



INTERNATIONAL FLAG FOOTBALL RULES 2019

5 on 5 / non-contact
including BEACH FLAG
and INDOOR FLAG

Contenido

Flag Football.....	3
Flag Playero.....	3
Indoor Flag.....	3
Cambios Nacionales (Opcionales).....	4
Diagramas del campo.....	5
REGLA 1 - Juego, Campo, Pelota Y Equipamento.....	6
REGLA 2 - Definiciones.....	7
REGLA 3 - Periodos y Tiempo.....	11
REGLA 4 - Bola Viva, Bola Muerta.....	13
REGLA 5 - Series de Downs.....	14
REGLA 6 - Patadas.....	15
REGLA 7 - Centrando y Pasando el balón.....	16
REGLA 8 - Anotaciones.....	19
REGLA 9 - Conducta de los Jugadores.....	20
REGLA 10 - Aplicación de Castigos.....	22
REGLA 11 - Deberes de los Oficiales.....	24
Sumario de Castigos.....	25
Señales Oficiales de Flag Football.....	26
INTERPRETACIONES.....	27
Glosario.....	38

Palabras del editor

El Reglamento De Flag Football 2019 es la quinta edición revisada después de empezar en el 2009. El Grupo Internacional de Reglas continuara enmendando las reglas en respuesta al desarrollo del juego en todos los niveles.

Cambios Importantes Para el 2019 Son:

- Las reglas del Flag Playero son añadidas y el Indoor Flag será jugado como el Flag Playero
- La línea que se usaba para marcar la zona de no-carrera Ahora es opcional. Donde esté ausente, las marcas de 5 yardas es obligatoria
- El equipo máximo para jugar en un día se incrementa de 12 a 15 jugadores (5 en el campo con 10 substitutos)
- El protector bucal ahora es equipo recomendado en lugar de ser obligatorio
- La definición de blitz queda restringida a jugadores pidiendo derecho de camino, pero todos los jugadores > 7 yd pueden seguir presionando (rush*) al quarterback
- Un Drop* (Fombol* Intencional) considerado como un acto intencional, será tratado como pase
- Se añadió la definición de dipping*
- El reloj será detenido para la pausa de los 2 minutos
- El intento de conversión extra (de 2 puntos) ahora es de 10 yardas
- Reemplazos simulados serán penalizados como conductas antideportivas, los castigos de sustitución son faules en bola muerta
- La segunda conducta antideportiva requiere descalificación

Además, se han hecho muchos cambios editoriales para mejorar la redacción y se han agregado interpretaciones para ayudar a que las reglas se entiendan mejor y se interpreten de manera más consistente.

Todos los cambios, incluso los más pequeños, se resaltan en amarillo, para que pueda encontrar todas las palabras cambiadas.

Gracias por la asistencia a Markus Agebrink (SWE), Lucas Albury (BAH), Tiberiu Anghelina (ROM), Jim Briggs (GBR), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Danny Joseph (PAN), Magnus Lauesgaard (DEN), Mika Lindholm (FIN), Tim Ockendon (GBR), Giane Pessoa (BRA), Vladimir Platonov (RUS), Alen Potočnik (SLO), Dov Rabinowitz (ISR), Blalasz Ragalyi (HUN), Alexandre Roger (FRA), Erick Saenz (MEX), Luca Scignani (ITA), Robert StPierre (CAN), Sebastian Sudholt (GER), Peter Truzla (AUT), Mariano Viotto (ARG) and Stephen Wouter (NED). Un agradecimiento especial va para Alexandre, Magnus, Timand y Tiberiu por su trabajo extra.

Geyer (AUT)

Member of IFAF Rules Committee

wolfgang.geyer@afboe.at

Portada: Diseñada por Dan Buruiana, foto de Joaquin Szyldergemajn

Traducción por: Erick Sáenz (MEX) mexflagfootballrules@gmail.com Coordinador del Programa de Futbol Americano de Los Lagos Club Campestre.

Revisado por: Edwin Valle (MEX) Mariano Viotto (ARG)

Flag Football*

Las reglas IFAF Flag Football están basadas en las Tackle Rules* pero se mantienen cortas y simples. La estructura seguirá las Tackle Rules* Pero el contenido y la numeración no siempre va a corresponder. El libro de reglas de Flag Football abarca todo lo necesario para jugar Flag Football sin referirse a las Tackle Rules. Todas las cosas especiales o importantes han sido determinadas y reglamentadas. Alguna información (Ej. Especificaciones de balón) no está cubierta explícitamente. Si se necesita tal información por favor referirse al Tackle Rule Book” (Ej. R 1-3-1). Como Entrenador u Oficial necesitarás saber y entender todas las reglas relacionadas a Flag Football.

“The Football Code” del “IFAF Tackle Football Rules” es una parte integral de las reglas del flag.

Flag football es sin contacto. Bloquear, tacklear y patear no está permitido.

El aspecto más importante del Flag Football es evitar el contacto.

Lo Primero es hacer las banderas un objetivo fácil. El corredor tiene restringido el uso de cualquier otra cosa que no sean banderas y tácticas legales (Ej. Girar) para restringir a un oponente el acceso a sus banderas. En cambio el jugador que intenta quitar la bandera debe de tomar todas las medidas razonables para minimizar el contacto durante el acto de remover las banderas de un oponente.

Lo Segundo es el derecho de lugar y el derecho de paso el cual determina quien está a cargo de evadir el contacto. Como regla general, la prioridad se le da al ofensivo hasta que la pelota sea pasada o dada mano a mano y después (la prioridad) pasa a la defensa. Pero no se debe abusar de esos derechos para provocar un contacto. Contactar a un oponente intencionalmente, aun con la prioridad del Derecho de Paso será castigado.

Flag Playero

Los juegos de Flag Playero serán jugados bajo las mismas reglas de Flag Football con los siguientes cambios:

- R 1-1-1 El campo de juego se reduce a 25 yardas sin línea de medio campo.
- R 1-1-1 Los equipos consistirán de no más d 4 jugadores. Los rosters* consistirán de un máximo de 10 Jugadores.
- R 1-3-2 Cualquier tipo de calzado es ilegal.
- R 3-1-1 La bola será puesta en juego con un centro en su propia yarda 1.
- R 3-2-1 El tiempo total de juego será de 30 Minutos, dividido en 2 mitades de 15 minutos cada una.
- R 3-3-4 Los tiempos fuera no excederán los 60 segundos.
- R 8-3-3 Después de un try, la bola será puesta en juego por el oponente en su propia yarda 1.
- R 8-4-2 Después de un safety, la bola será puesta en juego por el equipo anotador en su propia yarda 1.
- R 8-5-2 Después de un touchback, la bola será puesta en juego por el equipo que defendía, en su propia yarda 1.

Indoor Flag*

Los juegos de indoor flag* serán jugados bajo las mismas reglas de Flag Football con los siguientes cambios.

- R 1-1-1 Las dimensiones de campo serán alteradas para adaptarse en el sitio donde se juega, sin línea de medio campo, las áreas de seguridad siguen siendo necesarias.
- R 1-1-1 Marcas del campo serán echas solo por pilones o marcas de disco.
- R 1-1-1 Los equipos consistirán en no más de 4 jugadores. Los rosters* consistirán de un máximo de 10 Jugadores
- R 1-3-1 El calzado debe de ser plano, sin color, que no dejen marcas.
- R 3-1-1 La pelota será puesta en juego con un centro en su propia yarda 1.
- R 3-2-1 El tiempo de juego será de 30 minutos, dividido en 2 mitades de 15 minutos cada una.
- R 3-3-4 Los tiempos fuera no excederán los 60 segundos.
- R 8-3-3 Después de un intento de conversión, la bola será puesta en juego por el oponente en su propia yarda 1.
- R 8-4-2 Después de un safety, la bola será puesta en juego por el equipo anotador en su propia yarda 1.
- R 8-5-2 Después de un touchback, la bola será puesta en juego por el equipo que defendía en su propia yarda 1.

Cambios Nacionales (opcionales)

Si existe la necesidad de adaptar uno o más puntos específicos de las reglas para competencias nacionales, el organizador del Juego/Torneo/Campeonato podría cambiar una o más reglas de la siguiente manera:

Flag Football:

- R 1-1-1 Dimensiones del campo pueden ser cambiadas debido al sitio de juego o la edad
Longitud (excluyendo las zonas finales) se pueden acortar a un mínimo de 40 yd (36,60 m) o alargarse a un máximo de 60 yd (54,90 m), las zonas finales pueden ser acortadas a un mínimo de 8 yd (7,30 m) el ancho puede reducirse a un mínimo de 20 yd (18,30 m) o agrandado a un máximo de 30 yd (27,45 m).
El área de seguridad no podrá ser alterada.
Es posible reducir la longitud y / o zonas finales y / o el ancho o extender la longitud (zonas finales 10 yd) y / o el ancho. No está permitido reducir la longitud y extender el ancho o viceversa.
Se recomienda que si se modifica la longitud del campo, entonces se debe alterar el ancho del campo en la mitad de la cantidad por la cual se modifica la longitud para mantener las dimensiones relativas del campo.
- R 1-1-1 Las marcas mínimas del campo son las líneas de banda las líneas de gol y las líneas finales.
- R 1-1-1 Se recomienda pilones* o marcas de disco*.
- R 1-1-1 Se recomienda el indicador de downs*.
- R 1-1-1 Se recomienda el tablero de puntajes.
- R 1-1-1 El roster de jugadores puede consistir en más de 15 jugadores.
- R 1-1-1 Los equipos pueden tener jugadores de diferente sexo.
- R 1-1-4 Se recomiendan oficiales
- R 1-2-1 Las pelotas de juego no necesitan ser de cuero.
- R 1-3-1 Las banderas no necesitan ser pop-flags* en juegos juveniles.
- R 1-3-1 El protector bucal puede hacerse obligatorio.
- R 1-3-2 Los accesorios para la cabeza pueden ser legales, siempre y cuando no ponga en peligro ni ofenda a otros jugadores
- R 3-2-1 El tiempo de juego puede ser alterado debido a la competencia o la edad.
- R 3-2-5 El periodo en el cual las restricciones de tiempo de la regla 3-2-5 son afectadas, pueden ser reducidos de 2 a 1 Minuto.
- R 3-3-2 El número de tiempos fuera puede ser cambiado.

Flag Playero (además de los cambios del Flag Football):

- R 1-1-1 Las dimensiones del campo pueden ser modificadas debido al sitio de juego o la edad.
Longitud (excluyendo las zonas finales) Pueden ser acortadas a un mínimo de 20 yd (18,30 m), las zonas finales pueden ser acortadas a un mínimo de 8 yd (7,30 m) Y el ancho puede ser reducido a un mínimo de 20 yd (18,30 m).
Esta recomendado que si se modifica la longitud del campo, entonces se debe alterar el ancho del campo en la mitad de la cantidad por la cual se modifica la longitud para mantener las dimensiones relativas del campo.
- R 1-1-1 Las marcas del campo pueden ser echas con pilones o marcas de disco.
- R 5-1-1 El número de downs puede ser reducido a 3.

Indoor Flag* (además de los cambios del Flag Football):

- R 5-1-1 El número de downs será reducido a 3.

Otras reglas no serán alteradas.

Juegos no competitivos:

Se recomienda firmemente no alterar esas reglas y jugar un juego diferente.

Diagramas del campo.

El campo debe de ser un área rectangular con dimensiones y líneas como se indica en el diagrama.

Las medidas deberán ser del interior de los bordes de las líneas, la línea de gol es parte de la zona final.

Flag Football:

Campo de juego: Longitud 50 yd (45,75 m), adicional a la zonas finales 10 yd (9,15 m), ancho 25 yd (22,90 m). Espacio total requerido para un campo incluyendo el área de seguridad: 76 yd (69,55 m) x 31 yd (28,40 m).

Ancho de las líneas: 4 pulgadas (10 cm).



La marca de try de 1 y 2 puntos deberá ser de 1 yd (0,90 m). De largo con el punto medio 5 yd (4,57m) y en consecuencia 10yd (9,15m) de la mitad de la línea de gol. Las zonas de no-carrera deben estar marcadas con marcas de disco en la línea lateral o marcada con una línea.

Los pilones o marcas de disco deben estar colocadas en las 8 intersecciones de las líneas laterales con las líneas de gol y las líneas finales, las marcas de disco colocadas en las intersecciones de las líneas de banda y de las líneas finales, y necesita estar en el mismo nivel que el

campo de juego y en las mismas condiciones. El área de seguridad no necesita ser marcada. Si dos campos están uno al lado de otro la distancia mínima entre ellos debe de ser de 6 yardas (5,50 m). Si hay conflicto en las áreas de equipo tienen que ser movidas a otro lugar.

Un indicador de down debe de ser operado dos yardas afuera de la línea lateral opuesto a las gradas principales.

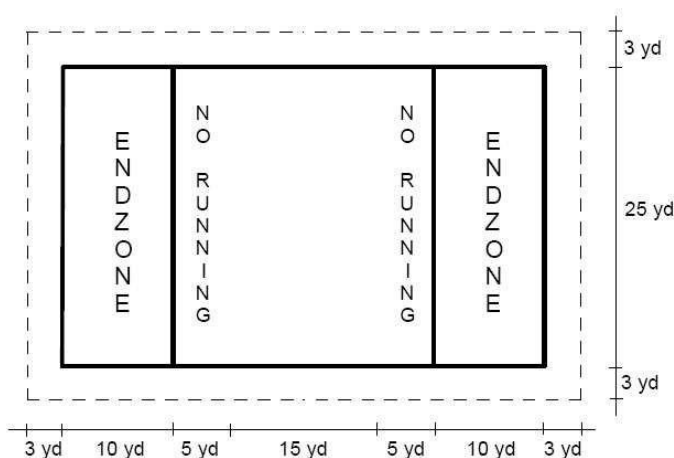
Una tabla de puntuación visible deberá ser operada cerca del campo.

Flag Playero:

Campo de juego: longitud 25 yd (22,90 m), adicionar las zonas finales 10 yd (9,15 m), ancho 25 yd (22,90 m).

El espacio de juego total requerido incluyendo las áreas de seguridad es de: 51 yd (46,70 m) x 31 yd (28,40 m).

Grosor de las líneas: 2 pulgadas (5 cm). La zona de no carrera será señalada con conos. El área de seguridad será la misma.



Indoor Flag*:

Las dimensiones y marcas del Indoor Flag* deberá ser similar a las dimensiones de Flag Playero.

REGLA 1

Juego, Campo, Pelota Y Equipo

SECCION 1. Previsiones Generales

ARTICULO 1. El Juego

El juego será jugado entre 2 equipos de no más de 5 jugadores cada uno, en un campo rectangular con una pelota reglamentaria. Para detalles ver el diagrama de campo.

El roster* consistirá de un máximo de 15 jugadores (5 en el campo con 10 substitutos). Los equipos pueden jugar con un mínimo de 4 jugadores.

Si hay menos de cuatro jugadores disponibles, el juego será forfeited * por el equipo que no puede tener el mínimo de jugadores.

Los equipos solo pueden tener jugadores del mismo sexo.

ARTICULO 2. Equipo ganador y Puntuación Final

A cada equipo se le permitirán oportunidades para avanzar la pelota a través de la línea de gol del equipo contrario, corriendo o pasando. A los equipos se les otorgaran puntos por anotar de acuerdo con la regla y el equipo que tenga la puntuación más alta al final del juego, incluyendo los periodos extras, será el ganador.

ARTICULO 3. Supervisión

El juego será jugado bajo la supervisión de dos o más oficiales.

ARTICULO 4. Capitanes y Entrenadores

Cada equipo designará al Referee no más de 2 jugadores como capitanes y no más de 2 entrenadores.

SECCION 2. La Pelota

ARTICULO 1. Especificaciones.

La pelota debe de estar echa de cuero, nueva o casi nueva, de tamaño, peso y presión reglamentarios sin alteraciones. Cada equipo puede usar su propio balón.

ARTICULO 2. Tamaños especiales.

Para juegos de mujeres, se usaran pelotas de tamaño juvenil (Ej. TDY).

Para juegos juveniles menores de 16 años, se usaran pelotas de tamaño juvenil (Ej. TDY). Las pelotas no necesitan ser de cuero.

Para juegos juveniles menores de 13 años. Se usaran pelota de tamaño Junior (Ej. TDJ) La pelota no necesita ser de cuero.

SECCION 3. Equipo

ARTICULO 1. Equipo Obligatorio.

Jugadores de equipos opuestos deberán usar camisetas de colores contrastantes. Si los equipos están usando jerseys similares, el equipo de casa tiene la opción de elegir que equipo tiene que cambiar jerseys.

- Los jugadores de un equipo deberán usar jerseys del mismo color, corte y estilo. Las jerseys deberán de ser largos y fajados en los pants con números Arábigos contrastantes de a menos 6 pulgadas (15 cm) de altura en la parte posterior. Todos los jugadores de un equipo deben de tener números diferentes y enteros del 1 al 99. La jerseys no deben de estar pegados o amarrados de ninguna manera.
- Los jugadores de un equipo deberán usar shorts o pants* del mismo color, corte y estilo, sin bolsillos, botones de presión o clips. Los jugadores no pueden pegar o asegurar sus shorts* o pants* para cumplir con esta regla AR 1-3-1-1
- Los jugadores de un equipo deberán usar cinturones fijos y apretados con dos sockets* y 2 "pop-flags". Se debe de hacer todo lo posible para mantener cada bandera a cada lado de la cadera del jugador. Estas banderas deben de medir 2 pulgadas (5cm) x 15 pulgadas (38cm) no deben de alterarse de ninguna manera. Los sockets* no deben de estar pegados o alteradas de ninguna manera y colocarse mirando hacia afuera y hacia abajo. Las banderas deben de ser claramente visibles, colgando libremente y no deben de cubrirse de ninguna manera por el uniforme de los jugadores. Las banderas de cada equipo deben de ser del mismo color y deben de ser contrastantes con todos los colores de los pants* de los jugadores. Los jugadores que manipulen deliberadamente sus banderas serán descalificados
- Si se usa un protector bucal intra-oral debe ser visible, no de color blanco y sin ninguna parte que se extienda a más de 0,5 pulgadas (1,25cm) Se recomienda encarecidamente el uso de un protector bucal.

ARTICULO 2. Equipo Ilegal

- Calzado con cleats* de más de 0,5 Pulgadas (1,25 cm) afilados como picos o hechos de cualquier material metálico
- Cualquier tipo de hombreras, cascos, o accesorios para la cabeza (gorras, gorros, bandanas, headbands o similares)
- Cualquier tipo de protectores los cuales pongan en peligro a otros jugadores (Ej. Bordes afilados de rodilleras mecánicas)
- Lentes que no estén médicamente prescritas o que no estén echas de un material no rompible.
- Joyería debe de ser removidas o cubiertas por completo.
- Accesorios de uniformes como toallas o calentadores de manos
- Material adhesivo, pintura, grasa o cualquier tipo de sustancia resbaladiza aplicada al equipo o en una persona, ropa o accesorios que afecten la pelota o a un oponente
- Cualquier dispositivo de señal electrónica, mecánica o de otro tipo con el propósito de comunicarse con un entrenador.

ARTICULO 3. Certificación de Entrenadores

Antes del juego el entrenador en jefe dará un roster* al Referee y certificara que todos los jugadores tengan el equipo obligatorio y que se les informo de lo que constituye un 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 sobre ella.

ARTICULO 2. Campo de Juego

El campo de juego es el área dentro de las líneas de límite (Líneas laterales y líneas finales)

ARTICULO 3. Zonas Finales

Las zonas finales son las áreas de 10 yardas a ambos lados del campo entre las líneas finales y la línea de gol.

ARTICULO 4. Zona de no-carrera

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

Las líneas de gol, una para cada equipo, deberá ser establecida en los extremos opuestos del campo de juego. Las líneas de gol y los pilones de las líneas de gol están en las zonas finales. 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 medio camino entre las líneas de gol esta la línea de medio campo. El medio de la línea de medio campo es la línea para ganar una nueva serie de downs y por lo tanto se llama medio para abreviar

ARTICULO 7. Dentro del Campo, Fuera del Campo

El área delimitada por las líneas laterales y las líneas finales es dentro del campo y en cualquier otro lugar (Incluyendo las líneas de banda y las líneas finales en sí) es fuera del campo.

ARTICULO 8. Área del Equipo

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

SECCION 2. Equipo Y Designación de Jugadores**ARTICULO 1. Ofensiva y Defensiva**

La ofensiva es el equipo el cual pone la pelota en juego mediante un snap. La defensa es el equipo contrario

ARTICULO 2. Centro

El centro es el jugador ofensivo que centra la pelota.

ARTICULO 3. Quarterback*

El quarterback es el primero en obtener la posesión del balón después de que la bola fue centrada.

ARTICULO 4. Pasador

El pasador es el jugador ofensivo que tira un pase legal.

ARTICULO 5. Corredor

El corredor es el jugador ofensivo que tiene posesión de una pelota viva

ARTICULO 6. Blitzer*

El Blitzer es el jugador defensivo el cual se alinea con todas las partes de su cuerpo a más de 7 yardas de la línea de scrimmage al momento del snap y da una señal legal de derecho de camino levantando una mano claramente por encima de la cabeza, a menos durante el último segundo antes del snap.

La persecución (rush*) de un blitzer tiene que ser inmediata después del snap, rápida y directa hacia el punto donde el quarterback recibe el snap, para retener el derecho de camino. Si un blitzer inicia su persecución tarde, está corriendo lentamente, apuntando a otro punto, cambiando de dirección o simplemente no va hacia el quarterback, el jugador pierde su derecho de camino pero puede seguir participando como cualquier otro jugador de la defensa.

ARTICULO 7. Fuera del campo

Un jugador esta fuera del campo cuando cualquier parte de su cuerpo toca cualquier cosa que este fuera del campo. La pelota está fuera del campo cuando toca cualquier cosa que este fuera del campo.

ARTICULO 8. Jugador Descalificado

Un jugador descalificado es aquel que ha sido declarado inelegible para su futura participación en el juego.

ARTICULO 9. Equipo de Casa

Si ninguno de los equipos está en su sede local o en torneos (de más de 2 equipos), el equipo que figura en la lista primero se designará como equipo local. El segundo equipo listado será el equipo visitante

SECCION 3. Down, Scrimmage y Clasificación de Jugadas

ARTICULO 1. Down*

Un down es una unidad del juego que comienza con un snap legal después de que la bola esta lista para jugar y termina cuando la pelota se convierte en muerta. Entre downs es el intervalo en el cual la pelota está muerta. Una jugada es la acción entre dos equipos durante un down.

ARTICULO 2. Línea de Scrimmage

Cuando la pelota está lista para jugar, la línea de scrimmage para cada equipo es el plano vertical que pasa por el punto de la pelota más cercano a su línea de gol y se extiende a las líneas laterales.

Un jugador ha cruzado la línea de scrimmage si una parte de su cuerpo ha estado más allá de la línea de scrimmage.

ARTICULO 3. Jugada de pase adelantado

Una jugada de pase legal adelantado es el intervalo entre el snap y un pase legal adelantado que se completa o intercepta más allá de la línea de scrimmage. También cualquier pase hacia adelante detrás de la línea de scrimmage que se convierte en incompleto o es tocado por la defensa es considerado como una jugada pase adelantado.

ARTICULO 4. Jugada de carrera

Una jugada de carrera es cualquier acción en bola viva que no sea una jugada de pase legal adelantado.

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

SECCION 4. La Bola Viva o Muerta

ARTICULO 1. Bola* Viva

Una bola viva es una pelota en juego. Un pase que no ha tocado el suelo es una bola viva en vuelo.

ARTICULO 2. Bola* Muerta

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

ARTICULO 3. Cuando La Pelota Esta Lista Para Jugarse

Una pelota muerta esta lista para jugar cuando la pelota está colocada en el piso y el Referee hace sonar el silbato

SECCION 5. Adelante, Mas Allá y Máximo Avance

ARTICULO 1. Adelante, Más Allá

Adelante, más allá o en avance denota la dirección hacia la línea final del equipo contrario. Hacia atrás o detrás denota la dirección hacia la propia línea final.

ARTICULO 2. Máximo Avance

Máximo avance, es el término que indica el fin del avance del portador de la bola o de un receptor en el aire de cualquier equipo y se aplica a la posición más adelantada de la bola cuando ésta se convierte en muerta (Punto de bola muerta).

SECCION 6. Puntos

ARTICULO 1. Punto de aplicación.

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

ARTICULO 2. Punto de Bola Muerta

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

ARTICULO 3. Punto de Faul

El punto de foul es el punto en el cual el foul ocurrió. Si es fuera del campo, será transmitido a la línea lateral. Si es detrás de la línea de gol el foul es en la zona final.

ARTICULO 4. Punto Fuera del Campo

El punto fuera del campo es el punto donde el balón se convierte en muerto por estar fuera del campo.

SECCION 7. Faul, Castigo y Violación

ARTICULO 1. Faul

Un foul, es una infracción a las reglas para la que hay un castigo prescrito. Un foul flagrante es una infracción a las reglas que pone a un oponente en peligro de una lesión.

ARTICULO 2. Castigo

Un castigo es un resultado impuesto por las reglas contra un equipo que ha cometido un foul y puede incluir uno o más de las siguientes acciones: Pérdida de yardaje, pérdida de down, un primer down automático o una descalificación. Si el castigo involucra la pérdida de down, el down contará como 1 de los 4 en esa serie.

ARTICULO 3. Violación

Una violación es una infracción a las reglas para la que no está prescrito un castigo, no cancela otro foul.

ARTICULO 4. Pérdida de Down

“Pérdida de down” es una abreviación para “pérdida al derecho a repetir el down”.

SECCION 8. Shift*, Movimiento

ARTICULO 1. Cambio (Shift)

Un shift es el cambio de posición simultaneo de 2 o más jugadores ofensivos después de que la bola se hizo lista para jugar y antes del snap.

ARTICULO 2. Movimiento

Un movimiento es un cambio de posición de un jugador ofensivo después de que la bola es lista y antes del snap.

SECCION 9. Manejo de la pelota

ARTICULO 1. Entrega Mano a Mano

Una entrega de mano a mano es una transferencia exitosa de la posesión del balón de un jugador a otro que no involucre un pase. Un engaño de entrega de mano a mano es cualquier movimiento del corredor con las manos hacia un compañero cercano que simule la transferencia de posesión. Un engaño de pase (pump* o una pichada* simulada) o el corredor girando su cuerpo hacia un compañero sin mover las manos no es una engaño de entrega de mano a mano.

ARTICULO 2. Pase

Un pase es cualquier acto intencional de tirar a bola en cualquier dirección o tirarla al suelo. Un pase es definido por un periodo corto o largo de no posesión por parte de nadie. Un pase inicia con la liberación del balón, después de controlarlo firmemente durante un movimiento intencional de la mano o brazo. Un pase continúa siendo pase hasta que es completado por un jugador o la pelota se convierte en muerta.

ARTICULO 3. Fombol* (Balón suelto)

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

ARTICULO 4. Posesión

Posesión significa sostener firmemente o controlar una bola viva.

ARTICULO 5. Batear

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

ARTICULO 6. Patear

Patear el balón es golpear el balón intencionalmente con la rodilla, pierna o el pie y es ilegal.

SECCION 10. Pases

ARTICULO 1. Pase Adelantado y Atrasado

Un pase es adelantado si la pelota primero toca algo más allá del lugar donde se lanza. Todos los demás pases son pases atrasados, incluso si son laterales (Paralelo a la línea de scrimmage).

Un snap se vuelve en un pase atrasado cuando el centro suelta la pelota, incluso si se resbala de su mano.

ARTICULO 2. Cruzar la Línea de Scrimmage

Un pase legal adelantado ha cruzado la línea de scrimmage cuando primero toca algo más allá de la línea de scrimmage dentro del campo de juego.

ARTICULO 3. Recepción (atrapar), Intercepción

Una recepción es el acto de establecer y mantener firmemente la posesión de una bola viva en vuelo. Una recepción del pase de un oponente es una intercepción. Un jugador que abandona el suelo para hacer una recepción o intercepción debe de tener la pelota firmemente en posesión cuando regrese al suelo con cualquier parte de su cuerpo tocando dentro del campo y luego él debe de mantener el completo y continuo control de la bola durante todo el proceso de ponerse en contacto con el suelo para completar el pase. Si el jugador pierde el control de la bola y la bola toca el suelo antes de que se complete el proceso de recepción entonces no es una recepción.

ARTICULO 4. Sack* (Captura)

Un sack (captura) es la remoción de una bandera (halar de la bandera) del quarterback que se encuentra detrás de la línea de scrimmage y que está en posesión de una bola viva. Un jugador está en posesión de la pelota hasta que la pelota es completamente lanzada.

Sección 11. Holding, Bloqueando, Contacto and Halando de la Bandera

ARTICULO 1. Holding (Agarrando)

Holding es agarrar a un oponente o su equipo y no soltarlo inmediatamente.

ARTICULO 2. Bloqueando

Bloquear es obstruir a un oponente sin contacto moviéndose en su camino. Un jugador que se mueve sin derecho de camino el cual impida a un oponente hacer su ruta de pase, llegar al corredor o impida u obstruya a un blitzer legal, es culpable de bloquear. Un jugador que se queda quieto (Con derecho de lugar) no está bloqueando, incluso si el jugador esta entre el corredor y un oponente o en el camino de un blitzer.

ARTICULO 3. Contacto

Contacto es tocar a un oponente con impacto. Tocar **sin impacto no es un foul.**

ARTICULO 4. Halar de la bandera

Halar de la bandera es remover una o más banderas de un oponente **con una o más manos**

ARTICULO 5. Proteger la bandera

Proteger la bandera es el intento del corredor por evitar que le quiten la bandera cubriéndolas con cualquier parte de su cuerpo (mano, **brazo** o pierna) o con el balón. Proteger la bandera es también inclinar la parte superior del cuerpo (diving*) o estirar la mano con o sin el balón hacia el oponente para que sea más difícil para el defensor alcanzar la bandera.

SECCION 12. **Saltando, "Dipping", Girando, "Diving"**

ARTICULO 1. Saltando

Saltar es el intento del corredor de evitar que le quiten la bandera, elevando la altura **de las banderas significativamente** en comparación con su carrera normal. **Saltar es una forma de proteger la bandera y es ilegal.**

ARTICULO 2. Dipping

Dipping es un intento por parte del corredor para evitar que le quiten las banderas **doblando las rodillas y bajando la altura de las banderas significativamente comparado a su carrera normal.** Dipping es Legal

ARTICULO 3. Girando

Girar es el intento del corredor para evitar que le quiten la bandera rotando el cuerpo a lo largo de su eje vertical. Girar es legal **si la altura de las banderas no se eleva significativamente.** Girar combinado con "dipping" es legal, **combinado con saltar es ilegal.**

ARTICULO 4. Diving

Es un intento por parte del corredor para evitar que le quiten la bandera **inclinando** la parte superior de su cuerpo hacia adelante, con o sin saltar, **dipping o girar.** Diving es proteger la bandera y es ilegal.

SECCION 13. Derecho de lugar (DdL), Derecho de Camino (DdC)

ARTICULO 1. Derecho de Lugar

El derecho de lugar es dado a un jugador **estacionario que mantiene** una postura normal y no hace movimientos laterales. Saltar verticalmente para lanzar o atrapar un pase o **quitar una bandera no significa que se haya perdido el derecho de lugar previamente establecido**

El derecho de lugar reemplaza al derecho de camino al determinar quién es culpable de un foul

ARTICULO 2. Derecho de Camino

El derecho de camino es dado a un **jugador el cual** ha establecido una dirección de movimiento, con movimientos normales y no altera su dirección

Un jugador con **derecho de camino** tiene **privilegios** más altos que todos los jugadores al determinar quién es culpable de cometer un foul, excepto aquellos con derecho de camino.

REGLA 3

Periodos y Tiempo

SECCION 1. Inicio de Cada Periodo

ARTICULO 1. Primera Mitad

Antes del inicio del juego cada equipo debe de anunciar un máximo de dos entrenadores y un máximo de dos capitanes al Referee.

3 minutos antes de la hora programada de inicio, el Referee lanzara una moneda en el centro del campo en presencia de los capitanes de cada equipo, Primero designa al capitán del equipo visitante para que elija.

El ganador tendrá la opción de poner la bola en juego primero mediante un snap en su propia yarda 5 en la primera mitad o en la segunda mitad. Si el ganador elige la primera mitad, el otro equipo elegirá que lado defender. Si el ganador escoge la segunda mitad entonces elegirá que lado defender y el otro equipo pondrá la bola en juego en la primera mitad. No hay kickoffs.

ARTICULO 2. Segunda Mitad

En la segunda mitad, los equipos deberán defender la línea de gol opuesta a la que defendieron en la primera mitad. El equipo que no puso la bola en juego en la primera mitad deberá poner la bola en juego mediante un snap en su propia yarda 5

ARTÍCULO 3. Tiempo Extra (Desempate)

El sistema de desempate será usado cuando un juego este empatado después de 2 mitades y un ganador debe ser determinado.

- Después de un intermedio de 2 minutos, el Referee lanzara una moneda en el centro del campo como al comienzo del juego.
- El ganador del lanzamiento de la moneda elegirá comenzar el siguiente periodo como ofensiva o como defensa. Si el ganador elige comenzar con ofensiva, el otro equipo elegirá qué extremo del campo defenderán. Si el ganador elige comenzar con la defensa, entonces elegirá qué extremo del campo defenderá.
- No se otorgan tiempos fuera.
- El primer periodo extra consistirá de 2 series con cada equipo poniendo la bola en juego con un snap en el medio campo para una serie de downs (No se otorgara primer down en el medio campo). En caso de que la defensa anote durante la primera serie, aparte de un intento de try, el tiempo extra terminará.
- Cada equipo retiene el balón durante su serie hasta que anota (incluyendo downs de try de 1 y 2 puntos) o agota su serie de downs. La pelota permanecerá viva después de un cambio de posesión hasta que se declare muerta. La serie terminara, incluso si hay un segundo cambio de posesión durante ese down.
- Si después del primer periodo (con 2 series incluyendo intentos de try) el puntaje del partido está empatado, el segundo y los siguientes periodos consistirán en una serie con cada equipo jugando un intento de try de 1 punto de la yarda 5. El tiempo extra termina cuando la puntuación después de un periodo ya no es un empate o la defensa anota durante la primera serie de un periodo.
- El equipo que anota la mayor cantidad de puntos durante el tiempo extra será declarado el ganador.

ARTICULO 4. Sistema de Desempate de Torneos

Si 2 o más equipos en un torneo tienen el mismo porcentaje total (ganar-empatar-perder), el siguiente procedimiento decidirá el orden de los equipos paso a paso:

- Porcentaje cara a cara, si todos los equipos jugaron entre sí.
- Diferencia de puntos netos cara a cara, si todos los equipos jugaron entre sí.
- Puntos anotados cara a cara, si todos los equipos jugaron entre sí.
- Total de diferencia de puntos netos.
- Puntos totales anotados.
- Lanzamiento de moneda ("Coin toss").

El organizador de un torneo tiene el derecho de decidir el orden de los equipos si el sistema de desempate no se considera apropiado.

SECCION 2. Tiempo de Juego

ARTICULO 1. Tiempo de Juego e Intermedios

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

ARTICULO 2. Extensión de Periodos

El periodo se extenderá hasta que se juegue un down que esté libre de faltas en bola viva (Sin pérdida de down) por la cual el castigo es aceptado. Si ocurren faltas que se anulan durante un down en el cual expira el tiempo, el down será repetido. Ningún periodo terminara hasta que la bola está muerta y el Referee declare el periodo terminado [S14]

ARTICULO 3. Dispositivos de Cronometrado

El reloj de juego y el reloj de 25-segundos se mantendrán en un cronómetro operado por un oficial o por un reloj visible operado por un asistente bajo la dirección de un oficial apropiado.

ARTICULO 4. El reloj Comienza Cuando

Cuando el reloj de juego ha sido detenido por regla, iniciara cuando la bola sea centrada legalmente

Excepción: El reloj de juego iniciará cuando la bola esté lista para jugarse, solamente cuando fue detenido a **la discreción de los Referees.**

AR 3- 2- 4- I al III

ARTICULO 5. El Reloj se Detiene

El reloj de juego será detenido cuando cada mitad termine, por un tiempo fuera, por una lesión o a la discreción de los **Referees.**

En los últimos 2 minutos de cada mitad el reloj se detendrá cuando:

1. Para otorgar un primer down, también después de un cambio de posesión.
2. Para completar un castigo.
3. Cuando **la** pelota o **el** corredor salen del campo de juego.
4. Cuando un pase o fombol (**Adelantado o Atrasado**) golpea el suelo.

5. Cuando un compañero del fobleador* toca la pelota.

6. Cuando se anotan puntos.
7. Cuando se concede un tiempo fuera.

El reloj de juego no avanzará durante una conversión dentro de los últimos 2 minutos, durante una extensión de una mitad o durante un periodo extra.

SECCION 3. Tiempos Fuera

ARTICULO 1. Como Cargarlos

El Referee deberá declarar un tiempo fuera cuando **la jugada sea suspendida** por cualquier razón. Cada tiempo fuera deberá ser cargado a uno de los equipos o se designará como un tiempo fuera de oficiales. [S3]

ARTICULO 2. Tiempo Fuera Cargado a un Equipo

Un oficial deberá permitir que cada equipo cargue un tiempo fuera cuando lo solicite cualquier entrenador o un jugador dentro del campo cuando la bola esté muerta. Cada equipo tiene derecho a 2 tiempos fuera por mitad. Los tiempos fuera no utilizados no se pueden trasladar al siguiente periodo.

ARTICULO 3. Tiempo de Jugador Lesionado

En el caso de un jugador lesionado, cualquier oficial puede declarar un tiempo fuera, siempre que el jugador por el que se toma el tiempo fuera se retire del juego durante a menos un down.

ARTICULO 4. Duración de los Tiempos Fuera

Un tiempo fuera cargado no debe exceder los 90 segundos (esto incluye los 25 segundos después de que la pelota está lista para jugar). El referee deberá notificara a los equipos 30 segundos antes de que el tiempo fuera **expire** y 5 segundos más tarde declarará la bola lista para jugar (R 3-3-5).

Otros tiempos fuera no deberán ser más largos que lo que el Referee considere necesario para cumplir el propósito por el cual fueron declarados.

ARTICULO 5. Notificación del Referee

A menos que un reloj oficial visible este en el campo, cuando la pelota se vuelva muerta, el Referee deberá informar a los entrenadores, en cada medio, que faltan dos minutos o menos por jugarse. **El reloj de juego se detendrá por este propósito.**

AR 3- 3- 5- I al II

REGLA 4

Bola Viva, Bola Muerta

SECCION 1. Bola Viva – Bola Muerta

ARTICULO 1. Bola Muerta Se Convierte En Viva

Para el siguiente down la pelota será puesta en juego en el punto medio entre las líneas laterales, lateralmente en la línea donde la pelota se convirtió en muerta por regla, o en el punto donde la pelota ha sido colocada por el cumplimiento de un castigo aceptado o para otorgar una nueva serie.

Después de que una pelota que estaba muerta **se hace** lista para **jugar, se** convierte en una bola viva cuando es legalmente centrada. Una pelota centrada antes de **que esté** lista para jugar o es centrada ilegalmente, permanecerá muerta.

Un foul antes de que la pelota sea centrada (Retraso de juego, invasión, falso arranque, señales desconcertantes, señal ilegal del blitz) hará que la pelota permanezca muerta.

ARTICULO 2. Bola Viva Se Convierte En Muerta

Por regla la pelota viva se convierte en muerta y un oficial hará sonar su silbato cuando:

- a. **La** pelota toca algo fuera del campo
- b. El corredor sale del campo de juego.
- c. Cualquier parte del cuerpo del corredor **excepto su mano o pie** toca el suelo.
- d. Un corredor simula poner **una** rodilla en el suelo
- e. Un pase o fombol (**adelantado o atrasado**) golpea el suelo
- f. Un compañero del jugador que fumble* **toca** la pelota
- g. Un jugador **con menos de 2 banderas** está en posesión de la pelota.
- h. **Un jugador que tiene posesión de la pelota y no tiene las banderas posicionadas correctamente, y el mismo jugador es responsable de eso.**
- i. Un touchdown, touchback, safety u ocurre un intento de conversión exitosa.
- j. Cuando ocurre foul el cual causa que la a pelota se convierte en muerta. (Ej. Patada ilegal o retraso de pase).

En un silbatazo inadvertido por un oficial, la bola se convierte en muerta y el equipo en posesión deberá elegir poner la bola en juego donde fue declarada muerta o repetir el down.

REGLA 5**Series de Downs**

SECCION 1. Series: Comienzan, Se Rompen, Se Renuevan**ARTICULO 1. Como se Concede una Nueva Serie de Downs**

Se otorgara una serie de 4 downs de scrimmage consecutivos al equipo que pondrá la bola en juego mediante un snap en el inicio de cada **mitad** y después de anotar, un safety, touchback o cambio de posesión [S8]

Se otorgará una nueva serie a la ofensiva si:

- a. Tiene la posesión legal (después de la aplicación de cualquier castigo en bola viva) de la pelota más allá de la línea de medio campo cuando la bola es declarada muerta y es la primera vez que sucede en esa serie.
Si una jugada o castigo subsecuente hace que la pelota regrese atrás de la línea de medio campo y la pelota es avanzada por segunda vez durante la misma serie a través de la línea de medio campo, no se otorgara una nueva serie de downs. *AR 5- 1- 1- I al II*
- b. Un castigo es aceptado y resulta o manda un primer down.
Una nueva serie será otorgada a la defensa en su propia yarda 5 si la ofensiva después de 4 downs no ha logrado ganar un primer down o anotar puntos.
Una nueva serie será otorgada a la defensa en el punto de bola muerta después de una intercepción.

SECCION 2. Down y Posesión Después de un Castigo**ARTICULO 1. Faul Antes de un Cambio de Posesión**

Si un castigo es aceptado por una falta que ocurrió durante un down antes de cualquier cambio de posesión, la bola pertenecerá a la ofensiva y el down será repetido, a menos que el **castigo involucre** pérdida de down, exige un primer **down** automático o deje la pelota más allá de la línea de medio campo.

ARTICULO 2. Faul Después de un Cambio de Posesión

Si un castigo es aceptado por un faul que ocurrió durante un down después de un cambio de posesión, la bola pertenece al equipo que tenía la posesión cuando el faul ocurrió. El siguiente down será un primer down **después de que se aplique el castigo**

ARTICULO 3. Castigo Declinado

Si un castigo es declinado, el número del siguiente down será el que habría sido si ese faul no hubiera ocurrido

ARTICULO 4. Faul Entre Downs

Si ocurre un faul entre downs, el número del siguiente down será el mismo que estaba establecido antes de que se cometiera el faul, a menos que la aplicación del castigo deje la pelota más allá de la línea media o el castigo exige un primer down.

ARTICULO 5. Faules por Ambos Equipos

Si ocurren fauls que se anulan durante un down, este deberá repetirse.

REGLA 6

Patadas

SECCION 1. Pateando

ARTICULO 1. Patada ilegal

El corredor no pateara la pelota intencionalmente. Este foul causa que la bola se convierta en muerta. *AR 6- 1- 1- 1*

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

REGLA 7**Centrando y Pasando la Pelota****SECCION 1. El Scrimmage****ARTICULO 1. Pelota Lista Para Jugar**

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

Nota: Si el balón es centrado después de que la bola fue declarada lista pero antes de que todos los oficiales estén listos, cualquier oficial deberá detener la jugada inmediatamente sin castigar a un equipo, el Referee hará que el down sea repetido. El Referee debe tener cuidado y solo declarar el balón listo para jugarse si todos los oficiales están listos y en su posición.

CASTIGO - La pelota permanecerá muerta, 5 yardas, aplicadas del punto de bola muerta. [S19]

b. La bola será puesta en juego dentro de los 25 segundos después de que el referee ha declarado la bola lista para jugar.

CASTIGO - La pelota permanecerá muerta, 5 yardas, aplicadas del punto de bola muerta. [S21]

ARTICULO 2. Empezando con un Snap

Después de que el centro toca la pelota, el centro no deberá levantar la pelota, moverla hacia adelante o simular el inicio del snap. Antes del snap, el eje largo de la bola debe de estar en un ángulo recto con la línea de scrimmage.

Un snap legal es pasar o entregar mano a mano el balón desde su posición en el suelo con un movimiento de la mano (o manos) rápido y continuo hacia atrás **que resulte en la pérdida de la posesión de la pelota.**

El snap **no** necesariamente es entre las piernas del centro.

CASTIGO - La pelota permanece muerta, 5 yardas, aplicadas del punto de bola muerta. [S19]

ARTICULO 3. Requisitos del Equipo Ofensivo

No hay un número mínimo de jugadores alineados en la línea de **scrimmage al momento del snap.**

a. Después de que el centro toca la bola y antes de que la bola sea centrada los jugadores **ofensivos** deben de estar dentro del campo de juego y detrás de la línea de scrimmage.

b. Ningún jugador ofensivo deberá hacer un falso arranque o hacer algún movimiento que simule el inicio de la jugada.

CASTIGO - La bola permanece muerta, 5 yardas, aplicadas del punto de bola muerta. [S19]

c. Todos los **jugadores ofensivos** deben detenerse de forma absoluta y permanecer estacionarios en sus posiciones a menos 1 segundo completo antes de que la pelota sea centrada o comience un movimiento.

d. Cuando inicia el snap, un jugador ofensivo puede estar en movimiento, pero no en un movimiento hacia la línea de gol de su oponente.

e. El quarterback no puede correr con la pelota más allá de la **línea de scrimmage**, a menos que **la pelota allá sido lanzada claramente y tocada por otro jugador.** AR 7- 1- 3- I al VI

f. Cuando la pelota es centrada en o dentro de la yarda 5 en dirección hacia la zona final del oponente (La zona de no carrera), la ofensiva tiene que hacer una jugada de pase adelantado. Si el quarterback o el corredor **son** capturados detrás de la línea de scrimmage, antes de que pasara una jugada de pase adelantado no habrá castigo por una jugada **de carrera ilegal** AR 7- 1- 3- V

CASTIGO - 5 yardas, aplicadas de la línea de Scrimmage. [S19]

g. El quarterback después del snap tiene 7 segundos para **pasar** o entregar de mano a mano la pelota. Si este límite es excedido la bola se convierte en muerta en la línea de scrimmage.

CASTIGO - Pérdida de down en la línea de scrimmage. [S21 + S9]

ARTICULO 4. Requisitos del Equipo Defensivo

a. Antes de que la pelota sea centrada todos los jugadores **defensivos** deben de estar dentro del campo de juego y detrás de la línea de scrimmage. AR 7- 1- 4- I

b. Después de que la pelota es declarada lista para jugar, ningún jugador **defensivo** deberá tocar la pelota hasta que el snap sea completado.

c. Ningún jugador **defensivo** utilizara palabras o señales que desconcentren a los oponentes cuando se preparen para poner la bola en juego.

d. Un máximo de 2 blitzers pueden pedir por derecho de camino. Si un blitzer está dando una señal inválida, o más de 2 jugadores mantienen su mano levantada simultáneamente, es **un foul** por una señal ilegal. **Un jugador el cual está a menos de 7 yardas de la línea de scrimmage no puede levantar su mano simulando ser un blitzer.** AR 7- 1- 4- II al VI

CASTIGO - La pelota permanecerá muerta, 5 yardas, aplicadas del punto de bola muerta. [S18]

- e. Cualquier jugador defensivo que esta con todas las partes de su cuerpo a más de 7 yardas de la línea de scrimmage al momento del snap, puede cruzar la línea de scrimmage varias veces hasta que la pelota este muerta. Ningún jugador tiene la obligación de solicitar derecho de camino para ser establecido como un blitz, y cualquier jugador (> 7 yardas) puede perseguir al quarterback durante la jugada.
- f. Todos los jugadores defensivos que estén a menos de 7 yardas de la línea de scrimmage, al momento del snap, deben quedarse atrás de la línea de scrimmage hasta que: la pelota haya sido entregada de mano a mano, un engaño de una entrega de mano a mano ocurra o la pelota sea lanzada por el quarterback.

CASTIGO - 5 yardas, el punto de foul es la línea de scrimmage, aplicados de la línea de scrimmage. [S18]

ARTICULO 5. Dando la Pelota de Mano a Mano

La ofensiva puede pasar el balón varias veces atrás de la línea de scrimmage.

- a. Ningún jugador puede entregar de mano a mano a un compañero, excepto a un jugador ofensivo que está detrás de la línea de scrimmage.
- b. El centro no puede recibir una entrega de mano a mano hacia adelante.

CASTIGO - 5 yardas, aplicadas del punto básico. [S19]

SECCION 2. Pases y Fombols

ARTICULO 1. Pase Atrasado

Un corredor puede pasar la pelota hacia atrás siempre y cuando esté detrás de la línea de scrimmage cuando lo haga y sea antes de cualquier cambio de posesión. *AR 7- 2- 1- I al III*

CASTIGO - 5 yardas, también pérdida de down por fauls a la ofensiva antes del cambio de posesión, aplicado del punto de faul. [S35]

ARTICULO 2. Pase Completo

Cualquier pase atrapado por un jugador elegible que toca el suelo dentro del campo de juego es completo y la bola continúa en juego a menos que sea completada en la zona final del oponente. *AR 7- 2- 2- I al VI*

ARTICULO 3. Pase Incompleto

Cualquier pase es incompleto si la pelota toca el suelo cuando no está firmemente controlada por un jugador. También es incompleta cuando un jugador salta y recibe el pase, pero aterriza en o afuera de las líneas de límite del campo de juego. [S10]

Cuando un pase adelantado es incompleto la pelota pertenece al equipo pasador en la línea de scrimmage previa, este es el punto de bola muerta.

Cuando un pase atrasado es incompleto, la pelota pertenece al equipo pasador en el punto de la última posesión, este es el punto de bola muerta.

ARTICULO 4. Fombol

Cuando un fombol golpea el suelo o es tocado por un compañero del corredor (fombleador), la bola está muerta y pertenece al equipo que perdió (fombleó) el balón en el punto donde el corredor perdió la posesión, este es el punto de bola muerta. Si el corredor o un oponente recupera la posesión antes de que la pelota se convierta en muerta, la pelota continúa en juego. *AR 7- 2- 4- I al II*

ARTICULO 5. Toque Ilegal

Todos los jugadores dentro del campo son elegibles para tocar, batear o atrapar un pase. El quarterback solo puede atrapar un pase después de que haya sido tocado por otro jugador.

Ningún jugador ofensivo que sale del campo voluntariamente durante un down debe de tocar un pase dentro del campo o mientras está en el aire. Si un jugador ofensivo es forzado a salir del campo e inmediatamente regresa al campo de juego o a las zonas finales, el jugador aun es elegible.

CASTIGO – Pérdida de down en la línea de scrimmage. [S9]

SECCION 3. Pase Adelantado

ARTICULO 1. Pase Legal Adelantado

Un equipo puede hacer un pase adelantado durante cada down antes de que cambie la posesión del equipo, siempre y cuando el pase se lance de un punto detrás de la línea de scrimmage. *AR 7- 3- 1- I al IV*

ARTICULO 2. Pase ilegal adelantado.

Un pase adelantado es ilegal:

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

CASTIGO - 5 yardas, también pérdida de down si es cometido por la ofensiva antes del cambio de posesión, aplicados del punto de faul. [S35]

ARTICULO 3. Interferencia de Pase

Las reglas de interferencia de pase aplican solamente durante un pase legal adelantado hasta el punto donde el pase es tocado por un jugador o cae incompleto. El contacto físico es requerido para establecer una interferencia de pase.

La interferencia de pase es el contacto que interfiere con un oponente mientras que la pelota está en el aire. Es responsabilidad del jugador defensivo evadir a los oponentes.

No es una interferencia de pase cuando 2 o más jugadores elegibles hacen un intento justo y simultaneo de tocar, batear o atrapar el pase. Los jugadores elegibles de cada equipo tienen los mismos derechos sobre el balón, pero es responsabilidad del jugador que está en una posición de desventaja evadir a los oponentes.

CASTIGO - 10 yardas, aplicadas del punto básico. Pérdida de down por fauls ofensivos. [S33] Primer down automático por fauls a la defensa. [S33]

Nota: Contacto en una jugada de pase antes de que el pase haya sido tirado o si el pase no cruza la línea de scrimmage, es un faul por contacto ilegal (R 9-1-1).

REGLA 8

Anotaciones

SECCION 1. Valor de las Anotaciones

ARTICULO 1. Jugadas de Anotación

El valor en los puntos de las jugadas de anotación debe ser.

Touchdown 6 puntos [S5]

Try satisfactorio de 5 yardas - 1 punto. [S5]

Try satisfactorio de 10 yardas - 2 puntos. [S5]

Touchdown Defensivo en un try - 2 puntos. [S5]

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

Safety en un Try - 1 punto (puntos otorgados al oponente). [S6]

SECCION 2. Touchdown

ARTICULO 1. Como se Anota

Se anotará un touchdown cuando:

- La pelota en posesión de un corredor que avanza por el campo de juego, penetra el plano de la línea de gol del oponente.
- Un jugador atrapa un pase en la zona final del oponente.

SECCION 3. Down de Try

ARTICULO 1. Como se Anota

Los puntos serán anotados de acuerdo con su valor, si el intento de try resulta un touchdown o un safety.

ARTICULO 2. Oportunidad de Anotar

Una try, es un down extra, con la oportunidad para cualquiera de los equipos de anotar 1 o 2 puntos.

- La bola será puesta en juego por el equipo que anota un touchdown de 6 puntos. Si el touchdown es anotado durante un down en el cual expira el tiempo, el intento de try se llevara a cabo. El equipo que anota tiene que decidir si jugara por 1 o 2 puntos antes de que el intento de try comience.
- El try empieza cuando la pelota se hace lista para jugar.
- El snap será del punto medio entre las líneas laterales, en la yarda 5 del oponente (1 punto) o la yarda 10 (2 puntos).
- El try termina cuando cada equipo anota o la bola se convierte en muerta.
- Castigos que requieran repetir el try o si el try resulta en una anotación o el final del try. Si el try va a ser repetido después de un castigo, seguirá teniendo el mismo valor que antes. Ningún cambio de decisión (1 o 2 puntos) es posible antes de que el try termine. AR 8- 3- 2- 1 al IV

ARTICULO 3. Siguiente jugada

Después de un try, la bola será puesta en juego por el oponente en su propia yarda 5.

SECCION 4. Safety

ARTICULO 1. Como se Anota

Es un safety cuando:

- La pelota se convierte en muerta con cualquier parte en, o atrás de la línea de gol, excepto por un pase incompleto o fombol desde afuera de la zona final, y el equipo que defiende esta línea de gol es responsable de que la bola este ahí.
- Un castigo aceptado por un foul que deja la bola en o atrás de la línea del equipo infractor. AR 8- 4- 1- 1 to IV

ARTICULO 2. El snap Después de un Safety

Después de un safety, la pelota será puesta en juego por el equipo que anota en su propia yarda 5.

SECCION 5. Touchback

ARTICULO 1. Cuando es Declarado

Un touchback es cuando:

- La bola se convierte en muerta con cualquier parte en o atrás de la línea de gol, excepto por un pase incompleto o fombol desde afuera de la zona final, y el equipo que ataca esta línea de gol es responsable de que la pelota este ahí.
- Un jugador defensivo que intercepta un pase entre su propia yarda 5 y la línea de gol y el ímpetu lleva a l jugador a la zona final y la pelota permanece en la zona final donde se convierte en muerta.

ARTICULO 2. Snap Después de un Touchback

Después de un touchback, la pelota será puesta en juego por el equipo defensor en su propia yarda 5.

REGLA 9

Conducta de los Jugadores

SECCION 1. Faules de contacto

ARTICULO 1. Iniciando Contacto

- Ningún jugador deberá contactar intencionalmente a **un** oponente o a un oficial.
- Ningún jugador puede pisar, saltar o pararse sobre otro jugador.
- Ningún jugador puede agarrar a otro jugador.
- Todos los jugadores estacionarios tienen derecho de lugar y los oponentes deben de evitar el contacto.
- El corredor no tiene derecho de camino y él tiene la responsabilidad de evitar el contacto con los oponentes.
- Todos los jugadores ofensivos tienen derecho de camino siempre que sea posible un pase legal adelantado y los jugadores defensivos deben de evitar el contacto. Cuanto un pase adelantado está en el aire todos los jugadores tienen derecho de jugar la pelota, pero deberán evitar un targeting* (Jugar a través de) **un** oponente.
- Todos los **blitzer** elegibles tienen derecho de camino y los jugadores ofensivos **deben** de evitar el contacto.
Nota: Si no hay contacto, aun podría haber un bloqueo por parte de un jugador ofensivo.

CASTIGO - 10 yardas, aplicadas del punto básico. Primer down automático por fauls de la defensa. [S38]

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

ARTICULO 2. Cazando (Targeting) a un Oponente

- Incluso con el derecho de camino, ningún jugador deberá cazar a un oponente y **buscar contactarlo**.
- Ningún jugador intentará atacar una pelota en posesión o quitarle la pelota al corredor.

CASTIGO - 10 yardas, aplicadas del punto básico. Primer down automático por fauls de la defensa. [S38]

ARTICULO 3. Interferencia de Juego

Ningún sustituto o entrenador podrá contactar o interferir en ninguna manera con la pelota, jugador o con un oficial durante el juego.

CASTIGO - 10 yardas, aplicadas del punto básico. Primer down automático por fauls de la defensa. [S38]

SECCION 2. Faltas sin Contacto

ARTICULO 1. Actos antideportivos

- El uso de lenguaje o gestos, amenazantes, obscenos o abusivos, o participar en actos provocativos o degradantes. *AR 9- 2- 1- I*
- Si un jugador no deja la pelota en el punto siguiente, ni la deja cerca del punto de bola muerta.
- Si un jugador no regresa inmediatamente una bandera que fue removida de un oponente, ni lo está dejando cerca del punto donde fue removida. Los jugadores deberían preferir devolver la bandera al oponente.

CASTIGO - 10 yardas, aplicados del punto de bola muerta, administrado como un faul en bola muerta. [S27]

ARTICULO 2. Actos Desleales (actitudes ilegales)

- Ningún jugador deberá bloquear a un oponente.

CASTIGO- 5 yardas, aplicadas del punto básico. [S43]

- Ningún jugador **deberá saltar o cometerá diving***

CASTIGO - 5 yardas, pérdida de down por castigos a la ofensiva **antes de cambio de posesión, aplicados del punto de faul. [S51]**

- Ningún jugador deberá de proteger la bandera. *AR 9- 2- 2- I al IX*

CASTIGO - 5 yardas, también pérdida de down por castigos a la ofensiva **antes del cambio de posesión, aplicados del punto de faul. [S52]**

- Ningún jugador deberá de remover una bandera de un oponente que no sea el corredor o un oponente que simule ser el corredor. *AR 9- 2- 2- X al XII*

CASTIGO - 5 yardas, aplicadas del punto básico. [S52]

- Ningún jugador pateará intencionalmente un pase o fombol. Este faul no cambia el estatus de la pelota.

CASTIGO - 5 yardas, aplicadas del punto básico. [S19]

- La participación de 6 o más jugadores es ilegal.

CASTIGO - 5 yardas, el punto de faul es la línea de scrimmage, aplicadas del punto básico. [S22]

- Entrenadores y sustitutos no deberán estar fuera del área de equipo durante un down.

CASTIGO - 5 yardas, el punto de faul es la línea de scrimmage, aplicadas de la línea de scrimmage. [S27]

- h. Ningún jugador que use equipo ilegal o que le falte equipo obligatorio tendrá permitido jugar. Un jugador con una herida sangrante debe abandonar el campo. Los jugadores deben abandonar el campo inmediatamente después de que un oficial se los ordene.

VIOLACION – Tiempo fuera cargado al equipo infractor. [S3] CASTIGO - 5 yardas, si no le quedan tiempos fuera. [S21]

SECCION 3. Substituciones

ARTICULO 1. Procedimiento para Substituciones

- a. Cualquier número de sustitutos legales por el equipo ofensivo pueden entrar al juego a reemplazar a un compañero después de que la pelota es muerta y antes que el centro toca la pelota.
- b. Cualquier número de sustitutos legales por el equipo defensivo pueden entrar al juego a reemplazar a un compañero después de que la pelota está muerta y antes de que la pelota sea centrada.

CASTIGO - La pelota permanece muerta, 5 yardas, aplicadas del punto de bola muerta. [S22]

- c. No se pueden usar reemplazos simulados o sustituciones para confundir a los oponentes. Ninguna táctica asociada con sustitutos o el proceso de sustitución puede usarse para confundir a los oponentes.

AR 9- 3- 1- 1

CASTIGO - La pelota permanece muerta, 10 yardas, aplicadas del punto de bola muerta. [S22]

REGLA 10

Aplicación de Castigos

SECCION 1. General

ARTICULO 1. Faules Flagrantes

Un faul flagrante es un faul en el cual pone en peligro de lesión a un jugador y requiere descalificación. [S47]

Cualquier jugador o entrenador que cometa una conducta antideportiva por segunda vez durante el mismo juego será descalificado.

Un jugador o entrenador descalificado tiene que dejar el área de equipo y permanecer fuera de la vista del campo.

ARTICULO 2. Tácticas Desleales

Si un equipo se rehúsa a jugar o comete faules repetidamente que solo pueden ser penalizados con la mitad de la distancia, o comete un acto obviamente injusto el cual no está específicamente cubierto en las reglas, el Referee puede tomar cualquier acción considerada equitativa, incluyendo la evaluar un castigo, descalificar a un jugador o entrenador, otorgar puntos o suspender o terminar el juego.

SECCION 2. Castigos Completos

ARTICULO 1. Como y Cuando los Castigos son Completos

- Un castigo está completo cuando es aceptado, declinado o cancelado.
- Cualquier castigo puede ser declinado por un equipo, capitán o entrenador del equipo ofendido, pero un jugador descalificado debe abandonar el juego.
- Cuando un faul es cometido, el castigo deberá ser completo antes de que la bola sea declarada lista para jugar el siguiente down.
- Solamente los capitanes y entrenadores pueden hacerle preguntas al Referee sobre aclaraciones de reglas.

ARTICULO 2. Simultáneos con el Snap

Un faul que ocurre simultáneamente con el snap se considera que ocurrió durante ese down. El punto de faul es la línea de scrimmage.

ARTICULO 3. Faules en bola viva del mismo equipo

Cuando 2 o más fauls en bola viva por el mismo equipo son reportados, el Referee deberá explicarle las alternativas a un capitán de campo o entrenador del equipo ofendido, el cual elegirá uno de esos castigos para ser aplicados.

ARTICULO 4. Faules que se Anulan

Si son reportados fauls en bola viva por ambos equipos, los fauls se anulan y el down será repetido.

Excepciones:

- Cuando hay un cambio de posesión durante un down y el último equipo en ganar la posesión no ha cometido faules antes de ganar la posesión, puede rechazar los faules que se anulan y por lo tanto retener la posesión después de completar el castigo por el faul cometido.
- Cuando un faul en bola viva es administrado como un faul en bola muerta no se anula y es aplicado en el orden que ocurrieron.

AR 10- 2- 4- I al IV

ARTICULO 5. Faules en Bola Muerta

Castigos por faules en bola muerta serán administrados por separado y en el orden que ocurrieron.

ARTICULO 6. Faules Durante el Intervalo

Castigos por faules que ocurren entre periodos serán aplicados del punto de inicio de la siguiente serie.

SECCION 3. Procedimiento de Aplicación

ARTICULO 1. Punto Básico

El punto básico es la línea de scrimmage.

Excepciones:

- Para fauls ofensivos detrás de la línea de scrimmage, el punto básico es el punto de faul.
- Para fauls defensivos cuando el punto de bola muerta está más allá de la línea de scrimmage, el punto básico será el punto de bola muerta.
- Para fauls después del cambio de posesión el punto básico será el punto de bola muerta. Si el faul sucede en la última carrera relatada del equipo que termino con la posesión y el punto de faul está detrás del punto de bola muerta, el punto básico es el punto de faul.

AR 10- 3- 1- O- I al VI, AR 10- 3- 1- D- I al VIII, AR 10- 3- 1- C- I al VI

ARTICULO 2. Procedimientos.

El punto de aplicación para faules en pelota viva es la línea de scrimmage previa, si no se establece lo contrario en el castigo.

El punto de aplicación para faules en pelota muerta es la siguiente línea de scrimmage.

Faules en bola muerta por ambos equipos se anulan y el down cuenta.

Faules durante o después de un touchdown o intento de conversión:

1. Fauls con 10 yardas de castigo por el equipo que no anotó durante un touchdown son aplicados en el intento de conversión. Otros fauls son declinados por regla.
2. Fauls después de un touchdown y antes de que la bola esté lista para jugar el intento de conversión, son aplicadas en el intento de conversión.
3. Fauls con 10 yardas de castigo por el equipo que no anotó durante un intento de conversión son aplicados en la siguiente jugada. Otros fauls son declinados por regla.
4. Fauls después de un intento de conversión son aplicados en la siguiente jugada

AR 10- 3- 2- I al VIII

ARTICULO 3. Procedimiento Para Aplicar Media Distancia.

Ningún castigo de distancia incluyendo intento de conversión* debe exceder la mitad de la distancia desde el punto de aplicación de la línea de gol del equipo ofensor AR 10- 3- 3- I al II

Filosofía de Aplicación.

Una guía rápida para ayudar a entender las reglas. La aplicación exacta debe de hacerse de acuerdo con la regla.

Faules anteriores al centro significa que la pelota permanece muerta y son aplicados de el punto de pelota muerta (Línea de Scrimmage).

Centro ilegal, retraso de juego, invasión, falso arranque, fuera de lugar, señales desconcertantes, señal ilegal de blitz, substitucion ilegal.

Faules técnicos son aplicados de la línea de scrimmage.

Retraso de pase, toque ilegal, movimiento ilegal, Carrera ilegal (jugada), blitz ilegal, Interferencia en la línea lateral

Faules que pueden ser cometidos solamente por el corredor son faules del punto e incluyen pérdida de down.

Pase ilegal (Adelantado y atrasado), brincando, "diving", Protegiendo la bandera

Patada ilegal causa que la bola se convierta en muerta y el castigo sera aplicado como un faul en bola muerta.

Faules durante la jugada seran aplicados de el punto basico.

Entrega ilegal de mano a mano, bloqueo, tirar ilegalmente de la banderal, patear intencionalmente un pase, interferencia de pase, contacto ilegal, targueting, interferencia de juego, participacion ilegal.

El punto basico sera el peor punto entre la línea de scrimmage y el punto de faul par ala ofensiva.

Y el peor punto entre la línea de scrimmage y el punto de bola muerta para faules a la defensa.

Los actos antideportivos seran aplicados como faules en bola muerta.

Los faules en bola viva por ambos equipos durante una jugada seran anulados y el down sera repetido

Excepciones: El ultimo equipo en tener la ultima posesion puede declinar anular los castigos y mantener el balon si no ha cometido faules antes de conseguir la pelota. El faul del ultimo equipo en posesion de la pelota sera aplicado ("Principio de manos limpias")

Fauls despues de cambio de posesion seran aplicados de el punto de bola muerta. El principio del peor punto entre el punto de faul y el punto de bola muerta sera usado solo para fauls durante la ultima Carrera.

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

La jurisdicción de los oficiales empieza con el lanzamiento de la moneda y termina cuando el Referee declara el final. [S14]

ARTICULO 2. Número de Oficiales

El juego se llevara a cabo bajo la supervisión de 2 (R y FJ) 3 (R, FJ y LM) o 4 (R, FJ, LM, SJ) oficiales.

ARTICULO 3. Responsabilidades

- Cada oficial tiene un deber específico que está prescrito en “IFAF Flag Football Officials Manual” pero cada uno tiene la misma responsabilidad y jurisdicción al momento de juzgar.
- Todos los oficiales deberán vestir uniforme y equipo prescrito en el “IFAF Flag Football Officials Manual.”

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

La posición inicial del Referee es atrás y a un lado del FJ en el backfield* ofensivo.

En equipos de 2 oficiales, el Referee estará posicionado y trabajando como un Linesman.

ARTICULO 2. Responsabilidades Básicas

- El Referee tiene una supervisión general y control del juego, **tiene** la autoridad final para la puntuación y decisiones sobre las reglas y otros asuntos relacionados con el juego.
- El Referee deberá inspeccionar y reportar **cualquier** irregularidad a la administración del juego, entrenadores y otros oficiales.
- El Referee tiene a jurisdicción sobre el equipo de los jugadores.
- El Referee debe de indicar que la pelota está lista para jugar, dirigirá el reloj, deberá llevar la cuenta de los 25 segundos, monitorear el número de tiempos fuera, conceder nuevas series de downs y administrar los castigos.
- El referee deberá notificar a ambos entrenadores en jefe de cualquier descalificación.
- El Referee deberá contar el número de jugadores ofensivos.
- Después del snap, el Referee será responsable de decidir sobre la jugada detrás de la línea de scrimmage alrededor de la pelota. El Referee es responsable de cubrir al quarterback.

SECCION 3. Linesman* (LM)**ARTICULO 1. Posición**

La posición inicial para un Linesman es en la línea de scrimmage y en la línea lateral en la que se encuentre el indicador de downs.

ARTICULO 2. Responsabilidades Básicas.

- El Linesman es responsable de operar el indicador de downs.
- El Linesman es responsable de contar el número de jugadores ofensivos y **mantener** la cuenta de downs.
- El Linesman tiene la jurisdicción sobre la línea de scrimmage y su línea lateral.
- Una vez que la pelota ha cruzado la **línea** de scrimmage, el Linesman será responsable de decidir sobre la jugada alrededor de la pelota **de su lado del campo**. El Linesman indica el máximo avance en su lado hacia el Referee.

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

La posición inicial del Field Judge es 7 yardas de profundidad en la línea contraria de donde se encuentra el indicador de downs.

ARTICULO 2. Responsabilidades Básicas

- En equipo de **2 o 3** oficiales, el Field Judge es responsable de cronometrar el juego o supervisar al operador del reloj.
- El Fiel Judge deberá contar el número de jugadores defensivos.
- El Field Judge tiene la jurisdicción sobre su línea de banda.
- Una vez que la pelota ha cruzado la **línea** de scrimmage, el Fiel Judge es responsable de las marcaciones alrededor de la pelota en **su lado del campo**. El Fiel Judge indica el máximo avance en su lado hacia el Referee.

SECCION5. Side Judge* (SJ)**ARTICULO 1. Posición.**

La posición inicial del el Side Judge es a 7 o más yardas de la línea de scrimmage en el lado del indicador de downs.

ARTICULO 2. Responsabilidades Básicas

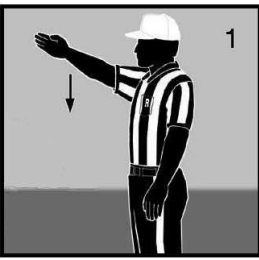

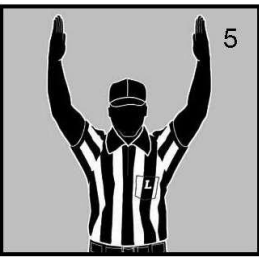
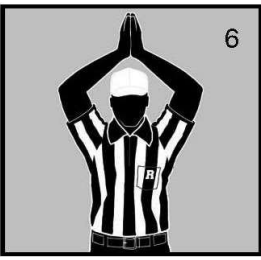
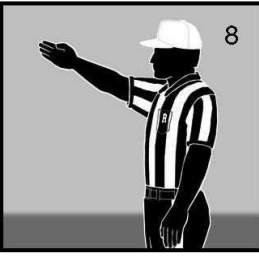
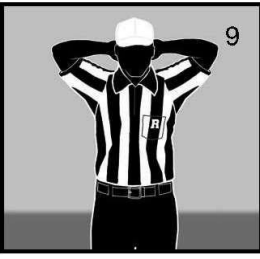
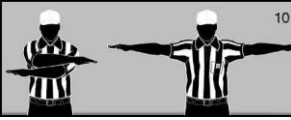
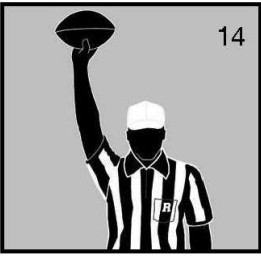
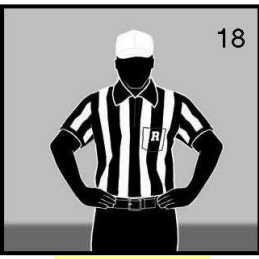
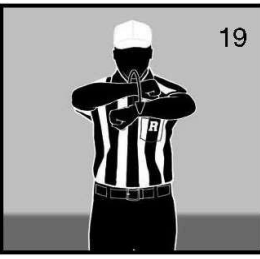
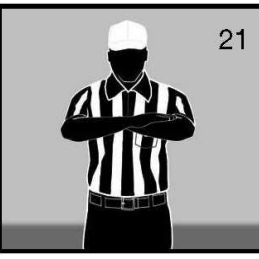
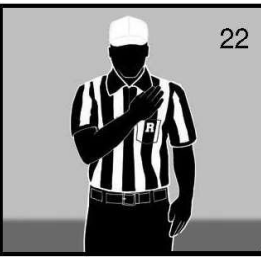


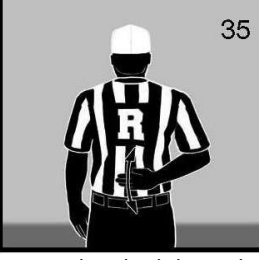


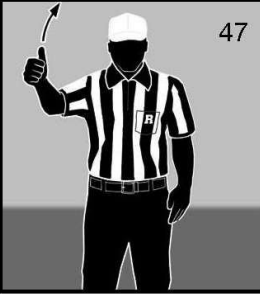
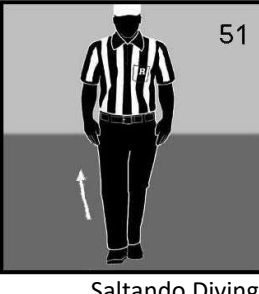
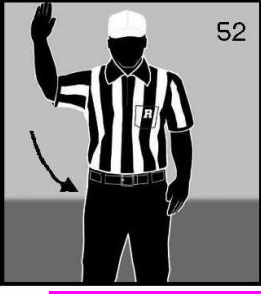
- El Side Judge es responsable de cronometrar el juego o supervisar al operador del reloj.
- El Side Judge deberá contar el número de jugadores defensivos.
- El Side Judge será responsable de observar a los receptores en **rutas** profundas para decidir en pases largos y el status del balón en su área. El Side Judge indica el progreso hacia adelante en jugadas profundas para el Referee

Sumario de Castigos.

LEYENDA: “O” Se refiere al número de señal; “R-S-A” “Es la Regla, Sección, Artículo, “E” Se refiere al punto de aplicación.

	O	R-S-A	E
Primer Down Automático (PDA)			
Interferencia de pase defensiva [también 10 yardas].....	33	7-3-3	PB
Contacto ilegal por la defensiva [también 10 yardas].....	38	9-1-1	PB
Targeting por la defensiva [también 10 yardas]	38	9-1-2	PB
Interferencia de juego por la defensiva [también 10 yardas].....	38	9-1-3	PB
PÉRDIDA DE DOWN (PDD)			
Retraso de pase	21	7-1-3	LS
Pase ilegal atrasado [también 5 yardas].....	35	7-2-1	PF
Toque ilegal.....	9	7-2-4	LS
Pase ilegal adelantado [también 5 yardas].....	35	7-3-2	PF
Interferencia de pase ofensivo [también 10 yardas]	33	7-3-3	PB
Saltando o “diving” [también 5 yardas].....	51	9-2-2	PF
Protegiendo la Bandera [también 5 yardas].....	52	9-2-2	PF
PÉRDIDA DE 5 YARDAS			
Patada ilegal por el corredor.....	19	6-1-1	BM
Snap ilegal	19	7-1-1	BM
Retraso de juego	21	7-1-1	BM
Snap ilegal	19	7-1-2	BM
Invasión, falso arranque.....	19	7-1-3	BM
Shift ilegal, Movimiento ilegal, Carrera ilegal, Jugada ilegal de carrera.....	19	7-1-3	LS
Fuera de lugar, Señales desconcertantes, Señal ilegal del blitz	18	7-1-4	BM
Blitz ilegal	18	7-1-4	LS
Entrega de mano a mano ilegal.....	19	7-1-5	PB
Pase ilegal atrasado [también PDD]	35	7-2-1	PF
Pase ilegal adelantado [también PDD]	35	7-3-2	PF
Bloqueando.....	43	9-2-2	PB
Saltando o “diving” [también PDD].....	51	9-2-2	PF
Protegiendo la bandera [también PDD].....	52	9-2-2	PF
Halar ilegalmente la bandera	52	9-2-2	PB
Pateando ilegalmente un pase.....	19	9-2-2	PB
Participación ilegal	22	9-2-2	PB
Interferencia en la línea lateral	27	9-2-2	LS
Sustitución ilegal [también 10 yardas]	22	9-3-1	BM
PÉRDIDA DE 10 YARDAS			
Interferencia de pase ofensiva [También PDD].....	33	7-3-3	PB
Interferencia de pase defensiva [También PDD].....	33	7-3-3	PB
Contacto ilegal [También PDA por castigos a la defensa]	38	9-1-1	PB
Targeting [También PDA por castigos a la defensa]	38	9-1-2	PB
Interferencia de juego [También PDA por castigos a la defensa].....	38	9-1-3	PB
Conductas antideportivas.....	27	9-2-1	BM
Tácticas ilegales de sustitución [también 5 yardas].....	22	9-3-1	BM
TIEMPO FUERA CARGADO			
Un jugador vistiendo equipo ilegal y no abandona el campo	3	9-3-2	BM
Un jugador al que le falta equipo obligatorio y no abandona el campo.....	3	9-3-2	BM
Jugador con una herida sangrante que no abandona el campo	3	9-3-2	BM
PÉRDIDA DE MITAD DE LA DISTANCIA			
Si la distancia del castigo excede la mitad de la distancia de la línea de gol.....			10-2-3

Señales Oficiales de Flag Football

<p>S 1</p>  <p>1</p> <p>Listo para jugar</p>	<p>S 3</p>  <p>3</p> <p>Detener el reloj</p>	<p>S 5</p>  <p>5</p> <p>Touchdown</p>	<p>S 6</p>  <p>6</p> <p>Safety</p>
<p>S 8</p>  <p>8</p> <p>Primer Down</p>	<p>S 9</p>  <p>9</p> <p>Pérdida de down</p>	<p>S 10</p>  <p>10</p> <p>Pase incompleto</p>	<p>S 14</p>  <p>14</p> <p>Fin del periodo</p>
<p>S 18</p>  <p>18</p> <p>Fuera de lugar Blitz Ilegal</p>	<p>S 19</p>  <p>19</p> <p>Falso arranque Procedimiento ilegal</p>	<p>S 21</p>  <p>21</p> <p>Retraso de juego Retraso de pase</p>	<p>S 22</p>  <p>22</p> <p>Participación ilegal Sustitución ilegal</p>
<p>S 27</p>  <p>27</p> <p>Conducta antideportiva</p>	<p>S 33</p>  <p>33</p> <p>Interferencia de pase</p>	<p>S 35</p>  <p>35</p> <p>Pase ilegal adelantado Pase ilegal atrasado</p>	<p>S 38</p>  <p>38</p> <p>Contacto ilegal</p>
<p>S 43</p>  <p>43</p> <p>Bloqueo ilegal</p>	<p>S 47</p>  <p>47</p> <p>Descalificación</p>	<p>S 51</p>  <p>51</p> <p>Saltando Diving</p>	<p>S 52</p>  <p>52</p> <p>Flag guarding* Ilegal Flag pull*</p>

INTERPRETACIONES

Una interpretación de la regla, o una regla (Sentencia, fallo) aprobada (AR, por sus siglas en ingles), es una decisión oficial sobre una declaración de hechos. Sirve para ilustrar el espíritu y la aplicación de la regla.

AR 1-3-1 / Equipo

I. Uno o más jugadores de un equipo están usando pants* o faldas muy anchas.

REGLA: Equipo ilegal, este tipo de pants* o faldas no es necesario para jugar. Es obvio que el jugador está intentando ganar ventaja.

AR 3-2-4 / Tiempo de Juego

I. Durante los últimos 2 minutos de una mitad el reloj ha sido parado para conceder un primer down.

REGLA: El reloj empezara con el snap.

II. El pase es incompleto, la pelota rueda lejos del campo, y ningún jugador ayuda a los oficiales a devolver la pelota a la línea de scrimmage.

REGLA: El Referee debe detener el tiempo a su discreción y el reloj se iniciara cuando estén listos.

III. En un juego cerrado con 4 minutos restantes del juego, el equipo que lleva la delantera comete repetida y deliberadamente faules de retrasos de juego para consumir el tiempo.

REGLA: El reloj se detendrá por el castigo y por regla iniciara en el siguiente snap.

AR 3-3-5 / Notificación del Referee*

I. La bola* se convierte en muerta al final de la jugada y el reloj de juego continua hasta los 2 minutos antes de que el Referee pueda declarar la bola lista para jugar

REGLA: El oficial con el reloj de juego detendrá el reloj a los 2 minutos y el Referee informara sobre el tiempo restante de la mitad. Por regla el reloj iniciara con el snap.

NOTA: El mismo proceso ocurriría si la bola estuviera lista (o y la bola estuviera muerta) pero la ofensiva no centra la pelota antes de que el tiempo este en los 2 minutos.

II. La pelota se convierte en muerta al final de la jugada y el reloj de juego está a menos de 2 minutos.

REGLA: El oficial con el reloj de juego detendrá el reloj de inmediato y el Referee informara a los dos equipos el tiempo exacto que resta en esa mitad. Por regla el reloj iniciara al snap.

AR 5-1-1 / Nueva Serie

I. 2 & medio campo* en la línea de la yarda 19, la carrera es detenida en la línea de medio campo. La pelota es puesta con la nariz rebasando 1 pulgada de las 4 que mide el ancho de la línea media.

REGLA: No hay primer down. La mitad del campo de juego es la mitad de la línea de medio campo. Si la pelota rebaza 3 pulgadas de la línea de medio campo. Sera un primer down.

II. 1 & gol en la yarda 19 de Bs, el quarterback es capturado en la yarda 23 de As.

REGLA: 2 & gol en la yarda 23 de As, no hay posibilidad de conseguir un nuevo primer down.

Siguiente Jugada: El equipo A completa un pase en la yarda 13 de Bs.

REGLA: 3 & gol en la yarda 13 de Bs, no se concede una nueva serie.

AR 6-1-1 / Patada Ilegal

I. 4 & medio campo en la yarda 9, el quarterback despeja (patea) para alejar el balón.

REGLA: Castigo por patada ilegal. La pelota se convierte en muerta, la serie termina y el castigo será aplicado en la siguiente línea de scrimmage. Siguiente jugada: 1 & medio campo para el oponente en la yarda 10.

AR 7-1-3 / Jugadas Ilegales

I. 2 & medio campo en la yarda 24.5, el quarterback da un paso hacia adelante y estira la pelota sobre el medio campo antes de que le quiten la bandera.

REGLA: No es primer down. Castigo por carrera ilegal. Siguiente jugada 2 & medio campo en la yarda 19.5.

NOTA: El mismo castigo se aplicaría en la línea de gol. Técnicamente también sería una carrera ilegal en la zona de no carrera.

II. 2 & medio campo en la yarda 19, el quarterback corre hacia la línea lateral (rolls out*) y pone un pie más allá de la línea de scrimmage y es capturado por un jugador de la defensiva que estaba colocado a menos de 7 yardas de la línea de scrimmage al momento del snap. Entonces el quarterback tira un pase.

REGLA: Castigo por carrera ilegal. No hay castigo por fuera de lugar. Cuando el quarterback ha cruzado la línea de scrimmage (R 2-3-2) todos los jugadores de la defensiva tienen derecho de quitarle la bandera al corredor. **Siguiente Jugada** 2 & medio campo en la yarda 14.

NOTA: Técnicamente se ignorará que el defensor cruza la línea de scrimmage cuando quite la bandera.

Si el quarterback cruza la línea de scrimmage y luego regresa atrás de ella antes de que le quiten la bandera un jugador de la defensa que estaba a menos de 7 yardas de la línea de scrimmage cuando centraron, el foul por corrida ilegal es aplicado y el foul por blitz ilegal es ignorado.

III. 2 & gol en la yarda 4, el quarterback tira un pase el cual es desviado por un jugador de la defensa atrás de la línea de scrimmage. El quarterback atrapa el balón y corre hacia la zona final.

REGLA: Touchdown. No es una carrera ilegal. Un pase que es tocado por la defensa es considerado como una jugada de pase legal adelantado. (R 2-3-3).

IV. 2 & gol en la yarda 4 de Bs, el quarterback tira un pase el cual es completo en la yarda 5 y es avanzado hacia la zona final.

REGLA: Castigo por corrida ilegal. Un pase legal adelantado tiene que cruzar la línea de scrimmage para ser considerado como una jugada de pase adelantado (R 2-3-3). **Siguiente Jugada:** 2 & gol en la yarda 9 de Bs (fuera de la zona de no carrera), no necesita ser una jugada de pase adelantado.

V. 2 & gol en la yarda 8, el quarterback tira un pase el cual es desviado por un jugador ofensivo detrás de la línea de scrimmage. El quarterback atrapa el balón y corre hacia la zona final.

REGLA: Touchdown. No es carrera ilegal. Después de recuperar la posesión de una pelota que fue tocada el quarterback puede cruzar legalmente la línea de scrimmage.

NOTA: Si esta jugada sucediera en la zona de no carrera entonces hubiera sido un foul por no ejecutar una jugada de pase adelantado.

V I. 2 & gol en la yarda 8, el quarterback recibe un snap de mano a mano, permite que la pelota rebote en la espalda del centro mediante un pequeño pitch*, retrocede (drops back*), simula una jugada de pase y después corre para anotar un touchdown.

REGLA: Touchdown, pero castigo por carrera ilegal. Al quarterback solo se le permite correr con el balón más allá de la línea de scrimmage si hubo una obvia jugada de pase (adelantado o atrasado) o una obvia entrega de mano a mano, y después de eso retomar la posesión de un modo legal.

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

I. Un jugador de la defensa reacciona a la voz (snap count) del quarterback y salta sobre la línea de scrimmage.

REGLA: La bola permanece muerta. Castigo por fuera de lugar (5 yardas) como un foul en bola muerta.

NOTA: Si el jugador de la defensa contacta a un oponente con impacto (el receptor es desplazado de su posición estacionaria), el foul será por contacto ilegal (10yardas) adicional a la aplicación.

II. Un jugador defensivo, posicionado a 7 yardas de la línea de scrimmage y levanta su mano por medio segundo o levanta su mano antes de que el centro toque la pelota o levanta su mano al nivel de su hombro.

REGLA: Castigo por señal inválida, silbar para mantener la pelota muerta.

NOTA: Informar al jugador antes del siguiente down para que dé una señal clara para obtener DdC.

III. 3 o más blitzers están dando simultáneamente una señal clara para obtener el DdC.

REGLA: Castigo por señal ilegal de blitz, silbar para mantener la bola muerta.

IV. 2 blitzers están dando simultáneamente una señal clara para obtener DdC. Antes del snap uno de ellos baja su mano y después otro jugador de la defensa posicionado 7 yardas de la línea de scrimmage levanta su mano y da una señal clara y la mantiene durante el último segundo antes del snap.

REGLA: No hay castigo por señal ilegal del blitz. Los dos blitzers dieron la señal para obtener DdC.

V. Un jugador de la defensa (#46), está ubicado a 6 yardas de la línea de scrimmage, levanta su mano para señalar que es un blitz

REGLA: Castigo por una señal ilegal de blitz, silbar para mantener la bola muerta.

NOTA: El FJ debe de intentar informarle al jugador antes que cometa el foul. "Numero 46 no estas a 7 yardas de la línea de scrimmage". Si el jugador se mueve a una posición donde pueda blitzear legalmente antes del snap, no habrá foul.

V I. Un jugador defensivo (#46,) está ubicado a 7.5 yardas de la línea de scrimmage y levanta su mano. El jugador por error anticipa el snap y está a 6 yardas de la línea de scrimmage cuando la bola es centrada.

REGLA: Si el #46 continúa blitzando después del snap, entonces la jugada deberá ser detenida, la pelota estará muerta por una señal ilegal de blitz. Si el jugador #46 no blitzea después del snap, entonces la jugada continúa sin ningún foul.

AR 7-2-1 / Pase Atrasado

I. 2 & medio campo en la yarda 3. El quarterback lanza un pase atrasado hacia afuera del campo de juego, desde adentro de su propia zona final para evitar ser capturado.

REGLA: No es castigo, pero es un safety. La pelota pertenece a la ofensiva en el punto de a ultima posesión, el cual se encuentra en la zona final.

NOTA: También sería un safety si el pase atrasado o fombol cae incompleto en la zona de anotación.

II. 2 & medio campo en la yarda 3. El quarterback lanza un pase atrasado desde su yarda 1 hacia afuera del campo de juego para evitar ser capturado.

REGLA: No es safety, no es castigo. La siguiente jugada será 3 y medico campo en la yarda 1.

III. 2 & medio campo en la yarda 3. El snap pasa por arriba de la cabeza del quarterback y cae incompleto en las zonas finales o afuera del campo.

REGLA: No es safety. La siguiente jugada será 3 & medio capo de la yarda 3.

AR 7-2-2 / Pase Completo

I. Dos jugadores que son oponentes obtienen la posesión de un pase mientras ambos están en el aire, y ambos jugadores regresan simultáneamente al suelo dentro del campo de juego.

REGLA: Atrapada simultánea, la pelota es otorgada al equipo pasador. (R 2-10-3)

NOTA: Si dos jugadores que son oponentes no regresan al suelo simultáneamente, el jugador que toque el suelo primero dentro del campo de juego con posesión de la pelota, se le otorgara la posesión de la pelota.

II. Un jugador que está en el aire cuando atrapa un pase, agarra la pelota con firmeza y al regresar al suelo dentro del campo de juego, la nariz de la pelota toca el suelo. El jugador retiene el snap de la pelota firmemente y la pelota no se suelta.

REGLA: Pase Completo.

NOTA: Si el jugador pierde el control de la pelota es un pase incompleto. Un jugador que está en el aire debe de mantener el control de la pelota durante el proceso de regresar al suelo.

III. Un jugador que está en el aire atrapa un pase, agarra la pelota firmemente y cualquier parte de su cuerpo, pero no la pelota, toca el suelo dentro del capo. Inmediatamente al golpear el suelo, la pelota se suelta y en un segundo esfuerzo el receptor retoma el control de la pelota mientras aun está dentro del campo de juego.

REGLA: Pase Completo.

IV. Un jugador ofensivo atrapa un pase en el aire y antes de regresar al suelo es contactado por un oponente el cual causa que la pelota se suelta y la pelota toca el suelo subsecuentemente.

REGLA: Pase incompleto y castico por contacto ilegal. El pase no fue completado (r 2-10-3) y el foul ocurrió mientras la pelota estaba en el aire. Pero el contacto ocurrió después de que la pelota fue tocada, por lo que no es interferencia de pase.

V. Un jugador ofensivo en el lado derecho del campo es contactado por un jugador de la defensiva antes de que la bola sea lanzada por el quarterback. El pase cae incompleto en el lado izquierdo del campo.

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

VI. Un jugador ofensivo atrapa el balón en el aire y mientras sigue en el aire hace un pase atrasado otro jugador ofensivo. El segundo jugador ofensivo avanza la pelota para obtener más yardas.

REGLA: Jugada legal. El pase fue atrapado pero no completado y el estatus de la pelota seguirá siendo el primer pase (R 2-9-2). El pase es completo con a segunda atrapada y el contacto con el suelo (R 2-10-3).

NOTA: Seria la misma regla si el pase fue tocado y el balón rebota ya sea hacia adelante o hacia atrás. SI el receptor estaba tocando el suelo cuando el pase fue atrapado, sería un foul por un pase ilegal atrasado.

AR 7-2-4 / Fombol

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

REGLA: La bola es muerta cuando toque el suelo, no es castigo. La siguiente jugada será 3 & medio campo en la yarda 20.

NOTA: Sera la misma regla si la pelota golpea el suelo en la yarda 24 (fombol adelantado) o si un compañero del fombolador atrapa el balón.

- II. Con menos de 2 minutos en el reloj, el corredor suelta el balón al suelo intencionalmente para detener el reloj antes de que le quiten la bandera.

RUEGLA: El reloj será detenido si se considera que soltó (Drop*) el balón apropósito (R 2-9-2). Si soltó (drop) el balón detrás de la línea de scrimmage no será castigo, será considerado como azotar (spiking*) el balo o como pase incompleto. Si soltó el balón más allá de la línea de scrimmage será un castigo por pase ilegal. Por regla el reloj iniciara en el siguiente snap.

AR 7-3-1 / PASE ADELANTADO

- I. 2 & medio campo en la yarda 3. El quarterback lanza un pase adelantado de su propia zona final al suelo para evitar ser capturado.

REGLA: No es castigo, no hay castigo por intentional grounding* en Flag Football. Siguiete jugada será 3 & medio campo en la yarda 3.

- II. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback lanza un pase adelantado alto desde detrás de la línea de scrimmage y el mismo atrapa el pase para una ganancia de 10 yardas.

REGLA: Castigo por toque ilegal, el quarterback puede atrapar su propio pase solamente después de que otro jugador lo ha tocado (R 7-2-5). La siguiente jugada será 3 & medio campo en la yarda 7.

- III. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback lanza un pase adelantado desde atrás de la línea de scrimmage, la pelota es desviada por otro jugador (ofensivo o defensivo) y regresa a las manos del quarterback.

REGLA: No es castigo por toque ilegal, el quarterback puede avanzar la pelota (R 7-2-5).

- IV. 2 & medio campo en la yarda 15. El quarterback corre (scrambles*) para evadir al blitzter, corre hasta la yarda 17 y lanza un pase que es completo en la yarda 23.

REGLA: Castigo por carrera ilegal, 5yardas de la línea de scrimmage (R 7-1-3). Castigo por pase ilegal adelantado, 5 yardas del punto de foul y PDD. La defensa tiene la opción **entre** 2 y medio campo en la yarda 10 (carrera ilegal) o 3 y medio campo en la yarda 12 (pase ilegal).

AR 8-3-2 / Castigo en un Intento de Conversión.

- I. En el try de 1 punto hay un castigo aceptado el intento de conversión será repetido de la yarda 10.

REGLA: La ofensiva puede hacer una jugada de pase o carrera por 1 punto.

- II. En el try de 1 punto hay un castigo aceptado y el intento de conversión será repetido de la yarda 2.5.

REGLA: La ofensiva solo puede hacer una jugada de pase **adelantado** por 1 punto.

- III. En el try de 2 puntos hay un castigo aceptado y el intento de conversión será repetido de la yarda 5.

REGLA: La ofensiva **solo puede** hacer una jugada de **pase adelantado** por 2 puntos.

- IV. Durante un intento de conversión el corredor comete protegiendo la bandera en la yarda 3 y anota.

REGLA: Castigo por proteger la bandera con PDD. No hay anotación y el intento de conversión **se termina**.

AR 8-4-1 / Safety

- I. 2 & medio campo en la yarda 7. El blitzter agarra los pants* de el quarterback en la zona final. El quarterback tira en pase incompleto.

REGLA: Castigo por contacto ilegal (holding) aplicados de la yarda 7. La siguiente jugada 1 & medio campo en la yarda 17.

- II. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback en la zona final tiene la pelota enfrente de la bandera que el jugador de la defensiva intenta quitar. El jugador de la defensiva no puede quitar la bandera y después el quarterback tira un pase completo para 14 yardas de ganancia.

REGLA: **Castigo** por proteger la bandera, será aplicado **desde el punto de foul el cual es** la zona de anotación, lo cual resurta en un safety.

- III. 3 & gol en la yarda 21. Un **jugador de la defensiva** intercepta la pelota en la yarda 7 de Bs y **la** velocidad lleva **al defensa** adentro de su propia zona fina. Después de evadir que le quiten la bandera cubriendo la bandera con la pelota otro jugador ofensivo le quita la bandera en la zona final.

REGLA: Safety, ya sea que se aceptó o se decline el castigo. La jugada en si resulta en un safety, porque la regla del momentum* solo aplica **si la pelota se intercepta adentro** de la yarda 5. (R 8-5-1-b)

NOTA: Si el jugador defensivo es capaz de dejar la zona de anotación antes de que la jugada sea detenida, el punto de aplicación para el foul será el punto de foul que es la zona fina. Aceptar el castigo resultara en un safety.

- IV. 3 & gol en la yarda 21. Un jugador de la defensiva intercepta la pelota en la yarda 3 ya **avanza** hasta la yarda 14. **Otro defensor diferente** golpea a un jugador ofensivo durante el regreso en **su** zona final.

REGLA: Safety. **El** punto de aplicación del castigo por el foul (contacto ilegal) en el punto de foul. (R 10-3-1 excepción 3)

AR 9-1-1-R / Derecho de Lugar, Derecho de Camino

- I. Un jugador defensivo se alinea cerca de la línea de scrimmage directamente enfrente del receptor (cobertura hombre a hombre)
 REGLA: El receptor tiene que evitar el contacto los primeros pasos, porque el jugador de la defensiva tiene DdL. Si el jugador de la defensiva se empieza a mover perderá el DdL y debe de evitar contacto con el receptor.
- II. Un jugador defensivo alinea cerca de la línea de scrimmage directamente enfrente del receptor. Al momento del snap el jugador de la defensiva se mueve de inmediato hacia adentro y colisiona con el receptor el cual también se movió hacia adentro del campo.
 REGLA: Contacto ilegal por la defensa. Una vez que el jugador de la defensiva se mueve pierde el DdL y tiene la responsabilidad de evitar el contacto. El receptor tiene que evadir el lugar donde el defensa separa al momento del snap, pero él no puede anticipar en cual dirección se moverá el defensa.
- III. Un jugador defensivo alinea cerca de la línea de scrimmage directamente enfrente del receptor y extendiendo sus brazos a los lados para bloquear al receptor. Después del snap el jugador de la defensiva no se mueve y el receptor intenta pasar pero contacta un brazo del jugador de la defensiva.
 REGLA: Targeting por el jugador de la defensiva. Incluso con el DdL el jugador de la defensiva no debe de buscar el contacto de una manera innecesaria.
 NOTA: Lo mismo se aplicaría a un centro el cual bloquea al blitzer estirando sus brazos a los lados.
- IV. Un jugador defensivo esta en cobertura de zona y mirando al quarterback cuando un jugador ofensivo atraviesa el campo y golpea al defensa por la espalda a propósito.
 REGLA: Targeting por la ofensiva. Incluso con DdC, un jugador no tiene permitido cazar y golpear a un oponente (R 9-1-2)
- V. Un jugador defensivo presiona al corredor hasta la línea de banda. El corredor intenta quedarse dentro del campo de juego, al no cambiar de dirección, y como resultado hace contacto con el jugador defensivo.
 REGLA: Targeting del corredor. El corredor debe evadir el contacto y no tiene DdC.
- VI. Dos jugadores defensivos presionan al corredor entre ellos. El corredor intenta pasar por la brecha entre los defensivos y contacta a uno o a los dos defensivos.
 RULING: Targeting del corredor. El corredor debe de evitar el contacto incluso cuando esto detenga el avance.
- VII. Un jugador de la defensa, corriendo hacia el corredor se resbala y cae justo enfrente del corredor. El corredor salta sobre el defensivo para evitar el contacto. El jugador de la defensa intenta alcanzar la bandera para quitarla pero falla y el corredor continúa corriendo.
 REGLA: Saltando por el corredor. El corredor esta encargado de evitar el contacto con los defensivos, incluso si eso significa correr alrededor del jugador en el suelo.
- VIII. Un receptor hace una atrapada parado con la espalda hacia el jugador de la defensiva, el cual se acerca para hacer un intento de quitarle la bandera y se para, establece DdL debido a que ahora está estacionario. Después de la atrapada el receptor se da la vuelta en su lugar y quiere correr para ganar yardas extra. En el acto de darse la vuelta el receptor contacta al defensivo. Entonces el receptor corre y después de ganar yardas extra le quitan la bandera.
 REGLA: No hay castigo por contacto ilegal. El receptor no pierde DdL al girarse (R 2-13-1).
 NOTA: Cualquier movimiento extra por el receptor (o el defensivo) el cual cause que el contacto se inicie resultara en un foul por contacto ilegal.

AR 9-1-1-B / Blitz

- I. Un blitz está corriendo rápidamente hacia el quarterback y un receptor corriendo su ruta tiene que cambiar de dirección para evitar al blitz
 REGLA: No hay castigo. El receptor tiene que darle al blitz el DdC. Si otro jugador de la defensiva no ha hecho una señal válida para ganar DdC y está corriendo por el quarterback. Sera una falta para el jugador de la defensiva por bloquear.
- II. Un blitz está corriendo rápidamente hacia quarterback y un receptor está corriendo una ruta y bloquea o contacta al blitz.
 REGLA: Castigo por bloquear (5 yardas) o contacto ilegal (10 yardas) en contra de la ofensiva. Todos los jugadores ofensivos deben evitar el carril de paso del blitz
- III. Un blitz está corriendo lentamente hacia el quarterback y un receptor que corría una ruta es bloqueado.
 REGLA: Castigo por bloquear (5 yardas) en contra del defensa. Un blitz tiene DdC solamente si está corriendo rápidamente (R 2-2-6) y el jugador ofensivo tiene posibilidad de calcular el carril del blitz.
- IV. Un blitz esta corriendo hacia el quarterback y cuando el quarterback inicia a correr hacia la línea lateral (Roll Out*) el blitz cambia de dirección.
 REGLA: El blitz pierde DdC cuando cambia de dirección y debe tener cuidado de no bloquear a un receptor.

V. Un **blitzer** contacta al centro, el cual estaba estacionario desde que se produjo el snap.

RULING: Castigo por targeting (10yd + PDA) contra la defensa. El DdL tiene más prioridad que el DdC (R 2-13-2).

VI. Un blitzer se alinea directamente enfrente del centro y después del snap corre directamente hacia el quarterback. El centro se mantiene estacionario usando el DdL y el blitzer cambia de carril para evitar el contacto. Inmediatamente después, el centro empieza a correr una ruta de pase junto enfrente del blitzer y ambos chocan.

REGLA: Castigo por targeting (10yd) contra la ofensiva. El blitzer pierde DdC cuando cambia de dirección, pero esto no le da derecho al centro de provocar una colisión.

NOTA: No habrá castigo si el blitzer tiene espacio para cambiar de dirección por segunda vez y es capaz de evitar el contacto.

VII. Un blitzer está corriendo en dirección a la línea de scrimmage pero se para antes de cruzarla.

REGLA: No hay castigo. El blitzer no tiene que cruzar la línea de scrimmage, pero pierde su DdC al detenerse y tendrá que evitar el contacto con jugadores ofensivos.

VIII. Un receptor está cruzando el carril del blitzer. El blitzer intenta evitar el contacto pero aun así golpea al receptor.

REGLA: Castigo por contacto ilegal (10yd) contra la ofensiva.

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

REGLA: Castigo por boquear (5yd) contra la ofensiva y castigo por targeting (10yd + PDA) contra la defensa. Los faules se anulan.

X. Un receptor está cruzando el carril del blitzer sin bloquear. El blitzer extiende sus brazos cuando pasa y golpea al receptor.

REGLA: Targeting por el blitzer. Incluso con el DdC el blitzer no debe de iniciar contacto.

XI. El blitzer se detiene enfrente del quarterback después de que lanzo la pelota y toca al quarterback con sus manos en la cadera*.

REGLA: No hay castigo por el toque, porque el contacto tiene que tener impacto.

XII. El blitzer se detiene enfrente del quarterback después de que la pelota fue lanzada y empuja al quarterback con sus manos en la cadera, el quarterback tiene que dar dos pasos para ganar balance.

REGLA: Castigo por contacto ilegal a la defensiva.

XIII. El blitzer se detiene cuando el quarterback lanza la pelota. El movimiento de lanzamiento natural hace que el quarterback de un paso hacia adelante y choque con el blitzer.

REGLA: No hay castigo por el contacto, ya que los jugadores están parados y tienen DdL (R 2-13-1).

XIV. El blitzer salta verticalmente en el aire mientras el quarterback suelta la pelota. El quarterback toma 3 pasos hacia adelante después de lanzar la pelota y contacta al blitzer.

REGLA: Castigo por contacto ilegal de la ofensiva. El blitzer tiene DdL a pesar de saltar. Y el ímpetu del salto lleva al blitzer al quarterback entonces el foul seria de la defensiva.

XV. El blitzer salta para intentar desviar la pelota. Cuando el quarterback empieza a soltar la pelota el blitzer toca la pelota antes de que deje la mano del quarterback o toca el brazo del quarterback después de que la pelota fue lanzada.

REGLA: Castigo por targeting, porque el punto de ataque fue la pelota en posesión del corredor. (R 9-1-2).

AR 9-2-1 / Conducta antideportiva

i. El quarterback lanza una intercepción, el jugador de la defensiva corre para anotar un touchdown. Antes de cruzar la línea de gol el jugador de la defensiva se burla del quarterback con palabras o gestos.

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

AR 9-2-2 / Halar de la Bandera

i. Un corredor está moviendo sus manos cerca de su cadera cuando un defensor intenta quitarle la bandera. No hay contacto pero el defensor no puede quitar la bandera.

REGLA: Castigo por proteger la bandera. Una mano (o el balón) enfrente de las banderolas restringe el acceso y crea desventaja, incluso sin contacto.

- II. Un corredor está moviendo las manos cerca de sus caderas cuando un receptor que está lejos del hace un intento desesperado de quitarle la bandera. No hay contacto y el defensor no puede quitarle la bandera por la distancia.
REGLA: No hay castigo. Tiene que existir un intento serio de quitarle la bandera para que exista un foul. Saltar por un defensor es legal.
- III. Un corredor está corriendo directamente hacia un defensor y antes de encontrarse el corredor baja la parte superior de su cuerpo hacia adelante.
REGLA: Foul ofensivo por diving* (R 2-12-2) El defensor tiene que evitar la cabeza y el cuerpo del corredor o las acciones del corredor, en este caso restringe el acceso y crea desventaja, independientemente del contacto.
- IV. Un corredor está corriendo directamente hacia un defensor y extiende la pelota hacia adelante para ganar yardas extra antes de que le quiten la bandera.
REGLA: Castigo por proteger la bandera, el defensivo debe de evitar el contacto y las acciones del corredor que está en posesión de la pelota, en este caso restringen el acceso y crean una desventaja independientemente del contacto.
- V. Un corredor es perseguido por el defensor y antes de que lo atrapen extiende la pelota hacia adelante para ganar yardas extra antes de que le quiten la bandera.
REGLA: No hay castigo, ya que le quitaron la bandera por atrás, la extensión del balón no obstruye al defensor.
- V I. Un corredor está girando para evitar que un defensor le quite la bandera. Durante el giro el defensor es contactado por el codo del corredor.
REGLA: Contacto ilegal del corredor. El movimiento de girar no es ilegal en sí, el corredor es responsable del contacto.
NOTA: La misma regla se aplica si un corredor causa un contacto por hacer dipping*
- V II. Un corredor está haciendo dipping* para evitar que le quiten la bandera, está sosteniendo el balón con ambas manos al frente de su pecho con sus codos estirados a los lados. El defensor se agacha para quitarle la bandera pero golpea el brazo del corredor el cual está enfrente de la bandera debido a la altura en a que se encuentra el corredor.
REGLA: Protegiendo la bandera del corredor. El movimiento de dipping* del corredor no es ilegal en sí, significa que el corredor es responsable de cubrir la bandera.
- V III. Un corredor se detiene salta mientras gira para evitar que le quiten la bandera.
REGLA: Saltando por el corredor. El movimiento de saltar por el corredor en cualquier dirección es ilegal. Girar no es ilegal en sí, significa que el corredor cometió un foul.
- IX . Un corredor a lo largo de la línea lateral está apuntando a la esquita de la zona final. El defensor intenta mandar al corredor fuera del campo de juego pero no hace un intento por quitarle la bandera. El corredor brinca hacia la línea de gol e incluso después hace contacto con el defensor y es capaz de tocar el pílón con la pelota antes de que toque el suelo fuera del campo de juego.
REGLA: Touchdown, pero castigo por contacto ilegal por el corredor. No hay foul por diving/saltando ya que no hay un intento de remover la bandera, pero es contacto ilegal porque el corredor es responsable del contacto.
NOTA: Sería un segundo foul por diving* (con saltando) si el defensor hace un intento de quitarle la bandera. La defensa puede escoger aceptar el castigo por diving o el castigo por contacto ilegal.
- X . Un blitzer le quita la bandera al quarterback un segundo después de que la pelota es lanzada. El blitzer agarra la bandera y empieza a moverla hacia el receptor para intentar para la jugada.
REGLA: No hay castigo por Halar ilegalmente de la bandera ya que el defensivo tiene el derecho de hacer un intento serio. Pero castigo por conducta antideportiva por quedarse con la bandera. El blitzer tiene que regresar la bandera inmediatamente o ponerla en el suelo antes de empezar a correr al receptor.
- X I. Después de que el quarterback ha tirado la pelota hacia atrás a un compañero de equipo, el blitzer continúa corriendo y le quita la bandera al quarterback.
REGLA: Castigo por halar ilegalmente de la bandera. Esto evita que el quarterback de correr con la pelota en caso de que le devuelvan la pelota en una jugada de engaño.
NOTA: Si el pase cruza la línea de scrimmage entonces no habrá forma legal para que el quarterback recupere la posesión y por lo tanto, no habrá castigo por halar ilegalmente de la bandera. Pero podría ser una conducta antideportiva por el blitzer si provoca al quarterback al quitarle la bandera tarde.

X II. El defensor tira de la bandera en el momento exacto en el que el receptor toca la pelota. El receptor suela la pelota y hace la recepción en un segundo intento.

REGLA: No hay castigo por tirar ilegalmente de la bandera. El defensor puede anticipar la atrapada que volvería a un receptor en corredor y no necesita esperar a que la atrapada sea completa.

NOTA: En este caso el corredor no deberá avanzar la pelota porque está muerta si el corredor tiene menos de 2 banderas (R 4-1-2-g). Incluso cuando hay un castigo por halar ilegalmente de la bandera (antes de toque de la pelota), el corredor no deberá avanzar la pelota después de la atrapada pero obtendrá yardas extra por el castigo.

AR 9-3-1 / Substituciones

I. La bola esta lista para jugar y la ofensiva está en una formación legal cuando el jugador que usualmente esta jugado como quarterback se dirige a su línea lateral, aparentemente para hablar con su entrenador, pero se para dentro del campo de juego mirando a su línea de banda. El centro toca la pelota y centra la bola a un jugador que usualmente juega como corredor el cual tira un pase legal adelantado a un jugador en la línea de banda el cual corre y anota un touchdown.

REGLA: La bola permanecerá muerta, castigo por sustitución ilegal. Una táctica ilegal asociada con el proceso de sustitución. Castigada con 10 yardas del punto anterior y se repite el down. Una vez que el jugador está mirando a la línea lateral es legítimo para la defensa esperar que el proceso de sustitución ha empezado y que el centro no es inminente.

NOTA: El jugador deberá demostrar claramente que el proceso de sustitución se ha detenido (tomando la posición de receptor y estar detenido por un segundo) no habrá foul. De igual modo no habrá foul si la acción pasa después de que el centro ha tocado la pelota, porque no se permiten sustituciones después de que el centro toca la pelota (R 7-1-3-a). Y la defensa no tiene que esperar una sustitución.

AR 10-2-4 / Faules que se Anulan

I. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback lanza un pase completo o una intercepción en la yarda 15 de As. Antes de la atrapa el centro bloquea al blitzter en la yarda 10 y un defensor contacta a un receptor en la cada 20.

REGLA: Faules que se anula. El down será repetido.

II. 2 & medio campo. El quarterback lanza un pase el cual es interceptado en la yarda 15 de As y es regresado hasta la yarda 6. Antes de la atrapada el centro bloqueo al blitzter en la yarda 10 y en el regreso el blitzter bloqueo (5yd) al centro en la yarda 12.

REGLA: La defensa puede declinar los faules que se anulan y quedarse con la pelota después de que apliquen su castigo. (R 10-2-4 Excepción 1)El punto básico es el punto de foul. Siguiete jugada 1 & gol para B en la yarda 17.

III. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback lanza un pase el cual es interceptado en la yarda 15 de As y es regresado hasta la yarda 6. Antes de la atrapada un defensor contacta a un receptor en la yarda 10 y durante el regreso el centro agarra (contacto ilegal) al corredor en la yarda 12.

REGLA: Faules que se anula. El down será repetido.

IV. 3 & Medio campo en la yarda 23. El corredor comete protegiendo la bandera en la yarda 17 de Bs y el defensivo agarra al corredor para quitarle la bandera. La jugada finaliza en la yarda 12 de Bs. El entrenador del equipo As quiere declinar el castigo de Bs y obtener un primer down después de aplicar el castigo por proteger la bandera del punto de foul.

REGLA: Faules que se anulan. El down será repetido. Los faules - no los castigos – se anulan. Al entrenador no se le dará la opción de declinar el castigo.

AR 10-3-1-O / Aplicación del Punto Básico Para Faules Ofensivos

I. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback retrocede y es capturado en su zona de final. El centro bloquea al blitzter en la yarda 10.

REGLA: El punto básico es la línea de scrimmage. EL castigo será aplicado de la yarda 7. Siguiete jugada: 2 y medio campo en la yarda 3.5. Declinar el castigo resultara en un safety.

II. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback retrocede y es capturado en la yarda 1. El centro bloqueo al blitzter en la zona final.

REGLA: El punto básico es el punto de foul. El castico será aplicado desde la zona final, resultando en un safety.

Declinarlo resultara en 3 y medio campo en la yarda 1.

III. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback retrocede y es capturado en la yarda 1. El centro bloqueo al blitzter en la yarda 5.

REGLA: El punto básico es el punto de foul. El castigo será aplicado de la yarda 5. Siguiete jugada: 2 y medio campo en la yarda 2.5

IV. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback retrocede y completa un pase en la yarda 15 de As. El centro bloquea al blitzer en la yarda 5.

REGLA: El punto básico es el punto de foul. El castigo será aplicado de la yarda 5. Siguiente jugada: 2& medio campo en la yarda 2.5. Declinar el castigo traerá 3 & medio campo en la yarda 15.

V. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback retrocede y completa un pase en la yarda 15 de As. El centro bloquea a un defensor en la yarda 20.

REGLA: El punto básico es la línea de scrimmage. El castigo será aplicado de la yarda 7. Siguiente jugada: 2 & medio campo en la yarda 3.5. Declinar el castigo traerá 3 & medio campo en la yarda 15.

NOTA: La misma aplicación sería aplicada en un pase incompleto, pero en caso de declinarlo traerá 3 y medio campo en la yarda 7.

VI. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback retrocede y completa un pase el cual es avanzado para un touchdown. El centro bloquea a un defensor en la zona de final del oponente durante la carrera y antes de que se realice la anotación.

REGLA: El punto básico es la línea de scrimmage. El castigo será aplicado de la yarda 7. Siguiente jugada: 2 & medio campo en la yarda 3.5

AR 10-3-1-D / Aplicación del Punto Básico para Castigos Defensivos

I. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback retrocede y es capturado en su zona final. Un defensor bloquea al centro en la yarda 10.

REGLA: El punto básico es la línea de scrimmage. El castigo será aplicado de la yarda 7. Siguiente jugada: 2 y medio campo en la yarda 12.

NOTA: Se aplicara igual cuando el quarterback tire un pase incompleto para evadir ser capturado.

II. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback retrocede y es capturado en la yarda 1. Un defensor bloquea al centro en la yarda 5.

REGLA: El punto básico es la línea de scrimmage. El castigo será aplicado de la yarda 7. Siguiente jugada: 2 & medio campo en la yarda 12.

III. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback retrocede y completa un pase en la yarda 15. Un defensor bloquea al centro en una ruta de pantalla en la zona final de As.

REGLA: El punto básico es el punto de bola muerta. El castigo será aplicado de la yarda 15. Siguiente jugada: 2 y medio campo en la yarda 20.

IV. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback retrocede y completa un pase en la yarda 15 de As. Un defensor bloquea a un receptor en la yarda 20 de As.

REGLA: El punto básico es el punto de bola muerta. El castigo será aplicado de la yarda 15. Siguiente jugada: 2 & medio campo en la yarda 20.

V. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback retrocede y completa un pase el cual es avanzado para un touchdown. Antes del pase un defensor bloquea al centro en la yarda 10

REGLA: El punto básico es el punto de bola muerta (línea de gol del oponente). El castigo será declinado por regla (R 10-3-1) y la anotación cuenta.

NOTA: Si se cambia el foul por un contacto ilegal el castigo será aplicado en el intento de conversión.

VI. 2 & medio campo en la yarda 7. Un blitzer sujeta los pants del quarterback atrás de la línea de scrimmage, el quarterback lanza un pase y completa el pase en la yarda 12 de As.

REGLA: Castigo por contacto ilegal (holding). El punto básico es el punto de bola muerta. El castigo será aplicado de la yarda 12, además PDA. Siguiente jugada: 1 & medio campo yarda 22.

VII. 4 & medio campo en la yarda 9. Un jugador defensivo pateo la pelota para prevenir que un pase sea completo, el pase cae incompleto.

REGLA: Castigo por patear ilegalmente un pase. El punto básico es la línea de scrimmage. El castigo será aplicado de la yarda 9. Siguiente jugada: 4 y medio campo en la yarda 14

VIII. 4 & medio campo en la yarda 9. Un jugador defensivo pateo la pelota para prevenir que sea completo y la pelota es atrapada por un jugador ofensivo que avanza hasta la yarda 22

REGLA: Castigo por ilegalmente un pase. El punto básico es el punto de bola muerta. El castigo será aplicado de la yarda 22. Siguiente jugada: 1 y gol en la yarda 23 de Bs.

AR 10-3-1-C / Aplicación del Punto Básico en cambios de Posesión.

I. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción en la yarda 21 de As y el regreso termina en la yarda 12. Después del cambio de posesión el centro sujeta (contacto ilegal) al corredor en la yarda 18.

REGLA: El punto básico es el punto de bola muerta. El castigo será aplicado de la yarda 12. Siguiente jugada: 1 & gol en la yarda 6.

II. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción en la yarda 21 de As y el regreso termina en la yarda 12 de As. Después del cambio de posesión un compañero de equipo del regresador bloquea al centro en la yarda 18 As.

REGLA: El punto básico es el punto de foul. El castigo será aplicado de la yarda 18. Siguiente jugada: 1 & gol en la yarda 23.

III. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción en la yarda 21 de As y el regreso termina en la yarda 12. Después del cambio de posesión un compañero del regresador bloquea al centro en la yarda 10.

REGLA: El punto básico es el punto de bola muerta. El castigo será aplicado de la yarda 12. Siguiente jugada: 1 & gol en la yarda 17.

IV. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción en la yarda 21 de As y el regresador fomblea en la yarda 12 de As. El centro atrapa el balón y corre hasta la yarda 20 de As. Después del primer cambio de posesión un compañero de centro agarra al regresador en la yarda 18 de As.

REGLA: Castigo por contacto ilegal (holding). La ofensiva retendrá la pelota, el punto básico es el punto de bola muerta (R 10-3-1 **Excepción 3**). Siguiente jugada: 1 & medio campo en la yarda 10.

V. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción en la yarda 21 de As y el regresador fomblea en la yarda 12 de As. El centro atrapa la pelota y corre a la yarda 20 de As. Después del segundo cambio de posesión un compañero del centro bloquea a un oponente en la yarda 18 de As.

REGLA: Castigo por bloquear. La ofensiva retendrá la pelota, el punto básico es el punto de foul (R 10-3-1 **Excepción 3** última carrera relatada). Siguiente jugada: 1 & medio campo en la yarda 13 de As.

VI. 2 & medio campo en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción en la yarda 21 de As y el regresador fomblea en la yarda 12. El centro atrapa el balón y corre hasta la yarda 20. Después del segundo cambio de posesión un compañero del centro golpea a un oponente en la yarda 15 de As.

REGLA: La ofensiva declinará los faules que se anulan y retendrá la posesión después de que se aplique el contacto ilegal (R 10-2-4 excepción 1). El punto básico es el punto de foul. ((R 10-3-1 **Excepción 3** última carrera relatada). Siguiente jugada: 1 & medio campo en la yarda 7.5 de As.

AR 10-3-2 / Procedimientos.

I. 3 & gol en la yarda 19. 3 blitzers están dando una señal se blitz simultáneamente.

REGLA: La bola permanece muerta. Foul por señal ilegal del blitz. El castigo será aplicado de la yarda 19. Siguiente jugada: 3 & gol en la yarda 14.

II. 2 & medio campo en la yarda 15. El corredor comete protegiendo la bandera en la yarda 22 del oponente.

REGLA: El castigo será aplicado desde el punto de foul el cual trae la pelota atrás del medio campo. Siguiente jugada: 3 & medio campo en la yarda 23 de As.

III. 4 & medio campo 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 es castigo por patada ilegal porque el contacto no fue intencional. Cambio de posesión (la serie termina). Siguiente jugada: 1 & medio campo para el oponente en la yarda 5.

IV. 2 & gol en la yarda 10. El pase es completo para un touchdown. La defensa comete interferencia de pase.

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

V. Intento de conversión en la yarda 5. El pase es completo en la zona final. La defensa comete contacto ilegal durante la jugada en la zona final.

REGLA: El intento de conversión es válido (touchdown 1 punto). El castigo será aplicado en la siguiente jugada. Siguiente jugada: 1 & medio campo en la yarda 2.5.

VI. Intento de try en la yarda 5. El pase es completo en la zona final. La ofensiva comete un contacto ilegal durante la jugada en la zona de anotación.

REGLA: No hay anotación. El castigo será aplicado y el intento de try será repetido de la yarda 15 por 1 punto.

NOTA: Si hubiera sucedido una interferencia de pase con (PDD), no hay anotación y el try terminará. El castigo no será aplicado en la siguiente jugada. (R 10-3-2-3) Siguiendo jugada 1 & medio campo en la yarda 5.

VII. En tiempo extra (Primer periodo extra) el equipo 1 ha anotado un touchdown. El try en la yarda 5. El pase es completo para un touchdown. La defensa comete un contacto ilegal durante la jugada.

REGLA: El try es válido (Touchdown 1 punto). El castigo será aplicado en la siguiente jugada. (R 10-2-6) Siguiendo jugada 1 & gol para el equipo 2 de su propia yarda 15.

NOTA: En tiempo extra no hay primer down al cruzar la línea de medio campo, solo se concederá si un castigo trae un PDA. También el equipo 1 no puede aceptar el castigo y repetir el try de la yarda 5 por 2 puntos (R 8-3-2-e)

VIII. En tiempo extra (Primer periodo extra) el equipo 1 ha anotado un touchdown y el try por 1 punto, el equipo 2 también ha anotado un touchdown. El try fue de la yarda 5. El pase es completo para un touchdown y la defensa (equipo 1) comete un contacto ilegal durante la jugada.

REGLA: El try es válido (touchdown 1 punto) El juego está empatado y un segundo tiempo extra será jugado. El castigo será aplicado en la siguiente jugada (10-3-2-3). Siguiendo jugada de try de 1 punto para el equipo 1 de la yarda 15.

AR 10-3-3 / Aplicación Mitad de la Distancia

I. 2 & medio campo en la yarda 7. La ofensiva comete un falso arranque.

REGLA: La bola permanece muerta. Castigo aplicado de la yarda 7. Siguiendo jugada 2 & medio campo en la yarda 3.5.

II. 4 & Gol En la yarda 3. La defensa comete interferencia de pase en la zona final. El pase es incompleto.

Regla: Castigo aplicado de la yarda 3 también PDA. Siguiendo jugada: 1 & gol en la yarda 1.5.

Glosario.

Sinonimos y Posibles Traducciones.

Ya que el reglamento original se encuentra escrito en inglés, se buscó traducir de la manera más literal posible para dejar el alma de el reglamento original. Muchas de las palabras que encontraras en este reglamento no fueron traducidas (Ej. Quarterback, down, roster) ya que son internacionalmente conocidas. De cualquier modo a continuación encontraras una tabla en la cual está el significado de todas las palabras que se dejaron en el idioma original o las palabras que pueden tener un significado diferente según el país (Ej. Corrida, carrera, acarreo) (Ej. Pelota, balón, bola).

Dichas palabras se encuentran marcadas con “*” (Ej. Indoor Flag*) a lo largo de las páginas del reglamento. Otras palabras (Ej. Faul, Faules, Fouls)

Cualquier duda o aclaración comunicarse a: Mexflagfootballrules@gmail.com

IFAF 2019 Español	IFAF 2019 Inglés	Sinonimos/ Definicion	NCAA Football Reglas e Interpretaciones 2018
Backfield	BACKFIELD	Se refiere al area detras de la linea ofensiva o defensiva	Backfield
Bandana	BANDANA	Pañuelo,	
Bandera	FLAG	Banderola/ bandera. Ver regla	
Blitzear/ Blitz/ Blitzzer	BLITZER / BLITZ	Carga/ rusher/ Ver regla 2-2-6	
Bola/Pelota/ Balon	BALL	Pelota, balón, bola.	Bola/ Balon/ Pelota
Cambio de posesion	Turn over on downs		
Captura	SACK	Significa capturarlo al quarterback. Ver regla 2-10-4	
Cleats	CLEATS	Parte inferior del calzado que se utiliza regularmente para deportes que se juegan en pasto/Grama. Tachos/ Tachones/ Tacos	Tacos
Deeping	DEEPING	Se refiere a la acción del corredor por bajar la altura de sus banderas. <i>Ver regla 2-12-2</i>	
Defensivar	DEFENSIVE	Ver regla 2-2-1	Defensiva
Defensor	DEFENDER	Se refiere a un jugador del equipo defensivo	Defensivo
Diving	DIVING	Se refiere al movimiento del jugador ofensivo que baja la parte superior de su cuerpo. <i>Ver regla 2-12-4</i>	
Down	DOWN	Oportunidad/ Intento	Down
Drop	DROP	Soltar/ Dejar caer/ Tirar	Dejar Caer
Engaño	FAKE	Engaño/ Finta / Falso / Simular	Engaño
Faul/ Faules/ Fouls	FOUL/FOULS	Faul/ falta/ faltas/ Ver regla	Faul/ Faules/ Fouls
Fiel Judge	FIEL JUDGE	Ver regla 10	
Fomble / Fomblear / Fombleador	FUMBLE / FUMBLER	Balón suelto/ fombol / Fomble Se refiere a la acción de perder el balón. <i>Ver regla 2-9-3</i>	Fombol / Fomblear
Forfeit	FORFEIT	Suspender/ Cancelar/ Anular/ Perder	Forfeit
Halar	PULL	Jalar/ quitar/ remover	
Halar la bandera	Flag Pull	Ver regla 2-11-4	
Headbands	HEADBANDS	Se refiere a accesorios para la cabeza / Cintas para el cabello	
Impetud	MOMENTUM		Ímpetu
Indicador de downs	DOWN INDICATOR	Dado/ Indicador de downs. Instrumento del juego el cual indica el down que se está jugando.	Dado/Indicador de downs
Indoor Flag*	INDOOR FLAG	Se refiere a un partido que se juega bajo un techo.	
Intencional grounding	INTENCIONAL GROUNDING	En las Tackle Rules* Es una violación a las reglas donde un pasador lanza un pase que no tiene una posibilidad realista de ser atrapado.	Intencionalmente lanzada a suelo
Jersey	JERSEY/ JERSEYS	Playera/ camisa/ camiseta/	Jersey
Línea de Medio campo. /Medio campo	MIDDLE LINE	Línea de en medio/ medio campo/ línea media.	
Línea de scrimmage	SCRIMMAGE LINE	Línea de golpeo/	Línea de Scrimmage

		<i>Ver regla 2-3-2</i>	
Linesman	LINESMAN	Se refiere a la posición de un oficial.	
Marcas de disco	DISC MARCS	Se refiere a un tipo de señalización circular, por lo regular de color naranja.	
Máximo Avance	FORWARD PROGRESS	<i>Ver regla 2-5-2</i>	Máximo avance
Ofensiva	OFFENSIVE	Se refiere al equipo ofensivo <i>Ver regla 2-2-1</i>	Ofensiva
Pants	PANTS	Pants/ Pantaloncillos/ pantalones /shorts/ Malla deportiva / Short / Shores/ Pantaloncillos cortos. Se refiere a una prenda de vestir que se ajusta a la cintura y llega a una altura variable de la pierna o hasta los tobillos.	Pantalones
Pilon/Pilones	PYLONS	Se refiere a las marcas dentro de las esquinas de la zona final	Pilones
Pitch/Pichada	PITCH	Pichar/ Lanzar / Por lo regular por debajo del brazo.	Pichada
Pop-Flags	POP FLAGS	Se refiere a un tipo de banderas que emiten un sonido al ser desprendida del cinturón	
Proteger la bandera	Flag Guarding		
Proteger la Bandera	FLAG GUARDING	Se refiere a la acción del portador de la bola por evitar que le quiten la bandera. <i>Ver regla 2-11-5</i>	
Pump	PUMP	Es un engaño/finta de la acción de lanzar un pase.	
Quarterback	QUARTERBACK	Mariscal de campo, coreback	Mariscal de campo
Referee	REFEREE	<i>Ver regla</i>	
Regla	RULING	Sentencia, reglamentación	Regla
Retrocede	DROPS BACK	Movimiento, por lo regular realizado por los quarterback el cual consiste en retroceder de la línea de scrimmage.	
Roster	ROSTER	Se refiere a una lista de jugadores.	
Rush / Rushear	RUSH	Se refiere a la persecución del quarterback	Corriendo / Carrera
Scrambles	SCRAMBLES	Escabullirse/ huir / Escapar	
Señal ilegal del blitz	ILEGAL BLITZER SIGNAL		
Shif	SHIFT	<i>Ver regla 2-8-1</i>	Shift (Movimiento)
Side judge	SIDE JUDGE	Se refiere a la posición de un oficial.	
Snap Count	Snap Count	Se refiere a la señal que da el QB con su voz para que la pelota sea centrada	
Sockets	SOCKETS	Parte del cinturón donde las banderas encajan, embonan, acoplan, ensamblan o unen.	
Spiking/ Azotar	SPIKING	Acción intencional del Quarterback/pasador de lanzar la pelota al suelo. Por lo regular para detener el tiempo.	Azotar
Tackle Rules	TACKLE RULES	Se refiere a las reglas de la NCAA 11vs11	
Targeting	TARGETING	Cazar/ Centrar / apuntar/ a un oponente <i>Ver regla 9-1-2</i>	Targeting
Tirar de la bandera / Remover la bandera	FLAG PULL/	Quitar, remover, halar o tirar de la bandera de un jugador. <i>Ver regla 2-11-4</i>	
Tirar ilegalmente de la bandera	ILLEGAL FLAG PULL		
Try	TRY	Intento de punto extra/ jugada extra / Intento de Conversión / <i>Ver regla 8-3</i>	Intento de anotación extra.
Zonas finales	END ZONES	Zona de anotación/ zona final del campo/ Las Diagonales	Zona final
Snap	Snap	Accion del centro que consiste en pasar la pelota al quarterback	