



***REGLAS INTERNATIONAL FLAG FOOTBALL
5 vs 5 / sin contacto***

2015

Contenido

Reglas Flag Football	3
Cambios Nacionales	3
Diagrama del Campo	4
Regla 1 – El Juego, Campo, Bola y Equipo	5
Regla 2 - Definiciones	6
Regla 3 - Periodos y Tiempos	10
Regla 4 - Bola Viva/ Bola Muerta	12
Regla 5 - Serie de Downs	13
Regla 6 - Patadas	14
Regla 7 - Centrando y Pasando la Bola	15
Regla 8 - Anotaciones.....	17
Regla 9 - Conducta de los Jugadores	18
Regla 10 - Aplicación de castigos	22
Regla 11 - Deberes de los Oficiales	24

Palabras del Editor

El libro de reglas de flag football 2015 es la tercera edición revisada.

Los cambios importantes para el 2015 son:

Se añade la definición de fumble y ahora se juzga diferente a los pases.

Se añade la opción del volado.

Nuevo castigo para interferencia de pase.

Faultes de contacto ilegales de la defensa generan un primer down automático.

El no devolverle bandera al oponente se considera actitud antideportiva.

Nueva señal para la participación ilegal y sustitución ilegal.

Una gran cantidad de cambios de redacción se han hecho para mejorar el entendimiento y se incluyeron los dibujos de señales de los oficiales. Las interpretaciones están revisadas y se incluyen ejemplos.

El cambio más significativo es la definición de un fumble y una diferente interpretación. Un fumble ya no se castiga, pero la bola es declarada muerta cuando toca el suelo o es atrapada por un compañero de equipo.

El ganador del volado tiene ahora la opción de comenzar con el balón en la primera o la segunda mitad.

El castigo por interferencia de pase se cambia a 10 yardas desde el punto básico. Además, una pérdida de down si el foul es de la ofensa y un primer down automático si es de la defensa. Aplica regla de mitad de la distancia

El castigo por contacto ilegal ahora incluye un primer down automático si el foul es cometido por la defensa.

El no dejar una bandera en o cerca de donde fue quitada o regresársela a quien se la quitó ahora es un foul.

Gracias por la ayuda especial en la mejora de las reglas a Erwin Aigner (AUT), Martin Cockerill (GBR), Christian Freund (GER), Roland Frei (SUI), David Fried (USA), Magnus Lauesgaard (DEN), Tsutomu Negishi (JPN), KK Park (KOR), Toni Peltola (FIN), Alexandre Roger (FRA), Guido Schlauri (SUI) and Robert St Pierre (CAN).

Un agradecimiento especial para Alexandre, Magnus and Martin por su trabajo extra editando las reglas.

Para la traducción en español agradecemos el apoyo de Mario Matos (MEX).

Cualquier duda o comentario no dude en contactarme.

Mario Matos

oficialmatos@hotmail.com

Portada: fotografía cortesía de hollyfoto editado por Wolfgang Geyer

Reglas Flag Football

Las reglas de Flag Football de la IFAF se basan en las reglas de equipados.

Para mantener las reglas de flag cortas y simples, no se explican muchas cosas. Sólo las cosas importantes o especiales se han determinado y puesto en el libro. Aún así este libro Reglas Flag Football especificará y cubrirá todo lo necesario para practicar Flag soín necesidad de conocer las reglas de equipados. Si hay una necesidad de más información (por ejemplo, especificaciones del balón) tendrá que buscar en el Libro de Reglas de equipados (por ejemplo R 1-3-1). Como entrenador u oficial, tendrá que referirse y entender el libro de reglas.

El Código de fútbol es una parte integral de las reglas de Flag.

El árbitro decidirá según las reglas de equipados en cualquier decisión que no está cubierta por este Libro.

El flag es sin contacto. El bloqueo, tackleo y pateo no están permitidos.

La estructura de estas normas seguirán las reglas de equipados, pero el contenido y la numeración no necesariamente corresponde.

Cambios Nacionales

Para los juegos nacionales, es posible cambiar las reglas de la siguiente manera:

- R 1-1-1 Las dimensiones del campo se pueden cambiar con respecto al sitio del juego o la edad. Longitud (excluyendo zonas finales) se puede reducir hasta un mínimo de 40 yd (36,60m) o alargar hasta un máximo de 60 yd (54,90m), las zonas finales pueden acortarse a un mínimo de 8yd (7,30m) y el ancho puede ser reducido a un mínimo de 20 yd (18,30m) o ampliarse a un máximo de 30 yardas (27,45 m).
- Es posible reducir la longitud del campo y/o las zonas finales y/o el ancho o extender la longitud (zonas finales 10 yardas) y/o anchura. No es posible reducir la longitud y ampliar el ancho o viceversa.
- Se recomienda que si la longitud del campo se altera entonces el ancho del campo también reduciendo éste por la mitad de las yardas que se redujo en longitud.
- R 1-1-1 Las marcas mínimas en el campo son líneas laterales, líneas de gol y las líneas finales.
- R 1-1-1 Los pilones son sólo recomendados.
- R 1-1-1 El dado es sólo recomendado.
- R 1-1-1 El tablero/marcador no es obligatorio.
- R 1-1-1 Los rosters de los equipos pueden estar formados por más de 12 jugadores.
- R 1-1-1 Los equipos pueden tener jugadores de distinto sexo.
- R 1-1-4 Los oficiales sólo se recomiendan.
- R 1-2-1 Los balones no tienen que ser de cuero obligatoriamente.
- R 1-3-1 Las banderas no tienen que ser del estilo de "chupón" o "pop-flags" en juegos juveniles.
- R 1-3-1 El protector bucal no es obligatorio.
- R 1-3-2 El uso de gorra o paliacates es legal, si no pone en peligro u ofender a otros jugadores.
- R 3-2-1 El tiempo de juego puede ser cambiado debido a la competencia o la edad.
- R 3-3-2 El número de tiempos fuera se puede cambiar debido a la competencia o la edad.

Indoor Flag Football

Posibles Cambios Adicionales:

- R 1-1-1 Las dimensiones del campo se pueden cambiar conforme al tamaño del lugar.
- R 1-1-1 El marcado de campo se realizará con pilones.
- R 1-3-1 Los zapatos deben tener suela plana, sin texturas y sin colores.
- R 3-2-5 El reloj se detiene sólo en el último minuto de cada medio.
- R 5-1-1 La serie se puede reducir a 3 downs.
- R 5-1-1 La línea media se puede eliminar (sin primero down posible).

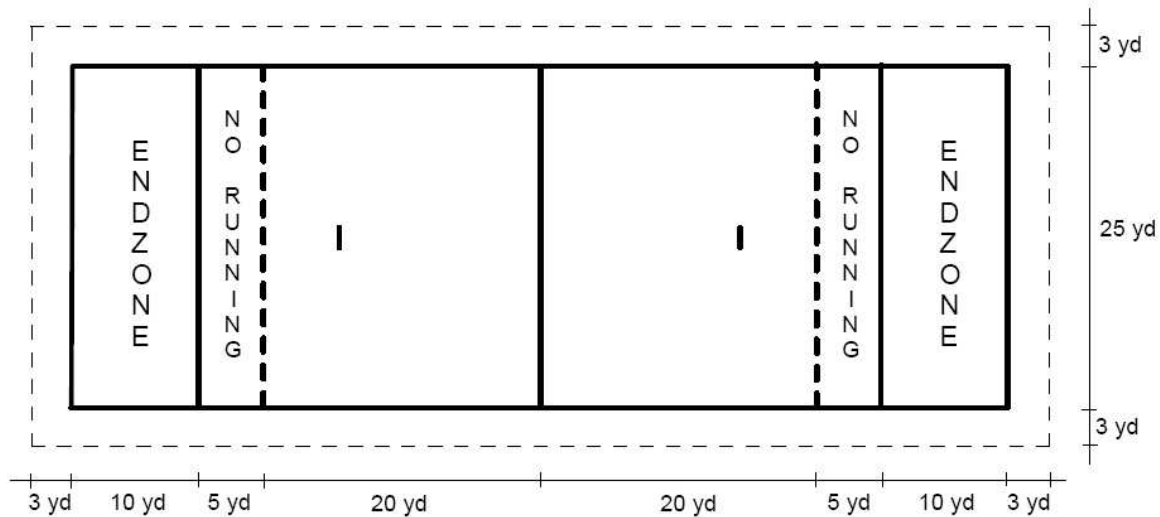
Todas las demás reglas son reglas de conducta y no pueden ser alteradas.

Diagrama del Campo

El campo será un área rectangular con unas dimensiones y líneas como se indica en el diagrama.

Dimensiones del Campo:

El campo de juego: longitud 50 yardas (45,75 m), zonas finales adicionales 10 yardas (9,15 m), ancho 25 yardas (22,90 m). El espacio total requerido para un campo que incluye área de seguridad es 76 yardas (69,55 m) x 31 yardas (28,40 m).



Las mediciones serán de los bordes interiores de las líneas (la línea de gol es parte de zona de anotación), el ancho de las líneas es de 4 pulgadas (10 cm). Las líneas de no carrera deben ser punteadas. La marca del intento de 2 puntos debe ser de 1 yarda (0,90 m) de largo siendo el punto medio a 12 yardas (11,00 m) de la mitad de la línea de gol.

El área de seguridad es 3 yardas (2,75 m) fuera de las líneas laterales y las líneas finales. El área de seguridad no necesita estar marcada, pero no se puede alterar. Si dos campos están juntos, la distancia mínima debe ser 6 yardas (5,50 m).

Equipamiento del campo:

Los pilones deben colocarse en las esquinas de las 8 intersecciones de las líneas laterales con las líneas de gol y las líneas finales.

Se pueden colocar conos en la intersección de las líneas laterales y el medio campo y la intersección de la línea lateral y el área de no carrera.

El dado debe estar 2 yardas atrás de la línea lateral.

Un tablero/marcador visible deberá ser operado cerca del campo.

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

El juego se juega entre 2 equipos de no más de 5 jugadores cada uno, en un campo rectangular y con un balón permitido. Para más detalles ver el diagrama del campo.

Los rosters se componen de un máximo de 12 jugadores (5 en el campo con 7 sustitutos). Los equipos pueden jugar con un mínimo de 4 jugadores. Si menos de 4 jugadores están disponibles, se declara forfait.

Los equipos pueden tener sólo los jugadores de su mismo sexo.

ARTÍCULO 2. Equipo Ganador y Resultado Final

Cada equipo se le permitirá la oportunidad de anotar por pase o carrera. Se les dan los puntos a los equipos de acuerdo a la regla y al final quien haya conseguido mayor cantidad de puntos, incluyendo tiempos extras, podrá ser el ganador del encuentro.

ARTÍCULO 3. Supervisión

El juego se jugará bajo la supervisión de 2 o más oficiales.

ARTÍCULO 4. Capitanes y Coaches

Cada equipo deberá tener no más de 2 capitanes y no más de 2 coaches.

SECCIÓN 2. El Balón**ARTÍCULO 1. Especificaciones**

El balón debe ser de piel, nuevo o en buenas condiciones, de tamaño reglamentario, no se podrá alterar el peso y la presión. Cada equipo puede utilizar su propio balón.

ARTÍCULO 2. Tamaños especiales

Para los partidos de mujeres se pueden utilizar balones juveniles (Ej. TDY).

Para los juegos de jóvenes menores de 16, los balones deben ser juveniles (ej. TDY). Pueden no ser de piel.

Para los juegos de jóvenes menores de 13, los balones deben ser "junior" (ej. TDJ). Pueden no ser de piel.

SECCIÓN 3. Equipo**ARTÍCULO 1. Equipo Mandatorio**

Los jugadores de equipos contrarios deberán llevar jerseys de colores contrastantes. Si los equipos están utilizando jerseys similares, el equipo local tiene la opción de decidir cual equipo tiene que cambiarlos.

- a. Los jugadores de un equipo deberán llevar jerseys del mismo color, corte y estilo. Los jerseys deberan ser completos y estar fajados, los números serán arábigos de al menos 6 pulgadas (15 cm) de altura en la parte posterior. Todos los jugadores de un equipo deben tener diferentes números del 1 al 99.
- b. Los jugadores pueden usar shorts o pants del mismo color, corte y estilo, sin bolsillos, botones de presión o clips. Los jugadores no puede poner tape o asegurar sus shorts o pants para cumplir con este reglamento.
- c. Cinturones ajustados con 2 banderas del estilo "pop-flags". Se debe hacer un esfuerzo por mantener una bandera en cada lado del jugador. Estas banderas deberán ser de 2 pulgadas (5 cm) x 15 pulgadas (38 cm) no se pueden alterar ni cortar. Las banderas no deben estar pegadas o modificadas y deben ser claramente visibles, cuelguen libremente y no deben estar cubiertas por el uniforme del jugador. Las banderas tienen que ser de un color diferente al color de los pants. Los jugadores, que se manipulan deliberadamente sus banderas, serán expulsados del juego.
- d. Todos los jugadores deben llevar un protector bucal de un color visible y con máximo 0.5 pulgadas por fuera.

ARTÍCULO 2. Equipo Ilegal

- a. Los zapatos con tacos de más de 0,5 pulgadas (1,25 cm), puntiagudos o de cualquier material metálico.
- b. Cualquier tipo de hombreras, cascos o cosas en la cabeza (gorras, capuchas, pañuelos, cintas, etc).
- c. Cualquier tipo de protectores que ponen en peligro a otros jugadores (por ejemplo rodilleras mecánicas).
- d. Los lentes no médicamente prescritos y no hechos de material anti-ruptura.
- e. La joyería debe ser removida o cubierta por completo.
- f. Accesorios como toallas o calentadores de mano.
- g. El material adhesivo, pintura, grasa o cualquier otra sustancia resbaladiza aplicada en el equipamiento, el cuerpo ropa o accesorios que afecte al balón o un oponente.
- h. Todos los dispositivos electrónicos, mecánicos o de otro tipo para el propósito de comunicarse con un coach.

ARTÍCULO 3. Certificación de Coaches

Antes del partido el head coach le dará un roster al árbitro, certificando que todos los jugadores tienen el equipo obligatorio y han sido informados de lo que constituye el equipo ilegal.

REGLA 2**Definiciones**

SECCIÓN 1. Áreas y Líneas**ARTÍCULO 1. El Campo**

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

ARTÍCULO 2. Campo de Juego

El campo de juego es el área dentro de las líneas laterales y las líneas finales.

ARTÍCULO 3. Zonas Finales

Las zonas finales son las zonas de 10 yardas en ambos extremos del campo entre las líneas finales y de gol.

ARTÍCULO 4. Zonas de no-carrera

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

ARTÍCULO 5. Líneas de Gol

Líneas de gol, una para cada equipo, se establecerán en los extremos opuestos del campo de juego. Las líneas de gol y los pilones están en la zona de anotación. Cada línea de gol es parte de un plano vertical que separa una zona final del campo de juego cuando el balón es tocado o está en posesión de un jugador, el plano se extiende más allá de las líneas laterales. La línea de gol de un equipo es la que está defendiendo.

ARTÍCULO 6. Medio campo

A la mitad de las líneas de gol está el medio campo. La línea para obtener una nueva serie es la mitad del campo de juego.

ARTÍCULO 7. Dentro y fuera del campo

La zona delimitada por las líneas laterales y líneas finales es dentro del campo, sus alrededores incluyendo las bandas y líneas finales están fuera del campo.

ARTÍCULO 8. Área del Equipo

El área del equipo es detrás del área de seguridad y entre las líneas no-carrera a lo largo de la banda.

SECCIÓN 2. Designaciones del Equipo y del Jugador**ARTÍCULO 1. Ofensa y Defensa**

La ofensa es el equipo que pone la pelota en juego mediante un centro, la defensa es el equipo contrario.

ARTÍCULO 2. Centrador

The centrador es el jugador ofensivo que centra la pelota.

ARTÍCULO 3. Quarterback

El quarterback es el jugador ofensivo que primero consigue la posesión del balón después del centro.

ARTÍCULO 4. Pasador

El paador es el jugador ofensivo que lanza un pase legal.

ARTÍCULO 5. Corredor

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

ARTÍCULO 6. Disparador

El disparador es un jugador defensivo que cruza la línea de golpeo en bola viva y antes de que el mariscal de campo ha lanzado el balón.

Los disparadores pueden obtener el derecho de vía, si levantan un brazo claramente encima de la cabeza, al menos durante el último segundo antes del centro. El disparo tiene que ser inmediatamente después del centro, rápido y directo donde el quarteback recibe el centro. Si un disparador está dando una señal inválida, corriendo lentamente, yendo a otro lugar o cambiando de dirección durante el dispro, pierde el derecho de vía.

ARTÍCULO 7. Jugador fuera del campo

Un jugador o balón está fuera del campo cuando cualquier parte de su cuerpo toca algo o alguien fuera de límites.

ARTÍCULO 8. Jugador Descalificado

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

ARTÍCULO 9. Equipo Local

Si ningún equipo está en su casa o durante los torneos (más de 2 equipos) se designará como equipo local al mejor clasificado. El visitante será el siguiente en la clasificación.

SECCIÓN 3. Down, Scrimmage y clasificación de jugada

ARTÍCULO 1. Down

Un down es una unidad del juego que se inicia con un centro legal después de que la bola está lista para jugarse y termina cuando la bola es declarada muerta. Entre downs es el intervalo durante el cual la pelota está muerta. Una jugada es la acción entre los 2 equipos durante un down.

ARTÍCULO 2. Línea de scrimmage

Cuando la pelota es declarada lista para jugar la línea de golpeo para cada equipo es el plano vertical que pasa por el punto de la bola más cercana a su propia 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 su línea de scrimmage.

ARTÍCULO 3. Jugada de pase adelantado

Una jugada de pase legal adelantado es el intervalo entre el centro y cuando un pase legal adelantado que cruza la línea de scrimmage es completo o interceptado. También es una jugada de pase adelantado cuando cualquier pase adelantado lanzado desde detrás de la línea de scrimmage es incompleto o es tocado por un jugador de la defensiva.

ARTÍCULO 4. Jugada de Carrera

Una jugada de carrera es cualquier otra acción durante una bola viva diferente a una jugada de pase adelantado. Los pases completados detrás de la línea de scrimmage son legales y son jugadas de carrera.

SECCIÓN 4. Bola Viva o Bola Muerta

ARTÍCULO 1. Bola Viva

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

ARTÍCULO 2. Bola Muerta

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

ARTÍCULO 3. Cuando la bola está lista para jugarse

Una bola muerta está lista para jugarse cuando la pelota se coloca en el suelo y el árbitro silba.

SECCIÓN 5. Delante, detrás y máximo avance

ARTÍCULO 1. Delante, detrás

Delante denota dirección hacia la línea final del equipo contrario. Hacia atrás o detrás indica la dirección hacia la propia línea final.

ARTÍCULO 2. Máximo avance

El máximo avance es un término que indica el final de avance por el portador del balón o el receptor de cualquier equipo y se aplica cuando la bola se convierte en muerta por regla entre las líneas finales.

SECCIÓN 6. Puntos

ARTÍCULO 1. Punto de aplicación

Un punto de aplicación es el punto a partir del cual se aplica la sanción por un foul.

ARTÍCULO 2. Punto de bola muerta

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

ARTÍCULO 3. Punto del foul

El punto del foul es el punto en que se produce un foul. Si es fuera del campo, se considera en la banda y si es detrás de la línea de gol se considera que es en la zona de anotación.

ARTÍCULO 4. Punto fuera del campo

El punto fuera del campo es el punto en el que la bola es declarada muerta debido a que salió del campo.

SECCIÓN 7. Foul, castigo y violación

ARTÍCULO 1. Foul

Un foul es una infracción a la regla que conlleva a un castigo. Un foul flagrante es una infracción a la regla que coloca a un oponente en peligro de lesiones.

ARTÍCULO 2. Castigo

Un castigo es el resultado impuesto por regla contra un equipo que ha cometido un foul y puede incluir uno o más de los siguientes: pérdida de yardas, pérdida de down, primer down automático o descalificación. Si la sanción implica la pérdida de un down, el down contará como 1 de los 4 en esa serie.

ARTÍCULO 3. Violación

Una violación es una infracción de la regla que no conlleva un castigo, no cancela otro foul.

ARTÍCULO 4. Pérdida de down

"La pérdida de un down" es una abreviatura que significa "la pérdida del derecho a repetir un down".

SECCIÓN 8. Shift y movimiento

ARTÍCULO 1. Shift

Un shift es un cambio simultáneo de posición por 2 o más jugadores ofensivos después de la bola lista y antes del centro.

ARTÍCULO 2. Movimiento

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

SECCIÓN 9. Entregando el balón

ARTÍCULO 1. Entrega mano a mano

Entregar mano a mano es transferir posesión de un jugador a otro sin lanzar el balón.

ARTÍCULO 2. Pase

Un pase es cualquier acto intencional para lanzar el balón en cualquier dirección. Un pase comienza con cualquier movimiento intencional de la mano o el brazo con la bola firmemente en control. Un pase continúa siendo pase hasta que es completo o la bola se convierte en muerta por regla.

ARTÍCULO 3. Fumble

Un fumble es cualquier otro acto distinto a lanzar o entregar el balón que resulta en perder el control del balón.

Un fumble sólo puede ocurrir después de tener posesión.

ARTÍCULO 4. Posesión

Posesión significa agarrar con firmeza o controlar el balón.

ARTÍCULO 5. Batear

Batear la bola es intencionalmente golpear o cambiar la dirección del balón con las manos o los brazos.

ARTÍCULO 6. Patear

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

SECCIÓN 10. Pases

ARTÍCULO 1. Pase adelantado y atrasado

Un pase adelantado está determinado por el punto donde la bola golpea algo adelante del punto donde fue lanzado. Todos los otros pases son pases atrasados, incluso si es lateral (paralelo a la línea de golpeo).

Un centro se convierte en un pase atrasado cuando el centro suelta el balón, incluso si se desliza de la mano del centro.

ARTÍCULO 2. Cruzar la línea de scrimmage

Un pase legal adelantado ha cruzado la línea de scrimmage cuando golpea algo delante de la línea de scrimmage dentro del campo.

ARTÍCULO 3. Completar un pase, intercepción

Un pase completo es el acto de controlar con firmeza y mantener posesión del balón en el aire. Un pase completo del equipo defensivo es una intercepción. Un jugador que brinca para atrapar un pase o interceptar, debe tener el balón con control y posesión cuando toque el campo de nuevo y mantenerlo durante todo el proceso del contacto para completar el pase. Si el jugador pierde el control del balón y el balón toca el suelo antes de que el proceso de completar el pase se complete, entonces no es un pase completo.

ARTÍCULO 4. Sack

Un sack es quitarle la bandera al quarterback quien tiene posesión del balón.

SECCIÓN 11. Agarrando, Bloqueo, Contacto y Tackleo

ARTÍCULO 1. Agarrando

Agarrar es restringir a un oponente o su equipamiento y no soltarlo inmediatamente.

ARTÍCULO 2. Bloqueo

Un bloqueo es obstruir a un oponente sin contactarlo estorbándolo en su camino. Un jugador ofensivo en movimiento que impide que un oponente llegue al corredor o impide un disparo legal es culpable de bloqueo. Un jugador que está quieto (con derecho de lugar) no está bloqueando, incluso si él está en entre el corredor y el oponente o en el camino de un disparo.

ARTÍCULO 3. Contacto

Contacto es tocar a un oponente causando un efecto. Tocar sin un efecto no es contacto.

ARTÍCULO 4. Jalar la bandera

Jalar la bandera es quitar una o más banderas de un oponente con la mano (s).

ARTÍCULO 5. Esconder la bandera

Esconder la bandera es un intento del corredor para evitar que le jalen la bandera cubriendo la bandera con cualquier parte del cuerpo (mano, el codo o una pierna) o con el balón. También inclinar la parte superior del cuerpo hacia adelante o estirar una mano, con o sin el balón, hacia el oponente para que le sea más difícil llegar a la bandera.

SECCIÓN 12. Saltar, atacar, girar

ARTÍCULO 1. Saltar

Saltar es un intento del corredor para evitar le quiten la bandera elevándose del piso.

ARTÍCULO 2. Atacar

Atacar es un intento del corredor para evitar le jalen la bandera inclinando hacia delante la parte superior del cuerpo, con o sin saltar.

ARTÍCULO 3. Girar

Girar es un intento del corredor para evitar le quiten la bandera por la rotación del cuerpo a lo largo del eje vertical. Girar es legal.

SECCIÓN 13. Derecho de lugar, Derecho de paso

ARTÍCULO 1. Derecho de lugar

El derecho de lugar se le da a un jugador que está quieto de pie. Estar de pie es permanecer en el lugar y no hacer ningún movimiento lateral. Saltar verticalmente con el fin de lanzar o atrapar un pase o jalar una bandera no quita el derecho de lugar.

El derecho de lugar reemplaza el derecho de paso cuando se determina que es responsable de una falta.

ARTÍCULO 2. Derecho de paso

El derecho de paso se le da a un jugador por una regla que ha establecido una dirección de movimiento y no altera esa dirección. Un jugador con derecho de paso tiene una prioridad más alta cuando se determina que es culpable de haber cometido una falta que todos los jugadores, excepto los que tienen derecho de lugar.

SECCIÓN 1. Inicio de cada Periodo**ARTÍCULO 1. Primera Mitad**

3 minutos antes de la hora de inicio programada, el árbitro lanzará una moneda en el centro del campo en presencia de los capitanes, el capitán del equipo visitante tiene la opción de elegir en el volado.

El ganador tendrá la opción de poner la bola en juego por primera vez por un centro en su propia línea de 5 yardas en la primera o segunda mitad; el perdedor deberá designar lado del campo quiere defender. No hay patadas de salida.

ARTÍCULO 2. Segunda Mitad

En la segunda mitad, los equipos deberán defender la línea de gol contraria a la que defendieron en la primera mitad. El equipo que no comenzó con el balón en la primera mitad, lo pondrá en juego mediante un centro en su propia yarda 5.

ARTÍCULO 3. Periodos Extra (Overtime)

El sistema de desempate se utilizará cuando un juego está empatado después de 2 medios.

- a. Después de 2 minutos de descanso, el árbitro deberá declarar qué extremo del campo se utilizará para las series extras y hacer un volado como lo hizo al principio del partido.
- b. El ganador del volado elegirá Ofensa o Defensa, con la ofensiva para comenzar cada período.
- c. No se otorgarán tiempos fuera
- d. Un periodo extra se compondrá de 2 series con cada equipo que pone la pelota en juego centrando en la línea media para una serie de downs (no hay primer down entre las series), excepto cuando la defensa durante la primer serie.
- e. Cada equipo retiene la bola durante su serie hasta que anota, incluyendo puntos extra (por 1 o 2 puntos), o no logra anotar. La bola permanece viva después de un cambio de posesión hasta que sea declarada muerta; la serie se terminó incluso si hay un segundo cambio de posesión.
- f. Si después de un período (con 2 series) el marcador sigue empatado, se jugará un nuevo período.
- g. El equipo que haya anotado más puntos durante los periodos será declarado el ganador.

ARTÍCULO 4. Sistema de desempate del torneo

Si 2 o más equipos en un torneo tienen el mismo porcentaje total (ganados-empate-perdidos), los siguientes criterios decidirán el orden de los equipos:

1. Porcentaje entre ellos.
2. Diferencia de puntos entre ellos.
3. Puntos anotados entre ellos.
4. Diferencia neta del total de puntos
5. Total de puntos anotados.
6. Volado.

SECCIÓN 2. Tiempo de juego**ARTÍCULO 1. Duración del Juego y medio tiempo**

El tiempo total de juego será de 40 minutos, divididos en 2 tiempos de 20 minutos cada uno, con un descanso de 2 minutos entre estos.

ARTÍCULO 2. Extensión de Periodos

Un periodo se extienda hasta que un down se juegue libre de foules en bola viva para el que se acepta el castigo. Si hay foules que se cancelan y se termina el tiempo, se repetirá el down.

Ningún periodo podrá terminar hasta que se declare bola muerta y el árbitro declara el período finalizado. [S14]

ARTÍCULO 3. Dispositivos para Marcar el Tiempo

El tiempo de jugada y 25-Segundos se llevarán con el reloj de juego que puede ser operado por un oficial u operado por un asistente instruido por un oficial apropiado.

ARTÍCULO 4. Cuando comienza el reloj

Cuando el reloj de juego ha sido detenido por regla, se pondrá en marcha cuando la pelota sea centrada legalmente. Excepción: El reloj de juego se iniciará en la señal de bola lista cuando se detuvo a discreción del referee.

ARTÍCULO 5. Cuando se detiene el reloj

El reloj de juego se detiene cuando termina cada período, para cualquier tiempo fuera, o a discreción del árbitro. Dentro de los últimos 2 minutos de cada período el reloj se detendrá:

1. Para otorgar un primer down, también después de un cambio de posesión.
2. Para completar un castigo.
3. Cuando el balón o un corredor sale.
4. En un pase incompleto.
5. Cuando se hace una anotación.
6. Cuando se concede un tiempo fuera.

El reloj de juego no podrá funcionar en los intentos de anotación extra dentro de los últimos 2 minutos, durante una extensión de un período o en timepos extra.

SECCIÓN 3. Tiempos Fuera

ARTÍCULO 1. Cuándo se aplica

El árbitro deberá declarar un tiempo fuera cuando suspende el juego por cualquier razón.

ARTÍCULO 2. De equipo

El árbitro cargará un tiempo fuera cuando lo solicite cualquier entrenador o jugador entrante cuando la pelota está muerta. Cada equipo tiene derecho a 2 tiempos por medio. Los tiempos fuera no se acumulan para periodos posteriores.

ARTÍCULO 3. Tiempo Fuera por Lesión

En el caso de un jugador lesionado un oficial podrá declarar un tiempo fuera de los oficiales.

ARTÍCULO 4. Duración de Tiempos Fuera

Un tiempo fuera de equipo exigido no podrá exceder 90 segundos (esto incluye los 25 segundos después de la bola lista.

El árbitro notificará a los dos equipos, 30 segundos antes de que expire un tiempo fuera y 5 segundos más tarde declarará la bola lista para jugarse (R 3-3-5).

ARTÍCULO 5. Notificación del Árbitro

A menos que un reloj de juego esté visible y funcionando siendo el reloj oficial, el árbitro deberá informar a todos los entrenadores cuando resten aproximadamente 2 minutos de tiempo de cada medio.

SECCIÓN 1. Bola Viva y Bola Muerta**ARTÍCULO 1. Bola muerta se convierte en viva**

Para el siguiente down el balón se debe poner en juego dentro de las líneas laterales, y donde fue declarada muerta en el down anterior, o donde se coloca después de la aplicación de un castigo.

Después de que una bola muerta se declara lista para jugarse, se convierte en viva cuando se centra legalmente. Una bola cnetrada antes ser declarada lista para jugar o es centrada de manera ilegal permanece muerta.

ARTÍCULO 2. Bola viva se convierte en muerta

Una bola viva se convierte en muerta y un oficial hará sonar su silbato cuando:

- a. Un balón toca cualquier cosa fuera de los límites.
- b. El corredor sale.
- c. Cualquier parte del cuerpo del corredor, excepto la mano o el pie, toca el suelo.
- d. Un corredor simula colocar la rodilla en el suelo.
- e. Un pase o fumble toca el suelo.
- f. Un compañero del fumbleador atrapa el balón.
- g. Un jugador toma posesión del balón con menos de 2 banderas.
- h. Las banderas de un jugador en posesión del balón no se posicionan correctamente y el propio jugador es responsable de eso.
- i. Un touchdown, touchback,safety o un intento exitoso de punto extra ocurre.
- j. Un foul que hace que la bola se convierta en muerta (por ejemplo, patade ilegal o retraso) se produce.

En un silbatazo inadvertido, el balón se declara muerto y el equipo en posesión puede elegir ya sea para poner el balón en juego donde fue declarada muerta o repetir el down.

SECCIÓN 1. Series**ARTÍCULO 1. Cuando se concede una serie**

Una serie de 4 downs de scrimmage consecutivos será otorgada al equipo que pondrá en juego la bola en juego mediante un centro en el inicio de cada periodo y después de un touchdown, safety, touchback o cambio de posesión. [S8]

Una nueva serie se adjudicará a la infracción si:

- a. Está en posesión legal de la pelota más allá de la media cuando la pelota es declarada muerta y es la primera vez en esta serie que ha sucedido. Si una obra de teatro o sanción posterior ocasiona peligro detrás de la media y la pelota se hace avanzar a través de la línea media por segunda vez durante la misma serie, se concederá ningún nuevo primer down.
- b. Un resultado de penalización aceptados en o mandatos de un primer down.

Una nueva serie se adjudicará a la defensa de su propia línea de 5 yardas si el delito siguiente cuarto abajo no ha logrado anotar o ganar un nuevo primer down.

Una nueva serie se adjudicará a la defensa en el punto de bola muerta después de una intercepción.

SECCIÓN 2. Down and Possession after a Penalty**ARTÍCULO 1. Falta Antes de Cambio de Posesión**

Si la pena es aceptada por una falta que se produjo durante un down antes de cualquier cambio de posesión, la pelota pertenece al delito y al bajar se repetirá, a menos que la pena también implica la pérdida de un down, exige un primero y diez, u hojas la pelota más allá de la media.

ARTÍCULO 2. Falta Después de Cambio de Posesión

Si la pena es aceptada por una falta que se produjo durante una después de cambio de posesión, la pelota pertenece al equipo en posesión cuando se produjo la falta. La próxima abajo será un primer down.

ARTÍCULO 3. Castigo Declinado

Si se rechaza una sanción, el número del siguiente down será lo que habría sido si no hubiera ocurrido que falta.

ARTÍCULO 4. Falta Entre Downs

Si una falta se produce entre bajadas, el número del siguiente down será el mismo que se estableció antes de que ocurriera la falta, a menos que la aplicación de la pena deja el balón más allá de la media o la pena exige un primero y diez.

ARTÍCULO 5. Faltas por ambos equipos

Si se producen compensación de faltas durante un down y ambos se aceptan, se repetirá el down anterior

SECCIÓN 1. Pateando**ARTÍCULO 1. Patada
Ilegal**

Un corredor no debe patear la pelota, esta falta hace que la pelota se convierta en muerta.

PENA - 5 yardas, administrar falta bola como muerto. [S19]

SECCIÓN 1. El Scrimmage**ARTÍCULO 1. Bola lista**

- a. Ningún jugador podrá poner en juego el balón antes que esté listo para jugar. [S1]

CASTIGO - 5 yardas, desde la línea de golpeo. [S19]

- b. La bola se pondrá en juego dentro de 25 segundos después de que el árbitro la haya declarado lista para jugarse.

CASTIGO - 5 yardas, forzadas la línea de golpeo. [S21]

ARTÍCULO 2. Empezando con un centro

Después de que el centro toca el balón, no puede levantar la pelota, moverla hacia adelante o simular el inicio del centro. Antes del centro, el eje largo de la pelota debe estar en ángulo recto con la línea de golpeo.

Un centro legal es entregar o pasar hacia atrás el balón desde su posición en el suelo con un movimiento hacia atrás rápida y continua de la mano o manos y que salga de la mano o manos en este movimiento. El centro no tiene que ser entre las piernas del centrador.

CASTIGO - 5 yardas, desde la línea de golpeo. [S19]

ARTÍCULO 3. Requerimientos del equipo ofensivo

No hay un número mínimo de jugadores en la línea de golpeo.

- a. Después de que el centro toca la pelota y antes del centro todos los jugadores deben estar dentro del campo y detrás de su línea de scrimmage.
- b. Todos los jugadores del equipo ofensivo deben estar quietos en su posición por lo menos 1 segundo completo antes de que la pelota sea centrada o un movimiento.
- c. Ningún jugador ofensivo hará una salida en falso o un movimiento que simula el inicio de una jugada.
- d. Cuando se inicia el centro, un jugador puede estar en movimiento, pero no en el movimiento hacia la línea de gol de su oponente.

CASTIGO - 5 yardas, desde la línea de golpeo. [S19]

- e. El mariscal de campo no puede correr con el balón más allá de la línea de golpeo, a menos que haya lanzado el balón y ha vuelto a él.
- f. Cuando la pelota se centró en o dentro de la línea de la yarda 5 en dirección a zona de anotación rival (zona de no carrera), la ofensa tiene que hacer una jugada de pase. Si les quitan las banderas al mariscal de campo o corredor detrás de la línea de scrimmage antes de una jugada de pase, no es de castigo por una jugada de carrera dentro de la zona de no carrera.

CASTIGO - 5 yardas, desde la línea de golpeo. [S19]

- g. El mariscal de campo tiene 7 segundos para lanzar el balón después de recibir el centro. Si supera este límite, el balón queda muerto en la línea de golpeo.

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

ARTÍCULO 4. Requisitos del equipo defensivo

- a. Antes de que el balón sea centrado todos los jugadores deben estar dentro del campo y detrás de su línea de scrimmage.
- b. Después de que la pelota sea declarada lista para jugarse ningún jugador defensivo puede tocar el balón hasta que el centro se ha completado.
- c. Ningún jugador deberá usar palabras o señales que desconciertan oponentes cuando se están preparando para poner la bola en juego.

CASTIGO - 5 yardas. [S18]

- d. En el centro, todos disparadores tienen que estar a 7 o más yardas de distancia de su línea de scrimmage. Todos los demás jugadores defensivos tienen que permanecer detrás de su línea de golpeo hasta que el balón haya sido entregado, hayan realizado un engaño de carrera o pasado por el mariscal de campo.

- e. Un máximo de 2 disparadores puede pedir el derecho de vía. No hay ningún requisito para un jugador que solicita derecho de paso para disparar. Y un jugador puede correr sin solicitar el derecho de paso. Si más de 2 jugadores levantan simultáneamente su mano entonces todos pierden el derecho de paso y es una señal ilegal.

- f. Un jugador que está a menos de 7 yardas de distancia de su línea de scrimmage no puede levantar la mano para simular ser un disparador.

CASTIGO - 5 yardas, desde la línea de golpeo. [S18]

ARTÍCULO 5. Entregando el Balón

La ofensa puede entregar la pelota varias veces detrás de la línea de golpeo.

- a. Ningún jugador puede entregar la pelota a un compañero de equipo, excepto un jugador de la ofensiva que está detrás de su línea de scrimmage.

- b. Ningún centro puede recibir un hand-off hacia adelante

CASTIGO - 5 yardas, ejecutada desde el punto básico. [S19]

SECCIÓN 2. Pases y Fumbles

ARTÍCULO 1. Pase Hacia Atrás

Un corredor puede pasar el balón hacia atrás mientras esté detrás de la línea de scrimmage cuando lo hacen y es antes de cualquier cambio de posesión.

CASTIGO - 5 yardas, y pérdida de down antes de un cambio de posesión, desde el punto de falta. [S35 + S9]

ARTÍCULO 2. Pase Completo

Cualquier pase o fumble atrapado por un jugador elegible tocando el suelo dentro de límites y la pelota sigue en juego a menos que haya terminado en la zona de anotación rival o un compañero de equipo del corredor atrapa el fumble.

ARTÍCULO 3. Pase Incompleto

Cualquier pase es incompleto si la pelota toca el suelo cuando no está firmemente controlado por un jugador. También es incompleto cuando un jugador recibe el pase afuera del campo. [S10]

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

Cuando un pase hacia atrás es incompleto, la pelota pertenece al equipo pasador en el lugar de la última posesión, este es el lugar pelota muerta.

ARTÍCULO 4. Fumble

Cuando una pérdida de balón toque el suelo o es capturado por un compañero de equipo del corredor (fumbleador), la pelota está muerta y pertenece al equipo que fumblea en el lugar de la última posesión, este es el lugar pelota muerta.

ARTÍCULO 5. Toque ilegal

Todos los jugadores entrantes son elegibles para tocar, batear o atrapar un pase. El mariscal de campo solo está permitido para atrapar un pase después de que ha sido tocado por otro jugador.

Ningún jugador que sale por sí mismo durante un down tocará un pase dentro del campo o mientras el aire. Si un jugador de la ofensiva es forzado a salir de los límites y de inmediato regresa al terreno de juego, él todavía es elegible.

CASTIGO - Pérdida de down en la línea de golpeo. [S9]

SECCIÓN 3. Pase Adelantado

ARTÍCULO 1. Pase Legal Adelantado

Un equipo puede hacer un pase durante cada down de scrimmage antes de un cambio de posesión, siempre que el pase se lanza desde un punto detrás de la línea de golpeo.

ARTÍCULO 2. Pase Hacia Adelante Ilegal

Un pase hacia adelante es ilegal:

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

CASTIGO - 5 yardas, también pérdida de down si por la transgresión antes de un cambio de posesión, forzadas desde el punto de falta. [S35 + S9]

ARTÍCULO 3. Interferencia de Pase

Esta regla sólo se aplica durante un pase legal adelantado. Se requiere contacto físico para establecer la interferencia.

Interferencia de pase es el contacto que interfiere con un oponente mientras la pelota está en el aire. Es responsabilidad de los jugadores defensivos para evitar los oponentes.

No habrá interferencias cuando 2 o más jugadores elegibles están haciendo un intento simultáneo. Los jugadores elegibles de ambos equipos tienen los mismos derechos a la pelota.

CASTIGO - 10 yardas, forzadas desde el punto básico. Pérdida de down. [S33 + S9] Primer down automático por faltas de defensa. [S33 + S8]

SECCIÓN 1. Valor de las Anotaciones**ARTÍCULO 1. Jugadas de Anotación**

Touchdown 6 Puntos. [S5]

Punto extra de 5 yds - 1 punto. [S5]

Punto extra de 12 yds - 2 Puntos. [S5]

Touchdown en un punto extra defensivo - 2 Puntos. [S5]

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

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

SECCIÓN 2. Touchdown**ARTÍCULO 1. Cómo se anota**

Un touchdown se toma en cuenta cuando:

- La pelota está en posesión de un corredor avanzando desde el campo de juego y rompe el plano de la línea de gol del oponente.
- Un jugador atrapa un pase en zona de anotación rival.

SECCIÓN 3. Punto extra**ARTÍCULO 1. Cómo se anota**

Los puntos se obtienen de acuerdo a los valores de los puntos si la jugada resulta en lo que sería un touchdown o safety.

ARTÍCULO 2. Oportunidad de anotar

Un intento es un down extra con la oportunidad de que cualquiera de los equipos para anotar 1 o 2 puntos.

- El balón debe ser puesto en juego por el equipo que anotó un touchdown de 6 puntos. Si un touchdown se anotó durante un down en el que expira el tiempo, se puede jugar el intento. El equipo que anota tiene que decidir si va a ir por 1 o 2 puntos antes que se declare la bola lista para jugar.
- El intento comienza cuando el balón está listo para jugar.
- El centro será entre las líneas laterales de la yarda 5 rival (1 punto) o de la yarda 12 (2 puntos).
- El intento termina cuando se anota o la pelota es muerta por regla.

ARTÍCULO 3. Siguiendo jugada

Después de un intento, la pelota se puso en juego por el oponente en su propia línea de 5 yardas.

SECCIÓN 4. Safety**ARTÍCULO 1. Cómo se anota**

Es un safety cuando:

- El balón queda muerto detrás de una línea de gol, a excepción de un pase incompleto desde fuera la zona de anotación, y el equipo defensivo es el responsable de que la pelota esté allí.
- Una castigo aceptado por una falta deja la pelota sobre o detrás de la línea de gol del equipo infractor.

ARTÍCULO 2. Centro después del safety

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

SECCIÓN 5. Touchback**ARTÍCULO 1. Cuando se declara**

Es un touchback cuando:

- El balón queda muerto detrás de una línea de gol, a excepción de un pase incompleto desde fuera la zona de anotación, y el equipo atacante de esta línea de gol es el responsable de que la pelota esté allí.
- Un jugador de defensa intercepta un pase entre su línea de 5 yardas y la línea de gol y el impetu inicial lo lleva a la zona de anotación.

ARTÍCULO 2. Centro después de un touchback

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

SECCIÓN 1. Foules de contacto**ARTÍCULO 1. Iniciar contacto**

- a. Ningún jugador se pondrá en contacto intencionalmente a un oponente u oficial.
- b. Ningún jugador puede caminar, saltar o pararse en otro jugador.
- c. Ningún jugador podrá agarrar a otro jugador.
- d. Todos los jugadores fijos tienen el derecho de lugar y opositores deben evitar el contacto.
- e. El corredor no tiene derecho de paso y debe evitar el contacto con los opositores.
- f. Todos los jugadores ofensivos tienen el derecho de paso, siempre y cuando un pase legal adelantado es aún posible y los jugadores defensivos deben evitar el contacto. Cuando el pase adelantado está en el aire todos los jugadores tienen el derecho de jugar el balón, pero no ir por este jugando a través del oponente.
- g. Todos los disparadores elegibles que han hecho una señal legal tienen el derecho de vía y los jugadores ofensivos deben evitar el contacto.

Nota: Si no hay contacto, todavía podría ser un bloqueo por el jugador ofensivo.

CASTIGO - 10 yardas, desde el punto básico. Primer down automático por foules defensivos. [S38]

ARTÍCULO 2. Centrando a un oponente

- a. Incluso con el derecho de vía ningún jugador deberá dirigirse a un oponente y contacta con él.
- b. Ningún jugador deberá tratar de atacar una pelota en posesión o quitarle el balón al corredor.

CASTIGO - 10 yardas, desde el punto básico. Primer down automático por foules defensivos. [S38]

ARTÍCULO 3. Interferencia de juego

- a. Ningún sustituto o entrenador pueden contactar o interferir de cualquier manera con el balón, un jugador o un oficial durante el juego.

CASTIGO - 10 yardas, desde el punto básico. Primer down automático por foules defensivos. [S38]

SECCIÓN 2. Foules sin contacto**ARTÍCULO 1. Actitud antideportiva**

- a. El uso de lenguaje o gestos abusivo, amenazador u obsceno, o participar en esos actos que provocan la mala voluntad o son degradante.
- b. Si un jugador no devuelve o lo deja cerca del punto de bola muerta.
- c. Si un jugador no regresa las cintas al oponente, o no la deja cerca del lugar donde se ha tirado.

CASTIGO - 10 yardas, desde el punto básico. [S27]

ARTÍCULO 2. Actos desleales

- a. Ningún jugador podrá bloquear un oponente.

CASTIGO - 5 yardas, desde el punto básico. [S43]

- b. Ningún corredor podrá saltar o aventarse.

CASTIGO - 5 yardas y pérdida de down. [S51]

- c. Ningún corredor podrá agarrarse las banderas.

CASTIGO - 5 yardas y pérdida de down. [S52]

- d. Ningún jugador deberá tirar de una bandera de un oponente que no sea el corredor o un oponente que simula ser el corredor.

CASTIGO - 5 yardas, desde el punto básico. [S52]

- e. Ningún jugador deberá patear un pase. Esta falta no cambia el estado del pase.

CASTIGO - 5 yardas, desde el punto básico. [S19]

- f. La participación de 6 o más jugadores es ilegal.

CASTIGO - 5 yardas, desde el punto básico. [S22]

- g. Los entrenadores y los sustitutos no pueden estar fuera del área de equipo durante un down.

CASTIGO - 5 yardas, punto del foul es la línea de golpeo. [S27]

- h. Ningún jugador que use equipo ilegal o que le falta equipamiento obligatorio se le permitirá jugar. Un jugador con una herida que sangre debe abandonar el campo.

Los jugadores tienen que abandonar el campo inmediatamente después de que el oficial se lo solicite

CASTIGO - Se le carga un tiempo fuera. [S3] Castigo de 5 yardas, si no les restan tiempos fuera. [S21]

SECCIÓN 3. Sustituciones

ARTÍCULO 1. Procedimientos de sustitución

- a. Cualquier número de sustitutos legales puede entrar a sustituir a un compañero ofensivo después de que el balón sea declarado muerto y antes de que el centro toca el balón.
- b. Cualquier número de sustitutos legales puede entrar a sustituir a un compañero defensivo después de que el balón sea declarado muerto y antes del centro.

CASTIGO - 5 yardas, punto de falta es la línea de golpeo. [S22]

SECCIÓN 1. General**ARTÍCULO 1. Foules flagrantes**

Un foul flagrante es un foul que pone en peligro a un jugador, puede causar lesión y requiere descalificación. [S47]

Un jugador descalificado tiene que abandonar el área de equipo y el campo.

ARTÍCULO 2. Tácticas desleales

Si un equipo se niega a jugar o repetidamente comete foules que pueden ser castigados únicamente con mitad de la distancia o cometen un acto evidentemente desleal no cubierto específicamente por las reglas, el árbitro puede tomar cualquier acción que considere equitativa, incluyendo la evaluación de una sanción, descalificar a un jugador o entrenador, otorgar una anotación, o suspender y declarar ganador del juego.

SECCIÓN 2. Castigos Completados**ARTÍCULO 1. Cómo y cuándo se completan**

Un castigo se completa cuando se acepta, se declina o es cancelada. Cualquier sanción puede ser rechazada por un capitán o entrenador, pero un jugador descalificado debe abandonar el juego.

Cuando se comete un foul, el castigo será completado antes de que la pelota sea declarada lista para jugarse. Sólo los capitanes y entrenadores del equipo pueden hacer al árbitro preguntas sobre aclaraciones regla.

ARTÍCULO 2. Simultáneos con el centro

Un foul que se produce simultáneamente con un centro se considera como algo que ocurre durante ese down, el punto del foul es la línea de golpeo.

ARTÍCULO 3. Foules en bola viva del mismo equipo

Cuando 2 o más foules en bola viva por el mismo equipo se reportan al árbitro, el árbitro deberá explicar las opciones al capitán del equipo ofendido, que luego puede elegir sólo uno de estos castigos.

ARTÍCULO 4. Foules que se anulan

Si hay foules en bola viva de los dos equipos, las faltas se cancelan y el down se repite.

Excepciones:

1. Cuando hay un cambio de posesión durante un down, y el equipo de última posesión ganando no había cometido un foul antes de la última posesión, puede declinar el castigo del oponente y con ello conservar la posesión después de que se aplique su castigo.
2. Cuando un foul en bola viva se administra como una falta de pelota muerta, no se cancela y se aplican en el orden que se produzca.

ARTÍCULO 5. Foules en bola muerta

Los castigos por foules en bola muerta se administran por separado y en el orden que sucede.

ARTÍCULO 6. Foules durante los intervalos

Los castigos por foules que se producen entre los períodos se aplican desde el punto de la siguiente serie.

SECCIÓN 3. Aplicación**ARTÍCULO 1. Punto básico**

El punto básico es la línea de scrimmage.

Excepciones:

1. Por foules ofensivos detrás de la línea de golpeo, el punto básico es el punto del foul.
2. Por foules defensivos cuando la bola muerta es más allá de la línea de golpeo, el punto básico es el punto de bola muerta.
3. Por foules después de un cambio de posesión el punto básico será el punto de bola muerta. Sólo si el foul está en la última carrera y detrás del punto de bola muerta, el punto básico es el punto del foul.

ARTÍCULO 2. Procedimientos

El punto de aplicación de foules de bola viva es la línea de scrimmage anterior si no se menciona lo contrario en el castigo.

El punto de aplicación de foules en bola muerta es el punto siguiente.

Foules en bola muerta de ambos equipos se cancelan y el down cuenta.

Foules durante o después de un touchdown o intento:

1. Foules con 10 yardas de castigo por el equipo que no anota durante un touchdown, se aplica en el intento. Otros foules se declinan por regla.
2. Foules después de un touchdown y antes que la pelota está lista para jugar en el intento, se aplica en el intento.
3. Foules con 10 yardas de castigo del equipo que no anota durante un intento, se aplica en la siguiente jugada. Otros foules se declinan por regla.

4. Foules después de un intento, se aplica en la siguiente jugada.

ARTÍCULO 3. Aplicación Media Distancia

Ningún castigo incluyendo en los intentos deberá exceder la mitad de la distancia desde el punto de aplicación a la línea de gol del equipo infractor.

SECCIÓN 1. Deberes Generales**ARTÍCULO 1. Jurisdicción de los Oficiales**

La jurisdicción de los oficiales inicia con el volado inicial y termina cuando el árbitro declara el final. [S14]

ARTÍCULO 2. Número de Oficiales

El juego se jugará bajo la supervisión de oficiales, 2(R y FJ), 3 (R, FJ y LM) o 4 (R, FJ, LM y BJ).

ARTÍCULO 3. Responsabilidades

- a. Cada oficial tiene deberes específicos según se prescribe en el Manual de oficiales de la IFAF, pero cada uno tiene la misma responsabilidad y competencia en materia de juicio.
- b. Todos los oficiales deberán usar un uniforme y equipo prescrito en el Manual de oficiales de la IFAF.

SECCIÓN 2. Referee (R)**ARTÍCULO 1. Posición**

La posición inicial del árbitro es detrás y al lado de la FJ en el backfield ofensivo. En una planilla de 2 hombres, el árbitro se coloca y trabaja como un Juez de línea.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- a. El árbitro tiene la supervisión general y el control del juego, es la única autoridad para las anotaciones y sus decisiones sobre normas y otros asuntos relacionados con el juego son definitivas.
- b. El árbitro deberá inspeccionar el campo y reportar irregularidades en la gestión del juego, entrenadores y otros funcionarios.
- c. El árbitro tiene jurisdicción sobre el equipo del jugador.
- d. El árbitro deberá indicar que la pelota está lista para jugarse, dirigirá el reloj, el tiempo será de 25 segundos de conteo, contar el número de tiempos de espera cargadas, premio nueva serie de downs y administrar sanciones.
- e. El árbitro deberá notificar a ambos entrenadores en jefe de las descalificaciones.
- f. El árbitro deberá contar el número de jugadores de delitos.
- g. Después de que el complemento, el árbitro será responsable de resolver sobre la obra detrás de la línea de scrimmage alrededor de la pelota.

El árbitro es responsable de la cobertura del mariscal de campo.

SECCIÓN 3. Linesman (LM)**ARTÍCULO 1. Posición**

La posición inicial del juez de línea es en la línea de golpeo en la raya lateral con el indicador hacia abajo.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- a. El juez de línea es responsable de la operación del indicador hacia abajo.
- b. El juez de línea deberá contar el número de jugadores de delitos y mantiene la cuenta de las bajadas.
- c. El juez de línea tiene jurisdicción sobre la línea de golpeo y su banda.
- d. Una vez que la pelota ha cruzado la línea de golpeo en su lado del campo, el juez de línea será responsable de resolver sobre la obra alrededor de la pelota. El juez de línea indica el progreso hacia adelante de su lado al árbitro.

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

La posición inicial del juez de campo es de 7 yardas de profundidad en la línea lateral opuesta al dado.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- a. En un equipo de 3 personas el juez de campo se encarga de medir el tiempo del juego o la supervisión del operador de reloj de juego. b. El juez de campo deberá contar el número de jugadores de la defensa.
- b. El juez de campo tiene jurisdicción sobre su línea lateral.
- c. Una vez que la pelota ha cruzado la línea de golpeo en su lado del campo, el juez de campo será responsable de gobernar
- d. en el juego alrededor de la pelota. El juez de campo indica el progreso hacia adelante de su lado al árbitro.

SECCIÓN 5. Back Judge (BJ)**ARTÍCULO 1. Posición**

La posición inicial del back judge es de 7 o más yardas de profundidad en la línea lateral con el indicador de down.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- a. El juez backeador es responsable de medir el tiempo del juego o supervisar el operador reloj de juego.
- b. El juez backeador deberá contar el número de jugadores de la defensa.
- c. El juez backeador será responsable de la observación de los receptores en las rutas profundas y para pronunciarse sobre los pases largos y el estado de la pelota en su área. El juez backeador indica el máximo avance.