

REGLAMENTO DE FLAG FOOTBALL (Femenil)

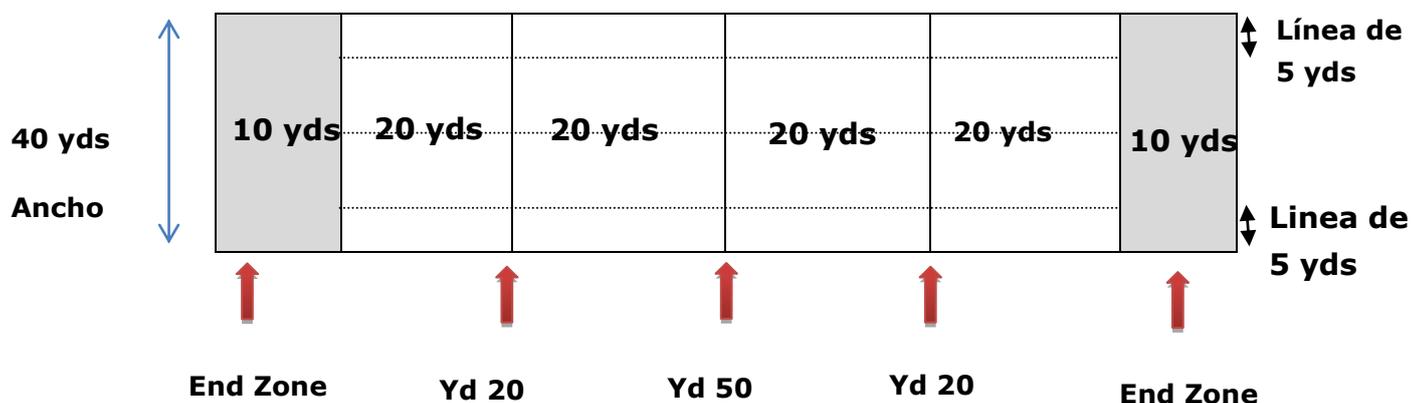
REGLAMENTO DE JUEGO

Regla 1 Campo de Juego.

El campo de juego deberá ser un área rectangular con dimensiones, líneas, zonas de gol, conos o pilones.

El área será rectangular con una dimensión de 100 yardas de largo por 40 de ancho, dividido en cuatro secciones de 20 yardas y dos de 10 yardas (estas deberán ser la zonas finales del campo una en cada lado) Paralelas a las líneas laterales una línea que partirá el campo en dos mitades iguales y dos líneas una cada lado de la línea central separada a cinco yardas.

Diagrama del campo



Regla 2. El juego, jugadores y equipo.

EL JUEGO

- El juego debe ser jugado entre dos equipos de no más de siete jugadores cada uno en un campo rectangular y con un balón inflado que tenga la forma de un esferoide alargado.
- El número mínimo de jugadores para iniciar un juego es de 6 participantes, y para continuarlo será de 5 jugadores.
- Al momento de ser centrado el balón deberá haber un mínimo de 3 jugadores alineados incluyendo al centro.

JUGADORES

Capitanes de equipo.

Cada equipo designara uno o dos jugadores como su capitán en el campo y solo uno de ellos podrá hablar por su equipo; en cualquier trato con los oficiales para el volado no deberá de haber más de dos capitanes.

EQUIPO

Cada jugador deberá contar con un uniforme short o malla y jersey. El short o malla de licra o material ajustado al cuerpo. Jersey con número impreso y pegado al cuerpo, un juego de listones de 2 o 3 bandas (de material lona comercial) que al ser jalado cualquiera de estas dos se desprenda, dichas bandas tendrán dimensiones de 40 cm de largo x 2 pulgadas de ancho. (No se permitirá traer objetos que cuelguen del short, ej. Toallas, correas, cinto extra, etc.) . Ambos equipos deberán empezar a jugar con el mismo número de bandas.

El árbitro negara o autorizara el participar si considera que no cumple con las especificaciones. Este decidirá también que accesorios qué porte un jugador NO serán permitidos, (anillos, cadenas, aretes, uñas largas, tacos de metal, lentes, etc.)

BALONES

Los balones deben de ser de piel o piel sintética, no plástico, de medidas J (Junior) o y (youth) de 19 marca que cumpla con dichas especificaciones, el árbitro deberá aprobar y este es el único que autoriza o rechaza cualquiera de estos para un juego. Cada equipo debe presentar un balón como mínimo y tres como máximo. El árbitro podrá aprobar balones adicionales si existiese justificación.

Si un equipo no trae balón se jugara con el del otro equipo.

Regla 3. Inicio de juego, tiempo de juego, tiempos fuera y sustituciones.

Inicio del juego

- El árbitro indicara 5 minutos previos a la indicación del juego, concluidos estos llamara a los capitanes (máximo 2 por equipo) en donde se efectuara un volado, el equipo visitante elegirá uno de los dos lados de la

moneda, en caso de no existir equipo visitante o local el equipo que haya llegado primero a la cancha elegirá.

- El capitán quien gane el volado podrá elegir entre una de estas tres opciones:
- Recibir o patear el balón
- Lado del campo
- Reservarse para la segunda mitad
- El equipo pierda el volado tomara una de las opciones que le queden.
- Seguido a esto el juez informara la decisión tomada por los capitanes con un señal y pedirá a los equipos que se acomoden para la patada inicial. (Ver patada de inicio).

Tiempo de juego

El tiempo de juego estará dividido en dos periodos de **35 min.**, serán corridos y solo se detendrá el reloj por lesión, tiempo fuera, después de una anotación o alguna circunstancia especial que determine el árbitro. **Los 2 minutos finales de cada mitad serán efectivos.** En donde solo se detendrá el reloj en los siguientes casos:

- **Pase incompleto**
- **Que el porta balón salga del campo por las líneas laterales sin haber sido tacleado.**
- **Tiempo fuera pedido por los equipos**
- **Tiempo fuera pedido por los árbitros**
- **En el cambio de posición del balón**
- **En un castigo**
- **En una anotación**
- **Terminada la primera mitad habrá un receso de 10 minutos.**

3.3 Tiempo fuera

Cada equipo contará con 3 tiempos fuera y cada medio tiempo de 45 segundos de pausa cada uno de los cuales no son acumulables para la siguiente mitad o periodo. En tiempo extra solo habrá un tiempo fuera durante toda la duración de las series extras. El tiempo fuera los podrán solicitar jugadores o entrenadores.

Sustituciones

Cualquier número de sustituciones legales de cualquier equipo serán transmitidas en el juego entre medios tiempos, después de una anotación, punto extra o durante intervalo entre oportunidades (Down), únicamente con el propósito de remplazar o llenar una vacante de uno o más jugadores para que una sustitución sea considerada legal el jugador que ingrese al campo de juego estará obligado a entrar a la zona de hash previo a ser centrado el balón.

Regla 4. Series de oportunidades (Down), línea por ganar.

4.1 serie de oportunidades (Down)

Una serie de cuatro oportunidades consecutivas se conceden al equipo que pondrá el balón en juego mediante un centro (ver centrando), después de una patada de inicio o salda, despeje, touchback, recepción libre (fair catch) o cambio de posesión.

Una nueva serie se concede al equipo "A" si está en posesión del balón en o más allá de la línea por ganar cuando la bola es declarada muerta.

Una nueva serie se le concede al equipo "B" si después de la 4 oportunidad el equipo "A" falla en alcanzar la línea por ganar.

4.2 línea por ganar

La línea por ganar en una serie será establecida como la línea más próxima al punto más adelantado del balón en dirección del ataque del equipo con posesión de este. Pero si el balón quedase dentro de zona final del oponente la línea de gol se convierte en la línea por ganar. (Siendo esta la última línea por ganar ver anotaciones).

Regla 5 patadas y regresos

Patada de salida (Kickoff)

En la patada de salida el balón deberá ser pateado desde la **yarda 20** de equipo A y estará colocada en el centro del campo, sobre un punto de apoyo (tee) con una altura máxima de 3 pulgadas del piso o a ras del mismo sostenido por un jugador del equipo A, si después de que la bola sea puesta como lista por alguna razón se cae del punto de apoyo (tee) el equipo A no podrá patear el balón y un oficial deberá hacer sonar el silbato para reacomodar el balón.

Todos los jugadores del equipo A excepto el pateador o el sostenedor deberán estar atrás del balón.

Esta patada no podrá salir por las líneas laterales sin ser tocada por algún jugador, si esto ocurriera el equipo B podrá decidir tomar el balón donde abandono el campo, o en la yarda 30 del campo contrario si así le conviniera, o bien repartir la patada.

Después de un auto anotación (safety) el equipo A pateara de la yarda 10 y tendrá la opción de patear de aire o de lugar.

Patada de despeje protegida (Punt).

Cuando el equipo A decida no avanzar o no intentar avanzar y quiera realizar una patada de despeje protegida, esta podrá llevarse a cabo en las 3 partes del campo del equipo A antes de llegar a su zona final y en cualquier de sus cuatro oportunidades. Este deberá avisar al árbitro que va a despejar, y a su vez el oficial informara al equipo B la intención del equipo A.

Todos los jugadores del equipo B deberán alejarse a 20 yardas como mínimo y espera el resultado de la misma. Si el equipo B no tiene 20 yardas para colocarse el árbitro indicara la distancia máxima posible donde se podrán colocar.

La patada de despeje protegida iniciara con un centro y ningún jugador del equipo A podrá estar colocado delante de donde fue centrado el balón hasta que este sea pateado, durante esta situación no habrá un mínimo de jugadores en línea, ni tampoco podrá haber algún tipo de jugada ofensiva sorpresa, no deberá haber presión o penetración sobre el pateador, debido a que esta se considera una situación obvia de cambio de posesión por posición de campo.

El balón debe ser pateado en el aire y sin que toque el piso antes de ser pateado. El equipo A no podrá cambiar de opinión una vez que notifique al oficial su decisión sobre despejar **a menos que pida un tiempo fuera.**

El balón podrá abandonar el campo por las líneas laterales de aire o botando siempre y cuando no sea tocado por algún jugador, y este será colocado en la yarda donde abandono el campo.

Si al centrar el balón el pateador no pudiera controlarlo y este cayera al piso habrá cambio de posesión en el lugar donde toco el piso. Dándole al equipo contrario una primera oportunidad.

Si el pateador estuviera dentro de la zona de anotación y no pudiera controlar el centro cayendo este dentro de la misma, será considerado como auto anotación (safety).

Si el pateador al estar dentro de la zona de anotación y ya con posesión del balón este se le cayera, pisara fuera del terreno de juego por la línea final o laterales o el balón al ser pateado no rebasara su propia línea de gol, cayera dentro de su propio zona de anotación o saliera por las líneas laterales o final de su propia zona de anotación se considerara como una auto anotación. (Ver auto anotación).

Regla 6 centrando, pasando y corriendo la bola.

6.1 centrando

El balón debe ser puesto en juego con un centro legal, el balón debe ser colocado en la línea central del campo en todas las jugadas para que un jugador pueda recibir el centro dentro de los hash deberá estar como mínimo a cinco yardas atrás de la línea neutral, (línea imaginaria que mide **3 yardas de ancho** desde donde está colocado el balón y se extiende hasta las líneas laterales, ningún jugador podrá estar en zona antes de ser centrado el balón, el árbitro podrá colocar dos marcas para indicar el ancho de esta zona a los jugadores durante cada oportunidad). Fuera de *base* podrá recibir el balón cualquier jugador que esta por lo menos tres yardas atrás de la línea neutral. Quien reciba el balón podrá correr en cualquier dirección.

Una vez que la bola esta lista para jugar y antes de ser centrada el equipo A deberá cumplir los siguientes requisitos:

- El centrador después de tomar su posición para centrar no podrá moverse a una diferente.
- El centrador no podrá levantar la bola moverla delante de la zona neutral, fintar o amagar centrar.
- Deberá realizar el centro en un solo movimiento.
- El centrador deberá colocar el balón a la altura de su cabeza como mínimo en una posición donde sea visible para la mayoría de los jugadores y oficiales.
- Ningún jugador podrá estar en o delante de la zona neutral.
- Todos los jugadores del equipo A deberán tener una separación mínima de tres yardas entre sí.
- El equipo A deberá contar por lo menos con tres jugadores incluyendo el centro en línea. Después de centrar la bola el centrador deberá permanecer inmóvil para dejar pasar a los penetradores del equipo B o bien salir dos yardas como mínimo en línea recta y en dirección del ataque de su equipo.
- **Los jugadores del equipo B deben estar colocados a 3 yds de distancia del balón a centrar, pudiendo cualquier jugador entrar a quitar la bandera.**
- ***Si al efectuarse el centro el jugador quien lo recibe no tuviera posesión o control del mismo y este cayera al suelo se considera donde toco el piso bola muerta contando como una oportunidad.***

6.2 Pasando el balón

6.2.1 pase atrasado

Durante el desarrollo de la jugada puede haber un número ilimitado de pases atrasados laterales si en el desarrollo de la jugada el pase atrasado se cayera, la jugada terminara en el lugar donde el balón hizo contacto con el suelo, en el caso de que no lo toque ningún jugador.

6.2.1.1 si el balón fuera tocado por algún jugador este quedara donde fue tocada y no donde caiga.

6.2.2 pase adelantado

El equipo A podrá lanzar un solo pase hacia adelante por oportunidad siempre y cuando sea lanzado en o atrás de la línea neutral y el lanzador tenga sus bandas colocadas en su cuerpo.

Pase ilegal adelantado

- Cuando un jugador del equipo A lanza el balón delante de la zona neutral. Cuando un jugador del equipo B lanza el balón adelante después de un cambio de posesión.
- Cuando para conservar el tiempo (detener el reloj de juego) el pase que no es lanzado inmediatamente después de haber tenido el control del centro. (Encallar el balón).
- Cuando para evitar perder yardas o ser tacleado el lanzador se encuentre dentro de los hash o el balón no rebase la zona neutral.

6.2.2 Pase completo

Cualquier pase adelantado es completo cuando:

Es atrapado por un jugador del equipo A que este dentro del campo y la bola continuara en juego, a menos que se encuentre dentro de la zona de anotación de los oponentes (ver anotación, touchdown)

Cualquier pase adelantado es incompleto cuando:

- El balón toca el suelo o sale del campo.
- Un jugador salta o antes de tener posesión del balón uno de sus pies toca primero el suelo fuera del terreno (línea lateral o final).

Elegibilidad para tocar un pase legal:

- Todos los jugadores son elegibles para recibir un pase adelantado en su lugar o en movimiento.
- Ningún jugador ofensivo elegible que salga del campo durante una oportunidad podrá tocar un pase legal adelantado en el campo de juego o

la zona final o mientras este en el aire. Hasta que haya sido tocado por un oponente o un compañero.

Contacto ilegal interferencia de pase:

- Durante una oportunidad estará completamente prohibido cualquier tipo de contacto desde el momento en que la bola es centrada y hasta que esta es tocada por un jugador o árbitro. El contacto en esta fase se considerara como interferencia si el balón está en el aire, y si existiera un contacto antes de que el balón saliera de la mano del jugador se considera como contacto ilegal o foul personal.
- También se considerara como interferencia si el jugador defensivo quitara las bandas o listones a un posible receptor sin que este haya tenido contacto con el balón.
- Si al lanzar un pase el balón es bateado o desviado por algún jugador y el balón continua en el aire cualquier jugador de cualquier equipo podrá hacer por el balón y si alguno quitara los listones o bandas antes de que haga contacto con el balón se considera una interferencia ofensiva o defensiva según sea el caso y se aplicara el castigo correspondiente (ver tabla de castigos).

6.3 Corriendo el balón

Cualquier jugador detrás de la zona neutral podrá correr con el balón (chechar elegibilidad en centrando el balón). Cumpliendo los siguientes requisitos:

- Que porte sus listones sujetos a la cintura
- Que no porte objetos colgados alrededor de la cintura Que tenga posesión del balón
- Si durante el desarrollo de la jugada algún jugador del equipo defensivo le quitara sus listones un jugador del equipo ofensivo sin que este tenga posesión del balón, el jugador podrá seguir en la jugada y recibir el balón. Para que sea declarado bola muerta tendrá que ser tocado de los hombros hacia abajo.
- Cuando un jugador en posesión del balón, pierde sus listones sin que esto haya sido provocado por un jugador defensivo la jugada seguirá viva

y será declarada bola muerta en el momento que sea tocado por un jugador defensivo y podrá hacerlo desde los hombros hasta las rodillas.

- Si un jugador con posesión del balón corriendo o saltando cayera al suelo y sus rodillas, nalgas, espalda, hicieran contacto con el suelo se podrá levantar y seguir con la jugada y se declarara bola muerta cuando sea tocado estando en el piso por un jugador defensivo y podrá hacerlo desde los hombros hasta las rodillas.
- Un jugador con posesión del balón y corriendo la bola no podrá saltar o aventarse para conseguir un máximo avance (incluye una anotación).

En una jugada de carrera, es obligación de los jugadores tanto del equipo A como del equipo B evitar todo tipo de contacto.

- Un jugador del equipo A que lleva la bola en una jugada de carrera, ningún jugador del equipo B podrá plantársele enfrente con intención de frenar la carrera del jugador del equipo A (Contacto ilegal 10 yardas repite oportunidad)
- **Un jugador del equipo B con los dos pies plantados en el suelo, que espera a un jugador del equipo A con posesión del balón, es obligación del jugador del equipo A hacer habilidad para evitar contacto con el jugador del equipo B (contacto ilegal 10 yardas punto del foul perdida de oportunidad)**
- **Ambas situaciones serán juzgadas por la apreciación de los oficiales a cargo Interferencia a la bandera.**
- **Si un jugador con posesión del balón evita que le quiten los listones con la mano, codos, balón, rodilla, etc. será considerado interferencia a la bandera y se castigara al jugador que lo cometió con (10 yardas punto del foul y Perdida de oportunidad).**
- **Nota: Solo en la zona final (end zone) para anotar de la yarda 3 a la 0, NO PODRÁ correr el balón el jugador A, deberá ser jugada de pase.**

Bloqueo ilegal

- Se considera bloquear ilegal, a cualquier obstrucción del equipo A hacia cualquier jugador del equipo B que intenta llegar al listón del jugador en posición del balón.

Ya sea que haya o no contacto entre los jugadores (bloqueo ilegal 10 yardas punto del foul pérdida de oportunidad)

- Se considera como bloqueo ilegal cuando el Quarterback realiza cualquier tipo de engaño y su inicio por ganar yardas los lleva en la misma dirección hacia donde se realizó el engaño (bloqueo ilegal 10 yardas punto del foul pérdida de oportunidad)

REGLA 7 ANOTACIONES.

7.1 el valor en puntos de las jugadas de anotación deben ser:

- Touchdown 6 puntos
- Auto anotación 2 puntos concedidos al oponente
- Conversión 1 puntos desde la yarda 3
- Conversión 2 puntos desde la yarda 8

7.2 juego por forfeit.

- El resultado de cualquier juego perdido por forfeit o un juego suspendido que después resulte declarado forfeit será, **equipo ofendido 14, equipo oponente 0.**
- Si el equipo va adelante en la anotación al declararse forfeit, el marcador prevalece.

7.3 Como se anota un touchdown.

- **Un jugador avanzado por el campo de juego con posesión legal de una bola viva, cuando el balón y la cadera con los listones**

sujetados a su cuerpo cruzan el plano de la línea de gol de sus oponentes.

- Un receptor elegible atrapa un pase legal adelantado en la zona final de sus oponentes. Un pase atrasado o adelantado es recuperado en el aire, interceptado en la zona final de sus oponentes o llevado a ella.
- **Un receptor elegible atrapa un pase en la zona final y un pie está dentro del campo se declara como *touchdown*.**
- **Cuando un jugador del equipo A con posesión del balón y corriendo dentro de la yarda 20 del equipo B restando un tiempo de juego de 1 minuto o menos, es derribado por un jugador del equipo B en forma flagrante para evitar una anotación. Y siendo el jugador del equipo B el último para impedir la anotación y como último recurso lo derriba, jala o agarra, empuja para sacarlo del campo, sin la intención de agarrar los listones (tacklear) será declarada anotación. Sera declarada anotación de touchdown o conversión otorgándole los puntos al equipo que le cometieron el castigo. La jugadora que cometa el castigo será expulsada.**

7.4 Punto extra

El punto extra es una oportunidad para cualquier equipo que anote 1 o 2 puntos adicionales, en el cual el reloj de juego está detenido, y será considerado un intervalo especial de juego. En el que únicamente podrán aplicarse castigos en la oportunidad anterior (después de que la bola sea declarada muerta y antes que sea declarada lista para jugarse).

7.4.1

La bola deberá ponerse en juego por el equipo que hizo una anotación de 6 puntos.

Si la anotación es durante una oportunidad en donde el tiempo de juego se terminó el intento de **extra es obligatorio**. A menos que el árbitro decida que el juego termino.

7.4.2

Después de una anotación de 6 puntos el equipo A decide jugar una conversión de 1 punto el balón será colocado en la yarda 3 del equipo B. (Solamente con jugada de pase).

Si después de una anotación de 6 puntos el equipo A decide jugar una conversión de 2 puntos el balón será colocado en la yarda 8 del equipo B (Con jugada de pase o corrida).

7.4.4

La forma para lograr una conversión de 1 punto es atrapando un pase completo dentro de la zona final del equipo B y de 2 puntos del equipo A es corriendo la bola hasta la zona final o atrapando un pase completo dentro de la zona final del equipo B.

7.4.5

Si el equipo A al realizar una jugada para lograr la conversión de 1 o 2 puntos, fuera interceptado el balón por el equipo B y este lo llevase corriendo hasta la zona final del equipo A se le concederá 2 puntos.

7.5 Auto anotación (safety)

7.5.1

La bola se convierte en muerta por salir del campo atrás de la línea de gol del equipo en posesión o se convierte en bola muerta en posesión de un jugador sobre o detrás de su propia línea de gol y el equipo que defiende es responsable que la bola se encuentra ahí.

7.5.2

Un castigo aceptado por un foul que deja la bola en, sobre o detrás de la línea de gol del equipo ofensor.

7.5.3

El balón en posesión del equipo A haga contacto con el suelo dentro de la zona final (se caiga).

REGLA 8 CONDUCTA DE JUGADORES Y OTROS SUJETOS A REGLAS.

8.1 fauls alevosos

- **Antes del juego, durante el juego y en el receso de medio tiempo. Todos los fauls alevosos se castigan con expulsión.**
- **Los fauls del equipo B por expulsión estipulan una primera oportunidad si no hay oposición con otras reglas.**

8.2

Todas las personas sujetas a las reglas, no pueden cometer faul personal antes, durante o al medio de juego. Cualquier acto prohibido por las reglas o un acto no neutral es un faul personal.

8.3 Actos antideportivos

No debe haber conductas antideportivas o cualquier acto que interfiera con la ordenada administración del juego, por jugadores, coach, asistentes, autoridades, o cualquier persona sujeta a reglas. Ya sea antes, durante o entre los medios tiempos.

Los actos y conductas antideportivas especialmente prohibidas incluyen:

- **Ningún jugador, sustituto, coach o cualquier persona sujeta a reglas debe usar un lenguaje vulgar abusivo, grosero, ni algún acto o actitudes insultantes, que provoquen o desmeriten algún contrincante, un oficial o la imagen del juego.**
- **Después de una anotación o cualquier otra jugada el jugador en posesión de la bola debe darla de inmediato a un oficial o dejarla cerca del punto donde la bola es declarada muerta.**
- **Está prohibido patear, lanzar o llevar el balón fuera del campo a cualquier distancia que requiera que un oficial vaya a recuperarlo.**
- **Azotar el balón contra el suelo. (Excepto pase adelantado para detener el reloj). Lanzar la bola hacia arriba.**
- **Cualquier otra conducta antideportiva o acciones que motiven un retraso de juego.**

8.4 Castigo de foul en bola muerta

- **15 yarda de castigo desde el punto siguiente.**
- **Ofensores flagrantes, si son jugadores o sustitutos deberán ser descalificados.**
- **Si un jugador o miembro de la escuadra uniformada e identificado cometiera 2 fauls de actitud antideportiva en el mismo juego deberá ser expulsado.**

8.5 Otros actos (ojo para coaches)

Durante el juego coach, sustitutos, y asistentes autorizados en el equipo no deben estar dentro del campo y solo un coach podrá estar dentro de la yarda 20 para la comunicación de su equipo.

8.6 Tácticas desleales

- **Ningún jugador debe esconder la bola en su ropa o equipo o sustituir la bola por cualquier otra cosa.**
- No se deben simular situaciones o remplazos de jugadores para confundir a los oponentes, ni ninguna táctica asociada con la sustitución o el proceso de la sustitución para confundir a los oponentes.
- **Ningún equipo podrá ser usado para confundir a los oponentes. Ningún jugador podrá usar tacos de más de media pulgada.**

8.7 Actos desleales

- Si un equipo se niega a jugar después de 2 minutos de haberlo ordenado el referee.
- Si un equipo comete fauls repetidos, que solo pueden ser castigados con la mitad de la distancia a su línea de gol.
- El referee podrá tomar cualquier decisión que considere justa incluyendo, evaluando el castigo, conceder una anotación, declarar el juego perdido o suspendido.

8.8 Pleitos

- Antes del juego los miembros uniformados y coach no deben participar en una pelea, durante la primera mitad, descanso, segunda mitad, no podrán ni deber participar en una pelea, las personas que lo haga será expulsada del juego.
- Todas las personas sujetas a regla podrán ser expulsadas del partido, jugadores, sustitutos, coach, head coach, médicos, trainers, directivos, utileros.

REGLA 9 DEFINICION DE JUEGO

- En un partido de Flag Football no deben existir empates.
- Si el partido termina y un equipo tiene más puntos que el otro el partido ha finalizado.
- Si durante el partido un equipo llevara 35 puntos de diferencia sobre el otro el referee preguntara al equipo que va perdiendo si desea continuar o abandona. Si desea continuar el marcador que prevalecerá será por una diferencia de 35 puntos como máximo. Si abandona el partido finaliza a favor del equipo que lleva la ventaja.

Si el partido termina empatado en puntos será el siguiente proceso de desempate:

- Una serie ofensiva iniciando de la yarda 20 con derecho a sus 4 oportunidades con su respectiva conversión de 1 o 2 puntos, si después de terminar las series de los dos equipos, el marcador siguiera empatado se inicia una nueva serie de la yarda 10 para desempatar
- Si después de las dos series siguiera empatado el marcador se realizara una jugada de conversión por 1 o 2 puntos de la yarda 3 u 8 para cada equipo a muerte súbita.

REGLA 10 APLICACION DE LOS CASTIGOS

10.1 Perdida de la oportunidad

- Dando la bola ilegalmente hacia adelante después de la línea neutral (perdida de 5 yardas) aplicación: punto de foul.

- Pase adelantado ilegal del equipo A (perdida de 5 yardas) **Aplicación:** punto del foul.
- Pase adelantado lanzado intencionalmente al suelo. **Aplicación:** punto de donde se lanzó el pase.
- Pase atrasado lanzado intencionalmente fuera del campo, **Aplicación:** punto de donde se lanzó el pase.

10.2 Castigo de 5 yardas

- Centro ilegal, **Aplicación:** punto anterior.
- Perdida de la oportunidad, Receptor inelegible, **Aplicación:** punto anterior.
- Excediendo la cuenta de 25 segundos, **Aplicación:** punto anterior, repite oportunidad.
- Falso arranque o simular iniciar una jugada, **Aplicación:** punto anterior. Repite oportunidad.
- Infracción a la regla de sustitución, **Aplicación:** punto anterior. Perdida de oportunidad.
- Jugador ofensivo ilegalmente en movimiento hacia el centro, **Aplicación:** punto anterior. Repite oportunidad.
- Offside, fuera de lugar (defensivo), falso arranque (ofensivo), **Aplicación:** punto anterior.
- Patada de libre que sale fuera del campo, **Aplicación:** donde salió la pelota o en la yarda 39. Repite oportunidad.
- Poner la bola en juego antes de ser declarada para jugar, **Aplicación:** Punto anterior. Repite oportunidad
- Retraso de juego después de consumir 3 tiempos fuera, **Aplicación:** punto anterior.
- Menos de tres hombres en línea, **Aplicación:** punto anterior. Repite Oportunidad.

10.3 Castigo de diez yardas

- Bloqueo ilegal, castigo: punto de la falta. Perdida de oportunidad.
- Contacto ilegal, castigo punto de la falta .Perdida de la oportunidad.
- Agarrando por la defensiva, **Aplicación:** punto siguiente.
- Repite oportunidad, Interferencia al listón, **Aplicación:** punto de la falta.
Repite oportunidad

10.4 Castigo de 15 yardas

- Señales ilegales (también expulsión), aplicación en bola muerta
Conducta antideportiva, aplicación: en bola muerta.
- Faul personal: golpear, patear, dar codazos, arañar, aplicación: en bola muerta
Haciendo contacto (empujar o agredir) con un oficial. (También expulsión), aplicación: en bola muerta
- Interferencia defensiva en pase, aplicación: punto de faul y 1 era. Y línea
(dentro de la zona de anotación el balón se coloca en la yarda 1).
- Interferencia ofensiva en pase, aplicación: punto anterior
- Pateando ilegalmente la bola, aplicación: punto anterior
- Faul personal contacto al pasador, aplicación: en bola muerta 1 era. Y línea.

10.5 Safety

- Todo castigo efectuado por el equipo ofensivo, dentro de la zona de anotación, es safety-auto anotación.
- Cuando el balón es centrado dentro de la zona de anotación y después de tener posesión cae al piso se considera como un safety- auto anotación.