Referee tiene jurisdicción sobre el equipamiento de los jugadores.
- d. El Referee indicará cuando la bola esta lista para jugarse, otorgara una nueva serie de down y aplicará los castigos.
- e. El Referee deberá notificar a los dos entrenadores cuando haya una descalificación.
- f. Después del snap, el Referee será responsable de decidir detrás de la línea de scrimmage y alrededor de la pelota.

El Referee es responsable de cubrir al Quarterback.

**SECCION 3. Down Judge (DJ)****ARTICULO 1. Posición**

La posición inicial del **Down Jude** es en la línea de scrimmage en la línea lateral con el Indicador de Downs.

**ARTICULO 2. Responsabilidades básicas**

- a. El **Juez de Down** es responsable de la operación del indicador de Downs.
- b. El **Juez de Down** deberá llevar el conteo de downs.
- c. El **Juez de Down** tiene jurisdicción sobre la línea de scrimmage y su línea lateral.
- d. Una vez que el balón cruce la línea de scrimmage, el **Juez de Down** será responsable de decidir sobre el juego alrededor de la pelota y el **progreso hacia adelante** en su propio campo.

**SECCION 4. Field Judge (FJ)****ARTÍCULO 1. Posición**

La posición inicial del Field Jude es 7yds de profundidad de la línea lateral opuesta al indicador de Down.

**ARTICULO 2. Responsabilidades Básicas**

- a. En un trabajo de 2 a 3 oficiales el Juez de Campo es responsable del tiempo de juego o la supervisión del operador del reloj.
- b. El Juez de Campo tiene jurisdicción sobre su línea lateral.

- c. Una vez que el balón ha cruzado la línea de scrimmage el Juez de Campo será responsable de decidir sobre el juego alrededor de la pelota y el progreso hacia adelante en su lado de campo.

## **SECCION 5. Side Judge (SJ)**

### **ARTICULO 1. Posición**

La posición inicial del Side Judge es 7yds o más de profundidad a la línea lateral del indicador de down.

### **ARTICULO 2. Responsabilidades Básicas**

- a. El Side Judge es responsable del tiempo del juego o de supervisar al operador del reloj.
- b. El Side Judge será responsable de observar a los receptores en rutas profundas para decidir sobre los pases largos y el estado de la pelota y el progreso hacia adelante en su área.

**REGLA 12****Desafíos****SECCION 1. Conferencia con Coaches****ARTICULO 1. Solicitar un Desafío**

Una vez en cada mitad y una vez durante el tiempo extra, un coach puede tomar un tiempo fuera e inmediatamente solicitar una conferencia para desafiar un castigo o aplicación por reglamento, el desafío puede ser por el reglamento durante la jugada previa o acción o el castigo después de este. El desafío debe ser hecho antes que la bola sea centrada para la siguiente jugada y antes que el Referee declare el fin de la mitad o el juego.

Un desafío puede ser solo hecho por la mala aplicación de una regla o una aplicación de castigo incorrecto, apreciaciones por el oficial no son desafiales, otros desafíos en el mismo juego por cualquier equipo por la misma razón no pueden ser solicitada AR 12-1-1-I al VI

**ARTICULO 2. Procedimiento**

Después que un coach ha solicitado un desafío al Referee pedirá un tiempo fuera de los oficiales, el coach solicitante explicará al Referee en presencia de un segundo oficial que es lo que exactamente está desafiando y por qué razón, el Referee decidirá si el desafío es permitido por regla. El segundo oficial informará al Head Coach oponente sobre el tema de un desafío permitido y a los miembros relevantes de equipo de oficiales alejándose de ambos equipos. El Referee entonces explicará y discutirá el reglamento o castigo desafiado con los oficiales relevantes, El Referee puede pedir más información del coach desafiante si se necesita para tomar una decisión.

Todos los oficiales involucrados deberán proveer información honesta y cuidadosamente en orden para decidir si el reglamento/aplicación en el campo fue correcto o si algo fue pasado por alto por los oficiales y deba ser cambiado.

Cuando la decisión ha sido tomada el Referee acompañado por otro oficial explicará al coach desafiante por que el reglamento y/o aplicación tiene o no tiene que ser cambiado y proveerá toda la información relevante sobre el estado del juego (punto, down, tiempo) a ellos. Esta información también será dada al Head Coach oponente.

**ARTICULO 3. Revisión del Video**

El coach desafiante o jugadores del equipo no deberán intentar proveer videos, fotos, audios, testigos u otra evidencia en soporte al desafío, El Referee deberá ignorar esto si se le es ofrecido.

**ARTICULO 4. Tiempo fuera**

- a. Si el desafío es permitido y el reglamento es alterado el equipo desafiante no se le aplicara el tiempo fuera y el juego continuara.
- b. Si el desafío no es permitido o el reglamento no es alterado, el equipo desafiante le será aplicado un tiempo fuera y se le permitirá un tiempo fuera completo.

Si el equipo no tiene tiempo fuera restantes o el juego está en tiempo extra, es una violación y ningún tiempo fuera será cargado.

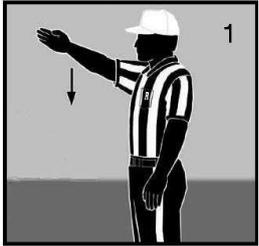
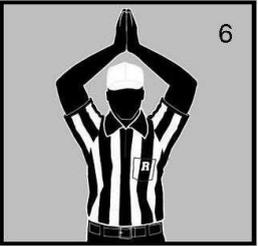
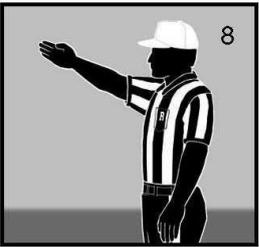
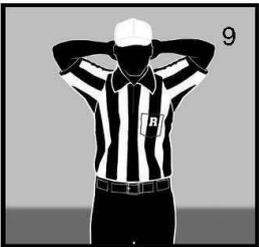
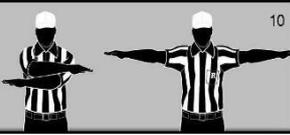
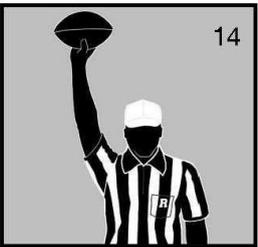
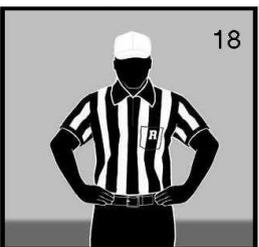
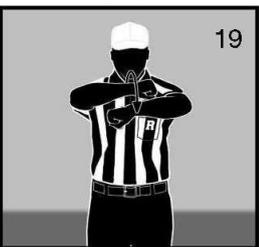
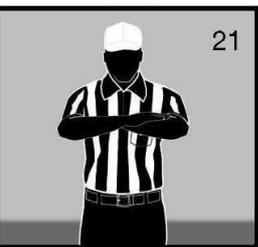
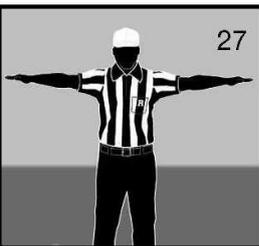
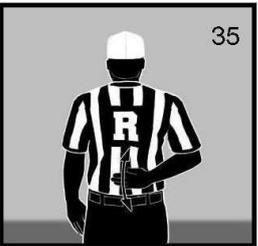
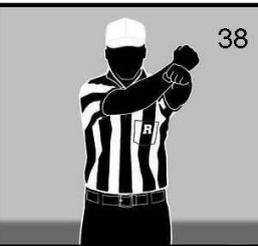
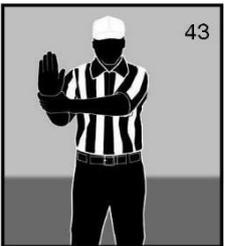
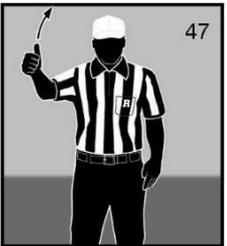
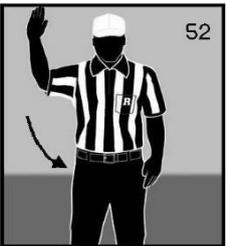
**Violación – Tiempo fuera cargado al equipo solicitante. [S3] CASTIGO - 5 yardas, si ya no tienen tiempo fuera. [S21]**

## Resumen de Castigos

**LEYENDA:** "O" se refiere al número de seña del oficial; "R-S-A" es la regla con la sección y el número del artículo, "E" se refiere al punto de aplicación.

	O	R-S-A	E
<b>PRIMER DOWN AUTOMATICO (AFD)</b>			
Interferencia de pase Defensivo [también 10 yardas].....	33	7-3-3	BS
Contacto Ilegal por la Defensa [también 10 yardas].....	38	9-1-1	BS
Interferencia de juego por la Defensa [también 10 yardas].....	38	9-1-2	BS
<b>PERDIDA DE DOWN (LOD)</b>			
Retraso de pase .....	21	7-1-3	SL
Hand-Off Ilegal [también 5 yardas] .....	19	7-1-5	SF
Pase atrasado ilegal [también 5 yardas] .....	35	7-2-1	SF
Toque Ilegal.....	19	7-2-5	SL
Pase Ilegal Adelantado [también 5 yardas].....	35	7-3-2	SF
Interferencia de Pase Ofensiva [también 10 yardas].....	33	7-3-3	BS
Contacto Ilegal por la Ofensiva [también 10 yardas] .....	38	9-1-1	BS
Interferencia de juego por la Ofensiva [también 10 yardas].....	38	9-1-2	BS
Saltar o Atacar [también 5 yardas] .....	51	9-2-2	SF
Protección a la Flag [también 5 yardas] .....	52	9-2-2	SF
<b>PERDIDA DE 5 YARDS</b>			
Patada Ilegal por el Corredor .....	19	6-1-1	DB
Snap Ilegal.....	19	7-1-1	DB
Retraso de Juego .....	21	7-1-1	DB
Snap Ilegal.....	19	7-1-2	DB
Invasión, Falso Arranque .....	19	7-1-3	DB
Shift Ilegal, Movimiento ilegal, Carrera ilegal, Jugada de Carrera ilegal .....	19	7-1-3	SL
Fuera de lugar, Señales desconcertantes, señal ilegal del Blitzzer .....	18	7-1-4	DB
Blitzer Ilegal .....	18	7-1-4	SL
Hand-off Ilegal [también LOD].....	19	7-1-5	SF
Pase atrasado ilegal [también LOD].....	35	7-2-1	SF
Pase adelantado ilegal [también LOD].....	35	7-3-2	SF
Blindaje.....	43	9-2-2	BS
Saltar o Atacar [también LOD] .....	51	9-2-2	SF
Protección a la Flag [también LOD] .....	52	9-2-2	SF
Jalar ilegalmente la Flag .....	52	9-2-2	BS
Patear ilegalmente un pase .....	19	9-2-2	BS
Participación Ilegal.....	22	9-2-2	SL
Interferencia a la línea lateral.....	27	9-2-2	SL
Sustitución Ilegal.....	22	9-3-1	SL
Pedir tiempo fuera cuando ya no tienes .....	21	9-2-2	DB
<b>PERDIDA DE 10 YARDS</b>			
Interferencia de pase Ofensiva [también LOD] .....	33	7-3-3	BS
Interferencia de pase Defensiva [también AFD] .....	33	7-3-3	BS
Contacto Ilegal [también LOD o AFD] .....	38	9-1-1	BS
Interferencia de Juego [también LOD o AFD] .....	38	9-1-2	BS
Actos Antideportivos .....	27	9-2-1	DB
<b>CARGAR TIEMPO FUERA</b>			
Jugador vistiendo equipo ilegal no abandona el campo.....	3	9-2-2	DB
Jugador sin el equipo mandatorio no abandona el campo. ....	3	9-2-2	DB
Jugador con hemorragia no abandona el campo.....	3	9-2-2	DB
Desafío fallido del Coach.....	3	12-1-4	DB

## SEÑALES PARA OFICIALES DE FLAG FOOTBALL

<p>S 1</p>  <p>Bola lista para jugar</p>	<p>S 3</p>  <p>Detener el Reloj</p>	<p>S 5</p>  <p>Touchdown</p>	<p>S 6</p>  <p>Safety</p>
<p>S 8</p>  <p>Primer Down</p>	<p>S 9</p>  <p>Perdida de Down</p>	<p>S 10</p>  <p>Pase Incompleto</p>	<p>S 14</p>  <p>Fin del Periodo</p>
<p>S 18</p>  <p>Offside Blitzer Ilegal</p>	<p>S 19</p>  <p>Falso arranque Procedimiento Ilegal</p>	<p>S 21</p>  <p>Retraso de Juego Retraso de Pase</p>	<p>S 22</p>  <p>Participación Ilegal Sustitución Ilegal</p>
<p>S 27</p>  <p>Conducta Antideportiva</p>	<p>S 33</p>  <p>Interferencia de pase</p>	<p>S 35</p>  <p>Pase adelantado o atrasado ilegal</p>	<p>S 38</p>  <p>Contacto Ilegal</p>
<p>S 43</p>  <p>Blindaje</p>	<p>S 47</p>  <p>Descalificación</p>	<p>S 51</p>  <p>Saltando, Atacando</p>	<p>S 52</p>  <p>Protección a la Flag Jalar ilegalmente la Flag</p>

## INTERPRETACIONES

Una interpretación de una regla, o una aprobación de una regla (AR), es una decisión oficial en una situación determinada y sirve para ilustrar y aplicar el espíritu de las reglas.

### AR 1-3-1 / Equipamiento

I. Uno o más jugadores del equipo están usando pants, short o falda holgada.

REGLA: Equipamiento ilegal. Este tipo de pants, short o falda no son necesarias para jugar. Es obvio que los jugadores están intentando ganar una ventaja.

II. Un jugador trae puesto un cinturón con un sobrante que cuelga libremente.

REGLA: Equipamiento ilegal. El cinturón en su totalidad, incluyendo el sobrante deben estar firmemente asegurados.

### AR 3-2-4 / Tiempo de Juego

I. Durante los últimos 2 minutos de la mitad, el reloj se detendrá para marcar un primer down.

REGLA: El reloj se pondrá en marcha nuevamente al snap.

II. El pase es incompleto, la bola se va lejos del campo y ningún jugador ayuda a los oficiales a traer de regreso la bola a la línea de scrimmage.

REGLA: El Referee deberá detener el reloj a su discreción y el reloj se pondrá en marcha nuevamente cuando se declare lista.

III. En un juego cerrado con 4 minutos restantes la ofensiva en turno deliberada y repetidamente comete la falta de retraso de juego con el propósito de consumir el tiempo.

REGLA: El reloj se detendrá por el castigo y se pondrá nuevamente en marcha en el siguiente snap por regla.

### AR 3-2-6 / Reloj Corriendo

I. En un juego decidido (más de 30 puntos con notificación del Referee) con 1 minuto restante y el reloj que corre un jugador lesionado es incapaz de dejar el campo de juego.

REGLA: El reloj se detendrá por un tiempo fuera por jugador lesionado y se pondrá en marcha en el siguiente snap por regla.

NOTA: Lo mismo aplica si se carga un tiempo fuera.

II. En un juego decidido (más de 30 puntos con notificación del Referee) con 1 minuto restante y el reloj corriendo, el equipo con menos puntos comete un foul.

REGLA: El reloj no se detendrá por el castigo.

### AR 3-3-5 / Notificaciones del Referee

I. La bola se convierte en muerta en el término de la jugada y el reloj de juego corre bajo los 2 minutos antes de que el Referee pueda declarar la bola lista para jugarse.

REGLA: El oficial encargado del tiempo de juego detendrá el reloj en los 2 minutos y el Referee informará a ambos equipos el tiempo restante en la mitad, el reloj se pondrá en marcha en el siguiente snap por regla.

NOTA: El mismo proceso pasara si la bola esta lista (en bola muerta) pero la ofensa no ha puesto en juego la bola por un snap antes de que el reloj baje de los 2 minutos.

II. La bola se convierte en muerta al final de la jugada y el reloj de juego se encuentra con menos de 2 minutos.

REGLA: El oficial encargado del reloj detendrá el reloj inmediatamente y el Referee informará a ambos equipos el tiempo exacto que resta en la mitad. El reloj se pondrá en marcha en el snap por regla.

#### **AR 4-1-2 / Bola viva queda muerta**

I. Un corredor tropieza y para recuperar el equilibrio, coloca la mano en el suelo o empuja con el balón, manteniendo la posesión de este. Luego continúan su carrera.

REGLA: El juego continúa, no se cumple ninguno de los requisitos de R 4-1-2 para hacer la bola muerta.

NOTA: Si el corredor pierde el control de la pelota en contacto con el suelo, será un balón suelto y la pelota está muerta. (R 4-1-2-e)

II. Un receptor pierde una flag al comienzo de la jugada, continúa su ruta, completa la recepción y hace algunas yardas más antes de que un defensor pueda jalar la flag restante.

REGLA: El pase está completo, pero la pelota está muerta con la recepción. (R 4-1-2-g) Las yardas después de la recepción no contarán y la defensa no necesita jalar ninguna flag. Será la misma decisión si el receptor pierde ambas flags antes de la recepción.

NOTA: No hay diferencia en la decisión si el receptor pierde una flag por accidente solo o si la flag es tirada ilegalmente por un defensor. La pelota está muerta cuando la atrapa un jugador que no tiene ambas flags. Si el receptor puede levantar la flag y colocarla de acuerdo con la regla antes de que se complete el pase, la pelota permanece viva y el juego continúa.

#### **AR 5-1-1 / Nuevas Series**

I. 2 y línea en la yarda 19 Os, la carrera se detiene en la línea media. La bola es colocada con la punta rebasando 1 pulgada de las 4 pulgadas que mide la línea de medio campo de ancho.

REGLA: No hay primer down. El medio del campo de juego es el medio de la línea media. Si la pelota llega a 3 pulgadas en la línea media, sería un primer intento.

II. 1 y gol en la yarda 19 de Ds, el QB es capturado en la yarda 23 de Os.

REGLA: Segunda y gol en la yarda 23 de Os, no es posible un nuevo primer intento.

PROXIMA JUGADA: El equipo A completa un pase en la yarda 13 de Ds.

REGLA: Tercera y gol en la yarda 13 de Ds, no se otorgarán series nuevas.

#### **AR 6-1-1 / Patadas Ilegales**

I. 4 y línea en la yarda 9 Os, el QB hace un despeje para alejar el balón para evitar que le hagan un sack.

REGLA: Castigo por patada ilegal. La pelota queda muerta, la serie termina y el castigo se aplicará en la siguiente línea de scrimmage. Luego juega 1ro y línea para el oponente en la yarda 10.

#### **AR 7-1-3 / Jugadas Ilegales**

I. Una vez que la pelota está lista, la ofensiva se coloca en una formación (primer shift), después de 3 segundos cambia a una formación diferente e inmediatamente saca la pelota.

REGLA: Castigo por shift ilegal, el silbato se hará sonar en el snap y la bola permanecerá muerta.

II. Una vez que la pelota está lista, la ofensiva se coloca en formación (primer shift), después de 3 segundos el receptor en el lado derecho comienza un movimiento hacia el QB, hace un círculo alrededor de él y continúa moviéndose hacia la línea lateral derecha, paralela a la línea de scrimmage, cuando la pelota es centrada

REGLA: Sin falta, movimiento legal.

III. 2 y medio en la yarda 24.5 Os, el QB da un paso hacia adelante y estira la pelota sobre el medio antes de que le quiten las flags.

REGLA: No hay Primer Down. Castigo por carrera ilegal. Siguiendo jugada 2 y medio en la yarda 19.5 Os.

NOTA: La misma regla se aplica en la línea de gol. Técnicamente, también sería una jugada de carrera ilegal en la zona de no carrera.

IV. 2 y medio en la yarda 19, el QB sale rolando, pasa un poco más allá de la línea de scrimmage y le quita la flag un defensor que estaba ubicado a menos de 7 yardas de la línea de scrimmage en el medio. El QB luego lanza un pase.

REGLA: Castigo por carrera ilegal. No hay falta por pase ilegal, la bola estaba muerta antes del pase. Cuando el QB ha cruzado la línea de scrimmage (R 2-3-2) todos los defensores tienen derecho a jalar la flag del corredor. Siguiendo jugada 2 y medio en la yarda 14.

NOTA: No hay falta por blitz ilegal si el defensivo cruza técnicamente la línea de scrimmage mientras intenta tirar de la flag, incluso si el QB se retira detrás de la línea de scrimmage antes de que le quiten la flag. Se aplica la falta por carrera ilegal y no hay falta por blitzer ilegal.

V. 2 y gol en la yarda 4Ds, el QB lanza un pase que se completa en la yarda 5 y avanza a la zona de anotación.

REGLA: Castigo por carrera ilegal. Un pase hacia adelante tiene que cruzar la línea de scrimmage para ser considerado como una jugada de pase hacia adelante (R 2-3-3). Siguiendo jugada 2 y gol en la yarda 9 (fuera de la zona de no carrera), no se necesita jugada de pase hacia adelante.

VI. 2 y gol en la yarda 4Ds, el QB lanza un pase que es desviado por un defensor detrás de la línea de scrimmage. El QB atrapa la pelota y corre hacia la zona de anotación.

REGLA: Touchdown. No hay carrera ilegal. Un pase tocado por la defensa se considera una jugada de pase hacia adelante (R 2-3-3).

VII. 2 y gol en la yarda 8Ds, el QB lanza un pase que es desviado por un receptor detrás de la línea de scrimmage o rebota la pelota en la espalda de los snapper. El QB atrapa la pelota, finge un pase y luego corre hacia la zona de anotación.

REGLA: No hay touchdown, castigo por carrera ilegal (R 7-1-3-d) y toque ilegal (R 7-2-5) por el QB.

NOTA: Si esta jugada tuviera lugar en la zona de no carrera, también sería una falta por no ejecutar una jugada de pase hacia adelante.

#### AR 7-1-4 / Fuera de lugar y Blitz

I. Un defensor reacciona a la cuenta de snap del QB y salta sobre la línea de scrimmage.

REGLA: La bola permanece muerta. Castigo por offside en el punto DB.

NOTA: Si el defensor toca a un oponente con impacto (el receptor se desplaza de la posición estacionaria), la falta será por contacto ilegal adicionalmente aplicado.

II. Un defensor, ubicado a 7 yardas de la línea de scrimmage, levanta una mano por una fracción de segundo o levanta una mano justo al nivel del hombro.

REGLA: Castigo por señal inválida (ilegal), se hará sonar el silbato en el snap y la pelota permanece muerta.

NOTA: Informe al jugador antes del próximo down para dar una señal clara para obtener el ROW la próxima vez.

III. 3 o más blitzer están dando simultáneamente una señal clara para obtener el ROW

REGLA: Castigo por señal ilegal de blitzer, el silbato se hará sonar en el snap y la pelota permanece muerta

IV. 2 blitzer están dando simultáneamente una señal clara para obtener el ROW. Antes del centro, uno de ellos deja caer la mano y luego otro defensor, posicionado a más de 7 yardas de la línea de scrimmage, levanta una mano para una señal clara y la sostiene durante el último segundo antes del snap.

REGLA: No hay falta por señal ilegal de blitzer. Los 2 últimos blitzer que dan la señal obtienen el ROW.

V. Un **defensor** (# 46), posicionado a 6 yardas de la línea de scrimmage, levanta una mano para hacer una señal blitzer.

REGLA: Castigo por señal ilegal de blitzer, **el silbato se hará sonar en el snap y la pelota permanece muerta**

NOTA: El FJ debe hacer todo lo posible para informar al jugador antes de la falta con: "Número 46, no estás a 7 yardas de la línea de scrimmage". Si el jugador se coloca en una posición de blitzer legal antes del snap, no hay falta.

VI. Un **defensor** (# 46), posicionado a 7.5 yardas de la línea de scrimmage, levanta una mano para una señal de blitzer. El jugador anticipa erróneamente el centro y está a 6 yardas de la línea de scrimmage con la **mano levantada cuando se centra la pelota.**

REGLA: **Castigo por señal ilegal de blitzer, el silbato se hará sonar en el snap y la pelota permanece muerta**

NOTA: **Si el # 46 deja caer la mano y comienza el blitzer desde 6 yardas, será un blitzer ilegal como una falta en bola viva. Si el # 46 suelta la mano y no cruza la línea de scrimmage, el juego continúa sin falta.**

### AR 7-2-1 / Pases Atrasados

I. 2 y medio en la yarda 3Os. El QB lanza un pase hacia atrás desde dentro de su propia zona de anotación fuera de límites para evitar una captura.

REGLA: No hay **falta**, pero es un Safety. El balón pertenece a la ofensiva en el punto de la última posesión que está en la zona de anotación.

NOTA: También es un Safety si el pase hacia atrás o un balón suelto cae incompleto en la zona de anotación.

II. 2 y medio en la yarda 3Os. El QB lanza un pase hacia atrás desde la línea de 1 yarda fuera de límites para evitar una captura.

REGLA: No hay Safety, No hay **falta**. Siguiente jugada 3 y medio en la yarda 1.

III. 2 y medio en la yarda 3Os. La pelota pasa por encima de la cabeza del QB y cae incompleta en la zona de anotación o fuera de límites.

REGLA: No hay safety. Siguiente jugada 3 y medio en la yarda 3.

### AR 7-2-2 / Pase Completo

I. Dos jugadores contrarios **obtienen el control** de un pase mientras ambos están fuera del suelo, y ambos jugadores regresan simultáneamente al suelo dentro de los límites.

REGLA: Recepción simultánea, se concede el balón al equipo que realiza el pase (R 2-10-3).

NOTA: Si los jugadores oponentes no regresan al suelo simultáneamente, el jugador que primero toque el suelo dentro de los límites con posesión se le otorga la recepción.

II. Un jugador en el aire recibe un pase, agarra la pelota con **firmeza** y mientras regresa al suelo dentro de los límites, la punta del balón toca el suelo. El jugador retiene el control firme del balón y el balón no se suelta.

REGLA: Pase Completo.

NOTA: Si el jugador pierde el control del balón, es un pase incompleto. Un receptor en el aire debe mantener el control de la pelota durante todo el proceso de ir al suelo.

III. Un jugador en el aire recibe un pase, agarra la pelota firmemente y el cuerpo del jugador, pero no la pelota, toca el suelo dentro de los límites. Inmediatamente después de golpear el suelo, la pelota se suelta y en un segundo esfuerzo el receptor aún dentro del campo recupera el control de la pelota, antes de que ocurra toque el suelo.

REGLA: Pase Completo.

IV. **Un receptor** atrapa un pase en el aire y antes de regresar al suelo es contactado por un oponente que hace que la pelota se suelte y la pelota posteriormente golpee el suelo.

REGLA: Pase incompleto y castigo por contacto ilegal. El pase no se completó (R 2-10-3) y la falta se produjo mientras el balón estaba en el aire. Pero el contacto ocurrió después de que se tocó el balón, por lo que no es una interferencia de pase.

V. **Un receptor** en el lado derecho del campo es contactado por un defensor antes de que el QB haya lanzado la pelota. El pase cae incompleto en el lado izquierdo del campo.

REGLA: Contacto ilegal por la defensa. Es falta contactar a un oponente ya sea que la pelota sea lanzada hacia ese jugador o no.

VI. **Un receptor** controla el balón en el aire y, mientras todavía está en el aire, lanza el balón hacia atrás a otro receptor. El segundo receptor avanza la bola para más yardas.

REGLA: Jugada Legal. El pase se **controló primero** pero no se completó y el estado del balón permanece como el pase inicial (R 2-9-2). El pase se completa con la segunda atrapada con el contacto con el suelo (R 2-10-3).

NOTA: Sería la misma decisión si el pase es simplemente tocado **o bateado o si** la pelota **fuera** hacia adelante o hacia atrás. Si el receptor estaba tocando el suelo cuando se **controló** el pase, **sería una recepción completa y** una falta por un pase atrasado ilegal.

#### AR 7-2-4 / Fumble

I. 2 y medio en la yarda 13Os. El corredor pierde el control de la pelota (fumble) en la yarda 20 Os y la pelota golpea el suelo en la yarda 16 Os.

REGLA: La bola está muerta cuando golpea el suelo, No hay falta. Siguiente jugada 3 y medio en la yarda 20.

NOTA: Sería la misma regla si la pelota golpea el suelo en la yarda 24 (fumble bota hacia adelante) o si un compañero del fumble atrapa la pelota.

II. Con menos de 2 minutos en el reloj, el corredor deja caer la pelota al suelo intencionalmente para detener el reloj antes de que le quiten las flags.

REGLA: El reloj se detendrá cuando el drop se considere pase (R 2-9-2). Si el drop ocurre detrás de la línea de scrimmage, **no hay falta**, al igual que clavar la pelota o un pase incompleto. Si el drop ocurre más allá de la línea de scrimmage, será un castigo por pase ilegal.

#### AR 7-3-1 / Pase Adelantado

I. 2 y medio en la yarda 3Os. El QB lanza un pase adelantado desde la propia zona de anotación **suelo** para evitar una captura.

REGLA: No hay **falta**, no existe el "pase lanzado al suelo intencionalmente" en el Flag Football Siguiente Jugada 3 y medio en la yarda 3.

II. 2 y medio en la yarda 7Os. El QB lanza un pase alto hacia adelante desde detrás de la línea de scrimmage y atrapa su propio pase para completar 10 yardas.

REGLA: Castigo por Toque Ilegal, el QB puede atrapar un pase solamente después de que un **defensivo** haya tocado la pelota (R 7-2-5). Siguiente jugada 3 y medio en la yarda 7.

III. 2 y medio en la yarda 7Os. El QB lanza un pase adelantado desde detrás de la línea de scrimmage, la pelota es desviada por un defensor y regresa a las manos del QB.

REGLA: No hay **falta** por toque ilegal, El QB puede avanzar el balón (R 7-2-5).

IV. 2 y medio en la yarda 15Os. El QB se apresura a evitar el blitz, corre hacia la yarda 17 y lanza un pase completo a la yarda 23.

REGLA: Castigo por carrera ilegal, 5 yardas de la **SL** (R 7-1-3) o Pase ilegal hacia adelante (R 7-3-1). **Siguiente Jugada** 2 y medio en la yarda 10 de Os ó 3 y medio en la yarda 12 de Os.

### **AR 7-3-3 / Interferencia de Pase**

I. Después del snap, el QB rola hacia la derecha y el snapper corre una ruta hacia la derecha. El receptor del lado derecho se mueve hacia el camino del defensor que está cubriendo al medio. El defensor tiene que correr alrededor del receptor para evitar el contacto y el snapper está abierto para recibir el pase.

REGLA: Castigo por blindaje de la ofensa. No es una interferencia de pase porque el balón no está en el aire. Si hubiera contacto entre receptor y defensor, sería aiming.

NOTA: Si el receptor está quieto, el defensor debe evitar el contacto, porque el ROP del receptor reemplaza cualquier ROW.

II. Dos receptores se colocan a la derecha de la formación, el receptor exterior entra en un ángulo interior, el receptor interior va hacia el exterior y luego campo abajo (ruta de rolar). Los defensores en cobertura individual chocan mientras cruzan para cubrir a sus respectivos receptores.

REGLA: No hay falta, La ofensa no es responsable de las acciones de los defensores.

NOTA: Si el receptor externo está cruzando la línea de carrera del defensor interno para obstruirlos en su cobertura, será una falta por blindaje. Esta es una decisión muy difícil y requiere experiencia para juzgar esto.

III. Un receptor corre directo hacia el defensor. Inmediatamente delante de ellos, el receptor corta a el exterior y se empuja ligeramente hacia afuera. El defensor mantiene el equilibrio, pero no puede cerrar la brecha con el receptor antes de hacer la captura, después de completar el pase tiran de la flag.

REGLA: Interferencia de pase ofensiva (o contacto ilegal). Hay contacto con impacto por parte del receptor antes de lanzar el pase. El impacto no está en el defensor, es en ellos mismos para acelerar y obtener una separación adicional del defensor.

### **AR 8-3-2 / Castigo en el Intento de punto Extra**

I. En un try de 1 punto hay un castigo aceptado y el try se repetirá desde la yarda 10.

REGLA: La ofensa puede hacer una jugada de pase o carrera para 1 punto.

II. En un try de 1 punto hay un castigo aceptado el try se repetirá desde la yarda 2.5.

REGLA: La ofensa solo puede hacer jugadas de pase para 1 punto.

III. En un try de 2 puntos hay un castigo aceptado y el try se repetirá desde la yarda 5.

REGLA: La ofensiva solo puede hacer una jugada de pase hacia adelante por 2 puntos.

IV. Durante un intento, el corredor comete una protección a la flag en la yarda 3 y luego anota.

REGLA: Castigo por protección a la flag con LOD, No hay punto el intento termina.

### **AR 8-4-1 / Safety**

I. 2 y medio en la yarda 7Os. Un blitzter agarra los pantalones del QB en la zona de anotación y hace que pierdan momentáneamente el equilibrio. El QB luego lanza un pase adelantado incompleto.

REGLA: Castigo por contacto ilegal (holding) aplicado de la yarda 7, Siguiendo jugada 1 y medio en la línea de la yarda 17.

II. 2 y medio en la yarda 7Os. El QB en la zona de anotación sostiene el balón frente a la flag mientras el defensor intenta tirar de él. El defensor pierde la flag y luego el QB lanza un pase completo para una ganancia de 14 yardas.

REGLA: Castigo por protección a la flag deberá aplicarse del SF que está en el End zone, resulta en Safety.

III. 3 y gol en la yarda 21Ds. Un defensor intercepta el balón en la yarda 7 y su impulso lleva a su propia zona de anotación. Después de evitar un tirón de la flag cubriendo la flag con el balón otro jugador ofensivo le quita la flag al defensor en la zona de anotación.

REGLA: Safety, ya sea que se acepte o rechace la penalización por protección a la Flag. La

jugada en sí da como resultado un safety, porque la regla del impulso solo se aplicará si la pelota es interceptada dentro de la yarda 5 (R 8-5-1-b).

NOTA: Si el defensor puede abandonar la zona de anotación antes de que le quiten la flag, el punto de aplicación es el SF, que se encuentra en la zona de anotación. Aceptar el castigo resultará en Safety.

IV. 3 y gol en la yarda 21Ds. Un defensor intercepta el balón en la yarda 3 y su impulso lo lleva a su propia zona de anotación. Después de evitar un tirón de la flag cubriendo la flag con el balón, otro jugador ofensivo le quita su flag al defensor en la zona de anotación.

REGLA: El resultado de la jugada es un touchback, pero aceptar el castigo por protección a la Flag también resultará en Safety.

V. 3 y gol en la yarda 21Ds. Un defensor intercepta la pelota en la yarda 3 y avanza a la yarda 14. Otro defensor en su zona de anotación golpea a un jugador ofensivo durante el regreso.

REGLA: Safety si se acepta el castigo. El punto de aplicación (contacto ilegal) es el SF en la zona de anotación (R 10-3-1 Excepción 3).

#### **AR 9-1-1-R / Derecho de lugar, Derecho de paso**

I. Un defensor se alinea cerca de la línea de scrimmage directamente de frente de un receptor (cobertura individual).

REGLA: El receptor debe evitar el contacto durante los primeros pasos porque el defensor tiene ROP. Si el defensor comienza a moverse, perderá ROP y deberá evitar el contacto con el receptor y dejar espacio para la ruta del pase.

II. Un defensor se alinea cerca de la línea de scrimmage directamente en frente de un receptor. En el snap, el defensor se mueve inmediatamente hacia adentro y choca con el receptor que también se dirige hacia el medio.

REGLA: Contacto ilegal por la defensa. Una vez que el defensor se mueve, el ROP se pierde y están obligados a evitar el contacto. El receptor tiene que evitar el lugar donde se encuentra el defensor en el medio, pero no puede anticipar en qué dirección se moverá el defensor.

III. Un defensor se alinea cerca de la línea de scrimmage directamente frente a un receptor y estira sus brazos hacia los lados para proteger el receptor. Después del snap, el defensor no se mueve y el receptor, al tratar de correr alrededor del defensor, toca un brazo del defensor.

REGLA: Aiming por el defensivo. Incluso con ROP, el defensor no debe buscar contacto con un acto innecesario.

NOTA: La misma regla se aplicará a un snapper que está causando blindaje a un blitzer estirando los brazos hacia los lados.

IV. Un defensor esta zona de cobertura y mirando al Quarterback cuando un receptor ofensivo corre cruzando el campo e intencionalmente golpea al defensivo por la espalda.

REGLA: Aiming por la ofensa. Aun con el ROW, un jugador no tiene permitido apuntar y golpear a un oponente. (R 9-1-1)

V. El defensor está presionando al corredor ofensivo hacia afuera del campo sobre la línea lateral, el corredor intenta estar dentro del campo manteniendo el carril en lugar de salir del campo y ese resultado provoca un contacto con el defensivo.

REGLA: Aiming por el corredor ofensivo. El corredor tiene que evadir el contacto ya que él no tiene ROW.

VI. Dos defensivos presionan al corredor entre ellos, El corredor intenta atacar la brecha entre los defensivos y contacta a uno de los dos defensivos.

RULING: Aiming por el corredor. El corredor debe evitar el contacto aun cuando esto detenga su avance.

VII. Un defensor corriendo hacia el corredor resbala y cae justo enfrente del corredor. El corredor salta sobre el defensivo para evitar el contacto. El defensivo aun intenta alcanzar la flag, pero falla y el corredor continuo con su carrera.

REGLA: Saltando por corredor. Un corredor es encargado de evitar el contacto con el defensivo, incluso si eso significa correr alrededor de un jugador en el suelo para evitar cometer otra falta.

VIII. Un receptor realiza una atrapada estando de espaldas al defensor que se acerca para intentar quitarle las flags y se detiene para establecer un ROP debido a que ahora está parado, Después de la recepción, el receptor se da vuelta en su lugar haciendo un giro y contacta al defensivo. El receptor continúa corriendo y después de ganar algunas yardas más le quitan las flags.

REGLA: No hay castigo por contacto ilegal. El receptor no pierde su ROP por girar. (R 2-13-1)

NOTA: Un movimiento extra por el receptor (o el defensivo) que provoque el contacto resultaría en una falta por contacto ilegal.

#### **AR 9-1-1-B / Blitzter**

I. Un blitzter está corriendo rápidamente hacia el Quarterback y un receptor realizando una ruta tiene que alterar su ruta para evitar al blitzter.

REGLA: No hay falta. Un receptor tiene que darle al blitzter el ROW. Si otro defensivo que no hizo una señal válida para ganar el ROW está presionando seria falta del defensor por blindaje.

II. Un blitzter está corriendo rápidamente hacia el Quarterback y un receptor realizando una ruta provoca un blindaje o contacta al blitzter.

REGLA: Castigo por blindaje o contacto ilegal contra la ofensa. Todos los receptores deben evitar el carril(es) del blitzter.

III. Un blitzter está corriendo lentamente hacia el Quarterback y un receptor realizando una ruta provoca un blindaje.

REGLA: Castigo por Blindaje contra la defensa. Un blitzter obtiene el ROW solo si ataca rápidamente (R 2-2-6) y el receptor tiene la oportunidad de calcular el carril(es) del blitzter

IV. Un blitzter está atacando hacia el Quarterback y el Quarterback empieza a rolar y el blitzter cambia su dirección.

REGLA: El blitzter pierde su ROW cuando cambia la dirección y él debe de cuidar no hacer blindaje a ningún receptor después de eso.

V. El blitzter contacta al snapper, quien se ha quedado quieto desde el snap.

REGLA: Castigo por aiming en contra del defensivo. ROP del snapper vale más que el ROW del Blitzter (R 2-13-2).

VI. Un blitzter se alinea directamente frente al snapper y después del snap ataca directamente hacia el QB. El snapper permanece estacionario usando el ROP y el blitzter cambia de

dirección para evitar el contacto. Inmediatamente después, el snapper comienza a ejecutar una ruta de pase justo en frente del blitzer y ambos chocan.

REGLA: Castigo por **aiming de la ofensa**. El Blitzter pierde el ROW cuando cambia la dirección, pero esto no le da al snapper el derecho de provocar una colisión.

VII. El Blitzter corre hacia la LOS, pero se detiene antes de cruzarla.

REGLA: No hay castigo, El Blitzter no necesita cruzar la LOS, pero pierde el ROW por detenerse y tendrá que evitar a los ofensivos después de eso.

VIII. Un receptor está cruzando el carril del blitzer. El blitzer intenta evitar el contacto, pero aún se encuentra con el receptor.

REGLA: Castigo por contacto ilegal contra la ofensa.

IX. Un receptor está cruzando el carril del blitzer. El blitzer no intenta evitar el contacto y choca con el receptor.

REGLA: Castigo por **blindaje** contra la ofensa y castigo por **aiming** contra la defensa. Los castigos se anulan y el down debe **repetirse**.

X. Un receptor está cruzando el carril de blitzer sin **provocar un blindaje**. El blitzer golpea el receptor con un brazo extendido cuando pasan.

REGLA: **Aiming** por el blitzer. Incluso con el ROW el blitzer no intentará contactar.

XI. El blitzer se detiene frente al QB después de que la pelota ha sido lanzada y toca al QB con las manos en la cadera.

REGLA: No hay **castigo** por el toque. Ya que el contacto debe tener un efecto o impacto.

XII. El blitzer se detiene frente al QB después de que la pelota ha sido lanzada y empuja al QB con las manos en la cadera de modo que el QB debe dar 2 pasos para recuperar el equilibrio.

REGLA: Castigo por contacto ilegal defensivo.

XIII. El blitzer se detiene **frente** al QB **cuando** se **suelta** la pelota. El movimiento de lanzamiento natural con un paso adelante pone al QB en contacto con el blitzer.

REGLA: No hay castigo por contacto, ambos jugadores están de pie y tienen el ROP en el significado de R 2-13-1.

XIV. El blitzer **salta** en el aire cuando el QB suelta la pelota. El QB avanza 3 pasos después de soltar el balón y hace contacto con el blitzer.

REGLA: Castigo por contacto ilegal de la ofensa. El Blitzter tiene ROP a pesar del salto y las acciones del QB significan que el responsable del contacto, si al momento del salto hubiera llevado al Blitzter al QB entonces el castigo hubiera sido contra la defensa.

XV. Cuando el QB comienza a soltar la pelota, el blitzer salta hacia adelante en un intento de desviar y golpea la pelota o el brazo antes de dejar la mano del QB.

REGLA: Castigo por **aiming**, porque el punto de ataque fue una pelota en posesión de un corredor. (R 9-1-1).

### **AR 9-2-1 / Actos Antideportivos**

I. El QB lanza una intercepción y el defensor corre para un touchdown fácil. Antes de que cruce la línea de gol el defensor se burla del QB **con** palabras o gestos.

REGLA: Touchdown. Castigo por **conducta** antideportiva el castigo será aplicado en el intento de punto extra. Siguiendo Jugada por 1 **punto** de la yarda 15 o de 2 **puntos** de la yarda 20

### AR 9-2-2 / Jalando las Flags

I. Un corredor agita **sus** manos cerca de **sus** caderas mientras un defensor cercano intenta jalar la flag. No hay contacto, pero el defensor pierde la flag.

REGLA: Castigo por protección a la flag. Una mano (o pelota) delante de la flag restringe el acceso y crea una desventaja, incluso sin contacto.

II. Un corredor agita **sus** manos cerca de **sus** caderas mientras un defensor **lejano se lanza hacia ellos** en un intento desesperado de jalar la flag. No hay contacto y el defensor pierde la flag por distancia.

REGLA: No hay castigo. Tiene que haber un intento serio de jalar la flag para convertir la acción del corredor en una falta. Es legal **zambullirse** y saltar con un defensor.

III. Un corredor corre directamente hacia un defensor y antes de que se encuentren, el corredor dobla la parte superior del cuerpo hacia adelante

REGLA: Castigo ofensivo por zambullirse (R 2-12-2). El defensor tiene que evitar la cabeza y el cuerpo del corredor y las **acciones del corredor** en este caso restringen el acceso a las flags del corredor y crean una desventaja, independientemente del contacto.

IV. Un corredor corre directo hacia un defensor y extiende la pelota hacia adelante para ganar más yardas antes de que le quiten las flags.

REGLA: Castigo por protección a la Flag. El defensor debe evitar el contacto con el balón en **posesión del jugador** y las acciones del corredor en este caso restringen el acceso a las **flags del corredor** y crean una desventaja, independientemente del contacto.

V. Un corredor es perseguido por un defensor y antes de ser atrapado, el corredor extiende la pelota hacia adelante para ganar yardas adicionales antes de que le quiten las flags.

REGLA: No hay **castigo**. Como el tirón de la flag es desde atrás, la extensión del balón no obstruye al defensor.

VI. Un corredor gira para evitar que un defensor le quite las flags. Durante el giro, el codo del corredor toca al defensor.

REGLA: Contacto ilegal por el corredor. El giro del corredor, aunque no es ilegal en sí mismo, significa que el corredor es responsable del contacto.

NOTA: **La misma** regla se aplica si un corredor causa contacto por dipping.

VII. Un corredor hace un dipping para evitar que un defensor le quite las flags con la pelota **sostenida** con ambas manos frente al pecho y los codos estirados hacia los lados. El defensor se agacha para quitar las flags, pero golpea el brazo del corredor que está frente a la flag debido a la caída del cuerpo.

REGLA: Protección a la Flag por el corredor. El **dip** del corredor, aunque no es ilegal en sí mismo, significa que el corredor es **responsable de restringir el acceso** a la flag.

VIII. Un corredor se detiene y **salta hacia arriba** con un giro **para evitar** que un defensor le quite la flag.

REGLA: Saltando del corredor. **El salto** del corredor **restringe el acceso a las banderas del corredor por elevando su nivel.**

IX. **Un corredor se detiene y salta hacia los lados (o hacia atrás) con (o sin) un giro para evitar que un defensivo le quite las flags.**

REGLA: No hay castigo. **Un salto en cualquier dirección sin cambiar significativamente el nivel de las flags es legal.**

NOTA: **Bajar las flags (dipping) también es legal.**

- X. Un corredor se **mueve** a lo largo de la línea lateral **hacia** la esquina de la end zone. El defensor intenta sacar al corredor de los límites mediante **un cierre rápido y constante del espacio hacia la línea lateral**, pero no intenta tirar de la flag. El corredor salta hacia la línea de gol e, incluso después **del** contacto con el defensor, puede tocar el **pilón con** el balón antes de tocar el suelo fuera de límites.

REGLA: **Sería un touchdown**, pero castigo por contacto ilegal (**aiming**) del corredor. **Siempre y cuando el defensor actúa de manera predecible, el corredor debe anticipar la acción del defensor**. No hay falta por zambullirse / saltar ya que no hay intento de tirar de la flag.

NOTA: Sería una segunda falta por zambullirse (con salto), si el defensor intenta jalar la flag. La defensa puede optar por aceptar cualquiera de los dos castigos.

- XI. **Un corredor se mueve a lo largo de la línea lateral hacia la esquina del end zone. El defensor viene lentamente hacia el corredor paralelo a la línea lateral con una distancia de 2 yardas hacia ella. El corredor intenta colarse a través del espacio más allá del defensor. En el último momento el defensor de repente entra en el carril del corredor y ambos chocan.**

REGLA: **Castigo por aiming del defensivo, El corredor no puede anticipar el último movimiento del defensor y no tiene posibilidad de evitar el contacto, el defensor tiene que jugar de forma predecible.**

NOTA: **Si hay acciones de ambos jugadores y hay dudas sobre quién es el responsable, es falta por la ofensa.**

- XII. Un blitzter tira de la flag del QB una fracción de segundo después de que la pelota ha sido lanzada. El blitzter mantiene la flag y comienza a moverse hacia el receptor para ayudar a detener el juego.

REGLA: No hay castigo por jalar la flag ilegalmente ya que la defensa tiene derecho a hacer un intento serio. Sin embargo, sanción por acto antideportivo por mantener la bandera. El blitzter tiene que entregar la bandera inmediatamente o ponerla en el suelo antes de comenzar a correr hacia el receptor.

- XIII. Después de que el QB ha lanzado la pelota hacia atrás a un compañero de equipo, el blitzter continúa corriendo y tira de la flag del QB.

REGLA: Castigo por jalar ilegalmente la flag. Esto evita que el QB corra con la pelota si la pelota fuera lanzada hacia atrás más tarde en una jugada de engaño.

NOTA: Si el pase cruza la línea de scrimmage, no habrá forma legal para que el QB recupere la posesión, por lo que no se debe sancionar ninguna falta por tirar ilegalmente de la flag. Pero podría ser un acto antideportivo siempre que el blitzter provoque al QB con el tirón tardío de la flag.

- XIV. El defensor tira de la flag justo en el momento en que el receptor toca el balón. El receptor no logra controlar la pelota (**muffs**) y la controla en el segundo intento.

REGLA: No hay **castigo** por jalar ilegalmente la flag. El defensor puede anticipar la finalización que convertiría al receptor en un corredor y no necesita esperar a que se complete la recepción.

NOTA: En este caso, el corredor no puede avanzar la bola porque está muerta, si un corredor tiene menos de 2 banderas. (R 4-1-2-g) Incluso cuando hay un jalado ilegal de la flag (antes del toque de la pelota), el corredor no puede avanzar la pelota después de la recepción, pero **ganará** yardas adicionales por la penalización.

- XV. **Después del snap, el QB finge una entrega de mano a otro jugador ofensivo que simula tener posesión de la pelota. El blitzter cambia de dirección y saca una flag del jugador que simula ser un corredor. Luego, el QB lanza un pase al corredor simulador. el pase es atrapado y el corredor avanza a la zona de anotación.**

REGLA: **No hay castigo por jalar ilegalmente la flag. ya que el blitzter tiene derecho a quitar la flag a un corredor de engaño (R 9-2-2-d). La pelota está muerta donde se atrapa el pase porque el corredor tiene menos de 2 flags (R 4-1-2-g).**

### AR 9-3-1 / Sustituciones

- I. La pelota está lista para jugar y la ofensiva está en una formación legal cuando el jugador que normalmente juega como QB viene hacia la línea lateral, aparentemente para hablar con su entrenador, pero se detiene en el campo de juego de cara a su línea lateral. Luego, el centro toca la pelota y la centra a un jugador que normalmente juega como corredor que lanza un pase legal hacia adelante al jugador en la línea lateral que se ha ido campo abajo después del centro para un touchdown.

REGLA: La bola permanece muerta, castigo por sustitución ilegal. Táctica desleal asociada al proceso de sustitución. Se castiga con 5 yardas de la SL y vuelve a jugar el down. Una vez que el jugador se dirige hacia la línea lateral, es legítimo que la defensa espere que el proceso de sustitución ha comenzado y que el centro no es inminente.

NOTA: Si el jugador demuestra claramente que el proceso de sustitución se ha detenido (tomando la posición de receptor durante un segundo) no habría falta. Tampoco sería falta si la acción ocurre después de que el centro ha tocado el balón, porque no se permiten sustituciones después de que el centro ha tocado el balón (R 7-1-3-a) y la defensa no debería esperar una sustitución.

### AR 10-1-2 / Actos Desleales

- I. Un corredor corre a lo largo de la línea lateral en busca del touchdown ganador, los defensores están lejos. El entrenador llega a la línea lateral y tira una flag del corredor.

REGLA: La jugada es muerta donde el corredor pierde la flag, pero el Referee debe otorgar el touchdown, eso solo fue evitado por el acto desleal. La siguiente jugada es el try después de aplicar el castigo, El entrenador será descalificado.

NOTA: Si esto sucede cerca del medio campo, la regla adecuada podría ser dar una primera oportunidad en algún lugar más allá del medio, pero aún podría ser una anotación también.

- II. La defensa comete repetidamente offside para consumir tiempo y acercarse a la notificación de los 2 minutos (advertencia de 2 minutos) para mantener la ventaja en el marcador del juego.

REGLA: El árbitro debe detener el reloj e informar al entrenador que lo considerarán una táctica desleal y solo pondrá en marcha el reloj en un snap legal.

NOTA: Lo mismo se aplica si la ofensa comete faltas repetidamente para consumir tiempo. Si no detienen el reloj, el Árbitro puede ordenar una pérdida de down u otorgar un primer down a la defensa también.

- III. Un entrenador del equipo defensivo viene al campo y tiene un receptor obviamente abierto antes de que puedan llegar a la zona de anotación. El QB tiene que retener el pase fácil para anotar, pero luego lanza la pelota a otro receptor en la zona de anotación para un touchdown.

REGLA: Falta de bola viva por interferencia en el juego, sin embargo, el Árbitro debe declararla como bola muerta y ejecutar el castigo en la jugada siguiente. El entrenador será descalificado.

### AR 10-2-4 / Faltas que se Anulan

- I. 2 y medio en la yarda 70s. El QB lanza un pase completo o una intercepción en la yarda 15 de Os. Antes de atrapar, el snapper comete un blindaje al blitz en la yarda 10 y un defensor contacta a un receptor en la yarda 20.

REGLA: Los castigos se anulan. Se repetirá el down.

- II. 2 y medio en la yarda 70s. El QB lanza un pase que es interceptado en la yarda 15 de Os y regresa a la yarda 6. Antes de atrapar, el centro comete blindaje al blitz en la yarda 10 y durante el regreso, el blitz comete blindaje al centro en la yarda 12.

REGLA: La defensa puede rechazar la falta y quedarse con el balón después de la aplicación de su castigo. (R 10-2-4) Excepción 1) BS es el SF. Siguiendo jugada 1 y gol para la defensa anterior en la yarda 17

- III. 2 y medio en la yarda 70s. El QB lanza un pase que es interceptado en la yarda 15 de Os y regresa a la yarda 6. Antes de la recepción, un defensor contacta a un receptor en la yarda 10 y durante la devolución, el centro hace un holding (contacto ilegal) al corredor en la yarda 12.

REGLA: Los castigos se anulan. Se repetirá el down.

- IV. 3 y medio en la yarda 23Os. El corredor comete una protección a la flag en la yarda 17 **Ds** y el defensor comete un holding al corredor para llegar a la flag. El juego finalmente se detiene en la yarda **Ds** 12. **El entrenador ofensivo** quiere rechazar el castigo de la **defensa** y ganar un primer down después de aplicar el castigo por protección a la flag del SF.

REGLA: Los castigos se anulan es la única opción y el down se repetirá. Las faltas, no los castigos, se anulan. El entrenador no tendrá la opción de rechazar una penalización.

#### **AR 10-2-5 / Faltas en Bola Muerta**

- I. Después de que la pelota queda muerta, 2 oponentes tienen un intercambio verbal y comienzan a empujarse el uno al otro.

REGLA: Los árbitros separarán a los 2 jugadores y lanzarán un pañuelo de castigo por contacto ilegal de ambos. Incluso cuando los castigos se anulan (R 10-2-5), demostrará que los árbitros no toleraran tal comportamiento. Si los jugadores comienzan una pelea, ambos serán descalificados.

NOTA: Si un jugador golpea al oponente primero y luego el segundo jugador contraataca, las faltas no se anulan y deben administrarse en orden que suceden incluyendo la mitad de la distancia de aplicación.

#### **AR 10-3-1-a / Faltas Ofensivas Aplicadas del Punto Básico**

- I. 2 y medio en la yarda 7. El QB retrocede y es capturado en la zona de anotación. El snapper comete **blindaje** al blitzer en la yarda 10.

REGLA: El **BS** es la **SL**. El castigo se aplicará desde la yarda 7. Siguiente jugada 2 y medio en la línea de 3,5 yardas. Declinar resultaría en un safety.

- II. 2 y medio en la yarda 7. El QB retrocede y es capturado en la yarda 1. El snapper comete **blindaje** al blitzer en la zona de anotación.

REGLA: El **BS** es el **SF**. El castigo se aplicará en la zona de anotación, lo que resultará en un safety. Declinar el castigo traerá 3 y medio en la línea de 1 yarda.

- III. 2 y medio en la yarda 7. El QB retrocede y es capturado en la yarda 1. El snapper comete **blindaje** al blitzer en la yarda 5.

REGLA: El **BS** es el **SF**. El castigo se aplicará desde la yarda 5. Siguiente jugada 2 y medio en la línea de 2,5 yardas. Declinar el castigo traerá 3 y medio en la línea de 1 yarda.

- IV. 2 y medio en la yarda 7. El QB retrocede y completa un pase en la yarda 15 de **Os**. El snapper comete **blindaje** al blitzer en la yarda 5.

REGLA: El **BS** es el **SF**. El castigo se aplicará desde la yarda 5. Siguiente jugada 2 y medio en la línea de 2,5 yardas. Declinar el castigo traerá 3 y medio en la yarda 15.

- V. 2 y medio en la yarda 7. El QB retrocede y completa un pase en la yarda 15 de **Os**. El snapper comete **blindaje** a un defensor en la yarda 20.

REGLA: El **BS** es la **SL**. El castigo se aplicará desde la yarda 7. Siguiente jugada 2 y medio en la línea de 3,5 yardas. Declinar el castigo traerá 3 y medio en la línea de 15 yardas.

NOTA: La misma aplicación se aplicará a un pase incompleto, pero en este caso, declinar traerá 3 y medio en la línea de la yarda 7.

- VI. 2 y medio en la yarda 7. El QB retrocede y completa un pase que avanza para un touchdown. El snapper comete **blindaje** a un defensor en la zona de anotación del oponente durante la carrera y antes de que se anote.

REGLA: El **BS** es la **SL**. El castigo se aplicará desde la yarda 7. Siguiente jugada 2 y medio en la línea de 3,5 yardas.

- VII. 4 y gol en la yarda 4. Cuando el pase del QB se acerca, el receptor empuja a un defensor para ganar separación y atrapa el pase en la zona de anotación.

REGLA: Castigo por interferencia de pase ofensivo, sin touchdown. La serie termina con pérdida de down. Siguiente jugada en la yarda 1 y media para el equipo defensivo en su línea de la yarda 5.

**AR 10-3-1-b / Faltas Defensivas Aplicadas del Punto Básico**

I. 2 y medio en la yarda 7. El QB retrocede y es capturado en la zona de anotación. Un defensor comete **blindaje** en la trayectoria al snapper en la yarda 10.

REGLA: El **BS** es la **SL**. El castigo se aplicará desde la línea de la yarda 7. Siguiendo jugada 2 y medio en la línea de la yarda 12.

NOTA: Se aplicará lo mismo cuando el QB lance un pase incompleto para evitar la captura.

II. 2 y medio en la yarda 7. El QB retrocede y es capturado en la yarda 1. Un defensor comete **blindaje** al snapper en la yarda 5.

REGLA: El **BS es la SL**. El castigo se aplicará desde la yarda 7. Siguiendo jugada 2 y medio en la yarda 12

III. 2 y medio en la yarda 7. El QB retrocede y completa un pase en la yarda 15 de **Os**. Un defensor comete **blindaje** al snapper en una ruta de engaño en la zona de anotación.

REGLA: El **BS es el DB**. El castigo se aplicará desde la yarda 15. Siguiendo jugada 2 y medio en la yarda 20.

IV. 2 y medio en la yarda 7. El QB retrocede y completa un pase en la yarda 15 de **Os**. Un defensor comete **blindaje** a otro receptor en la yarda 20 de **Os**.

REGLA: El **BS** es el **DB**. El castigo se aplicará desde la yarda 15. Siguiendo jugada 2 y medio en la yarda 20.

V. 2 y medio en la yarda 7. El QB retrocede y completa un pase que avanza para un touchdown. Antes del pase, un defensor comete **blindaje** al snapper en la yarda 10

REGLA: El **BS** es el **DB** (línea de gol del oponente). El castigo se declina por regla (R 10-3-2-1) y la anotación cuenta.

NOTA: Si en cambio la falta es un contacto ilegal, el castigo se aplicará en el try.

VI. 2 y medio en la yarda 7. Un blitzter agarra los pantalones del QB detrás de la línea de scrimmage, **pero a pesar de esto**, el QB todavía lanza un pase completo a la yarda 12 de **Os**.

REGLA: Castigo por contacto ilegal (holding). El **BS es el DB**. El castigo se aplicará desde la yarda 12 más AFD. Siguiendo jugada 1 y medio en la yarda 22.

VII. 4 y medio en la yarda 9. El QB lanza un pase y un defensor pateo la pelota en vuelo para evitar una atrapada. El pase cae incompleto.

REGLA: Castigo por patada ilegal. El **BS** es la **SL**. El castigo se aplicará desde la yarda 9. Siguiendo jugada 4 y medio en la yarda 14.

VIII. 4 y medio en la yarda 9. El QB lanza un pase y un defensor pateo la pelota en vuelo para evitar una atrapada. La pelota es atrapada por la ofensiva y avanzada a la yarda 22.

REGLA: Castigo por patada ilegal. El **BS** es el **DB**. El castigo se aplicará desde la yarda 22. Siguiendo jugada 1 y gol en la yarda 23 de **Ds**.

**AR 10-3-1-c / Aplicación de Punto Básico en Cambio de Posesión**

I. 2 y medio en la yarda 7. El QB lanza una intercepción en la yarda 21 de Os y la devolución termina en la yarda de 12 de Os. Después del cambio de posesión del equipo, el snapper agarra (contacto ilegal) al corredor en la yarda 18 de Os.

REGLA: El BS es el DB. El castigo se aplicará desde la yarda 12. Siguiendo jugada 1 y gol en la yarda 6.

II. 2 y medio en la yarda 7. El QB lanza una intercepción en la yarda 21 de Os y la devolución termina en la yarda de 12 de Os. Después del cambio de posesión del equipo, un compañero del que regresa realiza un blindaje en la yarda 18 de Os.

REGLA: El BS es el SF. El castigo se aplicará desde la yarda 18. Siguiendo jugada 1 y gol en la yarda 23.

III. 2 y medio en la yarda 7. El QB lanza una intercepción en la yarda 21 de Os y la devolución termina en la yarda de 12 de Os. Después del cambio de posesión del equipo, un compañero del que regresa comete blindaje en la yarda 10 de Os.

REGLA: El BS es el DB. El castigo se aplicará desde la yarda 12. Siguiendo jugada 1 y gol en la yarda 17.

IV. 2 y medio en la yarda 7. El QB lanza una intercepción en la yarda 21 de Os y el jugador que intercepta pierde el balón en la yarda de 12 de Os. El snapper atrapa la pelota y corre hacia la yarda 20 de Os. Después del primer cambio de posesión, un compañero del snapper agarra al jugador que intercepta en la yarda 18 de Os.

REGLA: Castigo por contacto ilegal (holding). La defensa se quedará con el balón (R 5-2-2), el BS es el DB. (R 10-3-1) Excepción 3) Siguiendo jugada 1 y gol para B en la yarda 10 de Os.

V. 2 y medio en la yarda 7. El QB lanza una intercepción en la yarda 21 de Os y el jugador que intercepta pierde el balón en la yarda de 12 de Os. El snapper atrapa la pelota en vuelo y corre hacia la yarda 20 de Os. Después del segundo cambio de posesión, un compañero del snapper comete blindaje a un oponente en la yarda 18 de Os.

REGLA: Castigo por Blindaje. La ofensa retendrá el balón, el BS es el SF (R 10-3-1 Excepción 3 última carrera relacionada). Siguiendo jugada 1 & medio en la yarda 13 de Os.

VI. 2 y medio en la yarda 7. El QB lanza una intercepción en la yarda 21 de Os y el jugador que intercepta pierde el balón en la yarda de 12 de Os. El snapper atrapa la pelota en vuelo y corre hacia la yarda 20 de Os. Después del primer cambio de posesión, un compañero del jugador que intercepta comete blindaje a un oponente en la yarda 18 de Os. Después del segundo cambio de posesión, un compañero del snapper golpea a un oponente en la yarda 15 de Os.

REGLA: La Ofensa debe declinar la falta y retener la posesión después de la aplicación del contacto ilegal (R 10-2-4 Excepción 1). El BS es el SF. (R 10-3-1 Excepción 3 última carrera relacionada) Próxima jugada 1 y medio en la yarda 7.5 de Os.

**AR 10-3-2 / Procedimientos**

I. 3 y gol en la yarda 19. 3 blitzers están dando simultáneamente una señal blitzers.

REGLA: La bola permanece muerta. Falta por señal ilegal de blitzers. El castigo se aplicará desde la yarda 19. Siguiendo jugada 3 y gol en la yarda 14.

II. 2 y medio en la yarda 15. El corredor comete una falta al proteger la flag en la yarda 22 del oponente.

REGLA: El castigo se aplicará desde el SF que devuelve el balón por detrás del medio. Siguiendo jugada 3 y medio en la yarda 23 de Os.

III. 4 y medio en la yarda 9. Un pase adelantado golpea a un defensor en la parte inferior de la pierna y el pase cae incompleto.

REGLA: No hay falta por patada ilegal porque el contacto no es intencional. Los downs terminan (fin de serie). Siguiendo jugada 1 y medio para el oponente en la yarda 5.

IV. 2 y gol en la yarda 10. El pase se completa para un touchdown. La defensa comete interferencia de pase.

REGLA: Touchdown. El castigo será aplicado en el try. (R 10-3-2-1)

V. Try en la yarda 5. El pase se completa en la zona de anotación. La defensa comete una falta de contacto ilegal durante el juego en la zona de anotación.

REGLA: El try es bueno (touchdown 1 punto). El castigo se aplicará en la próxima serie con 1 y medio en la yarda 2.5.

VI. Try en la yarda 5. El pase se completa en la zona de anotación. La ofensa comete una falta de contacto ilegal en la zona de anotación antes de que el pase esté en el aire.

REGLA: No hay punto, el try termina por perdida de down.

VII. En tiempo extra durante el primer período extra, el equipo 1 (primera ofensa) anota un touchdown e intenta un try de 1 punto. El pase se completa para un touchdown. El equipo 2 (primera defensa) comete una falta de contacto ilegal durante el try.

REGLA: El try es bueno (1 punto). El castigo se aplicará en el próximo snap. (R 10-2-6)

Siguiente jugada 1 y gol para el equipo 2 desde su propia yarda 15.

NOTA: En tiempo extra no se otorgará un nuevo primer down en el medio, solo un castigo puede traer un nuevo AFD. Además, el equipo 1 no puede aceptar el castigo y repetir el intento desde la yarda 5 por 2 puntos. (R 8-3-2-e)

VIII. En el tiempo extra durante el primer período extra, el equipo 1 ha marcado un touchdown y un try de 1 punto, el equipo 2 también ha anotado un touchdown El pase se completa para un touchdown y la defensa (equipo 1) comete una falta de contacto ilegal durante el juego.

REGLA: El try es bueno (1 punto). El juego está empatado y se jugará un segundo periodo. El castigo se aplicará en el siguiente snap (R 10-3 2-3). Siguiente Jugada try de 1 punto para el equipo 1 desde la yarda 15.

### **AR 10-3-3 / Aplicación de Media Distancia**

I. 2 y medio en la yarda 7. La ofensa comete una salida en falso.

REGLA: La bola permanece muerta. El castigo se aplica desde la yarda 7. Siguiente Jugada 2 y medio en la yarda 3.5.

II. 4 y gol en la yarda 3. La defensa comete interferencia de pase en la zona de anotación. El pase está incompleto.

REGLA: Castigo aplicado de la yarda 3 y además AFD. Siguiente jugada 1 y gol en la yarda 1.5.

### **AR 12-1-1 / Desafíos**

I. 2 y medio en la yarda 7. La ofensa comete una salida en falso. El castigo se aplica desde la línea de 7 yardas con 5 yardas. Siguiente Jugada 2 y medio en la yarda 2. El entrenador o el capitán de la ofensiva señala que debería utilizarse la mitad de la distancia.

REGLA: Si el Referee reconoce que ha cometido un error en la aplicación, lo corregirá e informará al entrenador. Si el Referee lo mantiene así, el entrenador puede solicitar un desafío y comienza el procedimiento. El Referee se toma un tiempo fuera, se permitirá el desafío, porque se trata de una aplicación y tendrá éxito.

II. Durante un intento exitoso, la defensa comete un blitz ilegal. El Referee localiza el balón para el siguiente snap en la línea de 5 yardas. El entrenador de la ofensiva señala que el balón debe colocarse en la yarda 2.5 después de la aplicación de la penalización. El árbitro informa al entrenador que solo los castigos de 10 yardas se aplicarían. El entrenador no está de acuerdo y solicita un desafío.

REGLA: El Referee toma un tiempo fuera, el desafío será permitido, porque se trata de una aplicación, y no tendrá éxito. El Referee debe mostrarle al entrenador el punto R 10-3-2 en papel o en un dispositivo electrónico.

III. La ofensa no tiene más tiempos fuera. Durante un try exitoso, la defensa comete un Blitzler ilegal. El Referee ubica la pelota para la nueva serie en la línea de la yarda 5. El entrenador ofensivo comenta que la pelota debe colocarse en la yarda 2.5 después de la aplicación del castigo. El Referee informa al entrenador que solo se aplican los castigos de 10 yardas. El entrenador no está de acuerdo y solicita un desafío.

REGLA: El Referee toma un tiempo fuera, el desafío será permitido, porque se trata de una aplicación. El desafío no tendrá éxito, porque la penalización de 5 yardas es rechazada por regla. (R 10-3-2) La infracción no se puede imputar con un tiempo fuera, por lo que se aplicará una penalización de 5 yardas. Próximo snap, 1 y medio desde la línea de 10 yardas.

IV. Un equipo ha hecho un desafío y ha tenido éxito. Más tarde en la mitad el entrenador quiere hacer un segundo desafío sobre un castigo. El Referee informa al entrenador que ya tenían un desafío en esta mitad y no puede tener una segunda. El entrenador todavía insiste en conseguir un desafío.

REGLA: El Referee ignora la solicitud del entrenador, el juego continúa.

NOTA: Si el entrenador continúa discutiendo en voz alta desde la línea lateral, el árbitro puede penalizarlo por conducta antideportiva.

V. Después de 2 & gol en la yarda 16 de Ds haya terminado con un pase incompleto, el DJ anuncia 4 & gol, todos los otros oficiales están de acuerdo. La jugada comienza, se completa un pase en la línea de 5 yardas y la jugada se detuvo en la línea de 2 yardas. El Referee anuncia una nueva serie para la defensa. El entrenador ofensivo desafía la decisión sobre el próximo down.

REGLA: El Referee toma un tiempo fuera, el desafío será permitido, porque se trata de una regla del siguiente down. No desafiar al primer 4to equivocado no pierde el derecho a desafiar al siguiente down (nueva serie). El entrenador ofensivo explica que no han jugado un tercer down en esta serie y quiere conseguir otro down para jugar 4 downs. El desafío no será exitoso, porque los equipos no pueden solicitar un cambio sobre una regla antes de la última jugada. Para ser permitido y exitoso, el entrenador ofensivo habría tenido que desafiar la cuarta oportunidad incorrecta antes de que se hubiera jugado.

VI. Después de 2 & gol en la yarda 16 de Ds haya terminado con un pase incompleto, el DJ anuncia 4 & gol, todos los otros oficiales están de acuerdo. La jugada comienza, se completa un pase en la línea de 5 yardas y la jugada se detuvo en la línea de 2 yardas. Ambos equipos comienzan a intercambiar personal cuando el DJ anuncia que cometió un error y el próximo down será el cuarto para la ofensiva en la yarda 2, El Referee está de acuerdo. El entrenador de la defensa desafía la regla.

REGLA: El Referee toma un tiempo fuera, el desafío será permitido, porque se trata de una decisión. en el siguiente down. No desafiar al primer error 4th (¿por qué deberían hacerlo?) No significa que el derecho a desafiar el segundo error 4th se pierde. El coach de la defensa explica que ha jugado un 4º down indiscutible y quiere conseguir la pelota por que terminaron los downs. El desafío tendrá éxito. Después de que el cuarto down anunciado erróneamente haya sido iniciado el snap, se juega como se anunció y el próximo down (nueva serie) tiene que establecerse.