

**2013**

**REGLAS OFICIALES DE JUEGO**

**EN ESPAÑOL DE LA**

**NATIONAL FOOTBALL LEAGUE**



**Roger Goodell, Commissioner**

## Prólogo.

Esta edición de las Reglas Oficiales de Juego de la NFL, contiene las Reglas vigentes que rigen el juego del fútbol profesional y que están en efecto para la temporada de la NFL 2013. Los clubes miembros de la Liga pueden modificar las Reglas de vez en cuando, apegados a los procedimientos respectivos de votación indicados en la Constitución de la NFL y leyes relacionadas.

Cualquier disputa intra-Liga o requerimiento de interpretación referente a estas Reglas será decidida por el Comisionado de la Liga, cuya decisión será definitiva.

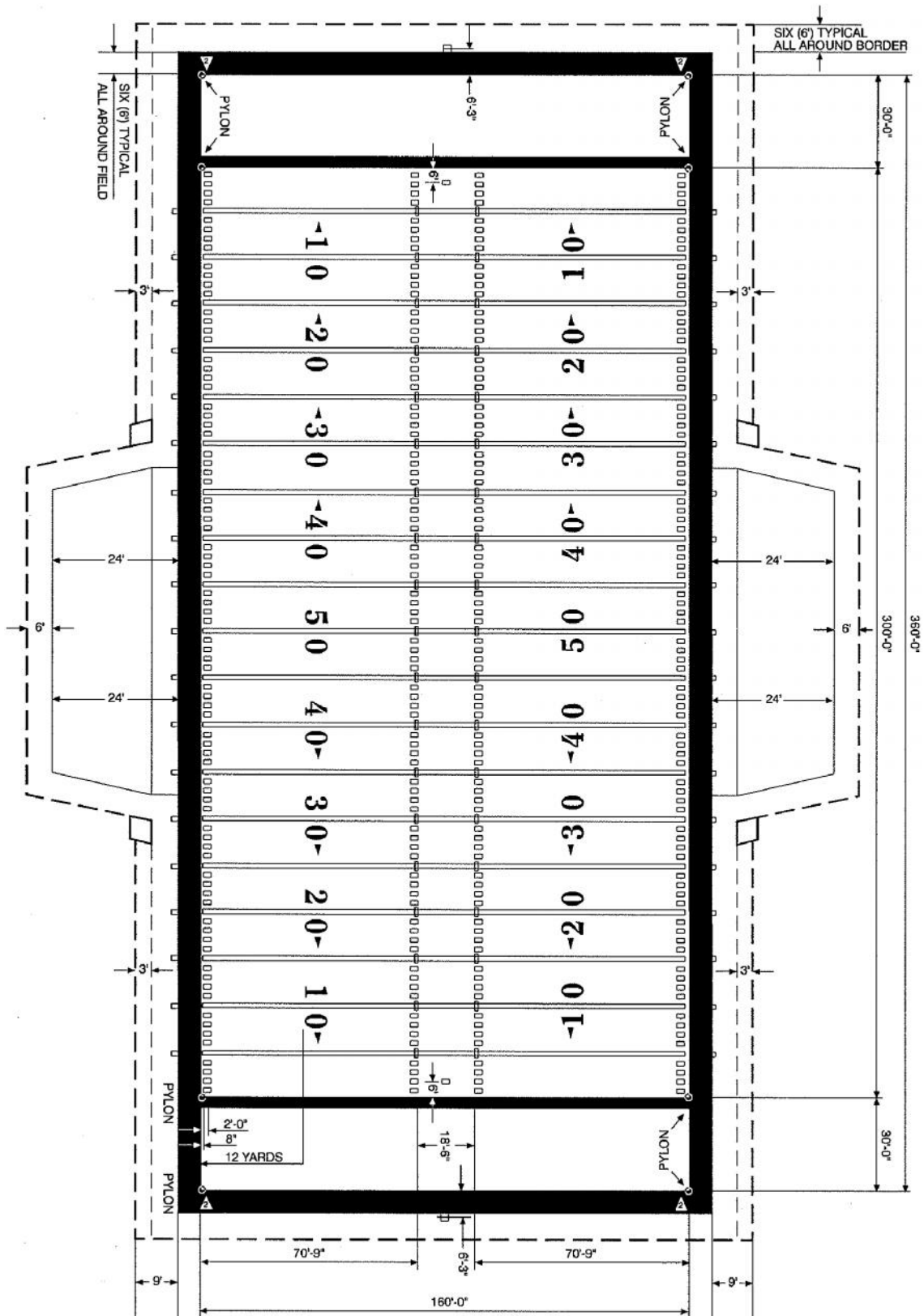
Debido a que juegos inter conferencias que son jugados durante la pretemporada, temporada regular y post temporada, todas las Reglas contenidas en este libro aplican uniformemente tanto a la Conferencia Americana como a la Conferencia Nacional.

En muchas partes del libro de Reglas se verán las Reglas Aprobadas (Approved Rulings) que servirán como complemento e ilustración con un lenguaje básico de la aplicación de la Regla. Siempre se mostrarán como con la abreviatura seguida por un número (ejemplo A. R.32.0). La letra mayúscula "A" en la A. R. indicará siempre al equipo que pone la bola en juego, y su oponente será designado por la letra "B". Por lo tanto el equipo en posesión de la bola es el que lleva la ofensiva, y su oponente será la defensiva. Línea de la yarda y jugadores se indicarán con números. Un ejemplo "A. R.50.1 Tercera y 10 en la A30. Durante la carrera y antes de que sea interceptado el pase del QB A1, un jugador defensivo B1 agarra al flanker A2 en la A45...."

Cuando la palabra "ilegal" aparezca en este libro de Reglas, se refiere a un término institucional que corresponde estrictamente a acciones que violan las Reglas de juego de la NFL. No se debe interpretar con una connotación de ilegal bajo cualquier ley pública o reglamentos de otras organizaciones.

La palabra "flagrante" (Agandalle), cuando se utiliza aquí para describir una acción por un jugador, esto quiere indicar el grado de violación de las Reglas, comúnmente un foul personal o rudeza innecesaria que es extremadamente censurable y visible. En estas Reglas "flagrante" no necesariamente implica malicia por parte del jugador que comete una falta con la intención de lastimar a un oponente.

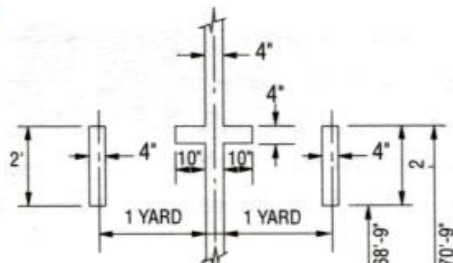
## CAMPO DE JUEGO



## Regla 1 El Campo de juego.

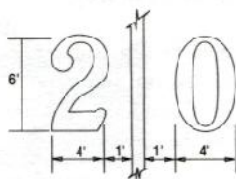
### LAS MARCAS EN EL CAMPO DE JUEGO.

1. El campo de juego será enmarcado con un borde continuo blanco de un mínimo de 6 pies ancho a lo largo de las líneas finales y de las líneas laterales. Una línea adicional punteada 6 pies por fuera de este borde se utilizará para enmarcar el campo de juego en las áreas donde no hay banca, y dichas líneas punteadas se continuarán en ángulo desde cada línea de la yarda 30 y pasarán detrás de las áreas de la banca (todas las bancas estarán a un mínimo de 30 pies atrás de las líneas laterales) a una distancia de 6 pies. En cada zona final, esta línea punteada amarilla se encuentra a 6 pies del borde blanco sólido. Estas líneas punteadas amarillas deberán ser de dos pies de largo con un espacio de un pie entre ellas.

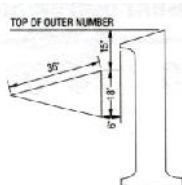


Adicionalmente, dentro de cada área de la banca, una línea continua amarilla a 6 pies detrás de la línea continua blanca delineará un área especial para los couches, detrás de la cual todos los jugadores, exceptuando al jugador que lleva apuntes del juego, deberán permanecer. Además, una línea blanca punteada de 4 pies de largo espaciadas con un intervalo de dos pies deberá ser marcadas a tres pies por dentro de la línea de restricción de los nueve pies en línea lateral, extendiéndose para encontrarse con la línea punteada amarilla existente a seis pies detrás de las zonas de los extremos y en cada zona de televisión fuera del área de la banca.

2. Todas las líneas deberán ser de 4 pulgadas de ancho, con la excepción de las líneas de anotación y las líneas amarillas que deberán de ser de 8 pulgadas de ancho. La tolerancia en el ancho de las líneas es de más un cuarto de pulgada.



3. Todo el trabajo realizado con las líneas será con las dimensiones mostradas en el dibujo y con una tolerancia de más un cuarto de pulgada. Todas las líneas son rectas.
4. Todas las líneas que limitan el campo, líneas de anotación, y las líneas que marcan las yardas deberán ser continuas.
5. Las cuatro intersecciones de las líneas de anotación y líneas laterales deberán estar marcadas en las esquinas interiores de la zona de anotación y la línea de anotación por pilones montados en tubos flexibles. Los pilones deberán ponerse en los bordes interiores de las líneas blancas y no deberán tocar la superficie del campo de juego mismo.
6. Todas las líneas serán marcadas con un material que no sea peligroso o dañino a los ojos o piel.
7. Ninguna banca o muebles rígidos podrán estar a menos de 10 yardas de la línea lateral. Si el espacio lo permite, ellos deberán estar más atrás.
8. Las bancas de los jugadores pueden situarse en cualquier parte entre las líneas de las yardas 35 respectivas. Donde sea posible, la continuación de la línea amarilla punteada debe extenderse de la línea de la yarda 30 a 6 pies detrás de las bancas de los jugadores para también encerrar esta área.
9. Una flecha blanca será puesta en el campo adyacente a la parte superior de cada número (con la excepción de la yarda 50) con el punto formada por los dos lados más largos apuntando a la línea de anotación. Los dos lados más largos medirán 36 pulgadas cada uno, mientras el lado corto medirá 18 pulgadas. La marca del lado corto de 18 pulgadas deberá empezar 15 pulgadas debajo de la parte superior, y a 6 pulgadas de distancia de la parte externa del número del lado que apunta hacia la zona de anotación más cercana (excepto en la 50).

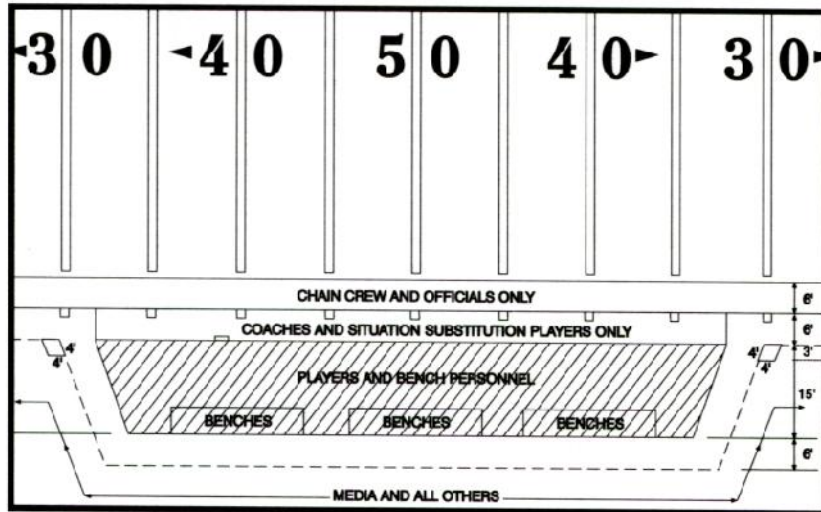


10. La localización de las marcas de los inbounds es a 70 pies 9 pulgadas para el fútbol profesional, y de 60 pies 0 pulgadas para el fútbol colegial. En campos usados principalmente para la NFL, las líneas de los inbounds para los juegos profesionales deberán

## Regla 1 El Campo de juego.

ser de 4 pulgadas de ancho por 2 pies de largo. Las líneas alternativas para el colegial, si se deben de incluir, deberán ser de 4 pulgadas de ancho por un pie de largo.

11. Deberá tenerse especial cuidado en cualquier marca de las zonas de anotación, decoración o la identificación del club en la línea de la yarda 50, de modo que dichas marcas o decoraciones en ningún momento puedan causar una confusión con respecto a la delineación de las líneas de anotación, líneas laterales y líneas finales. Tales señales o decoraciones deben ser aprobadas por el Comisionado.



## ORDEN DE LAS REGLAS.

	Pagina
PRÓLOGO.	2
CAMPO DE JUEGO.	3
LAS MARCAS EN EL CAMPO DE JUEGO.	4
ORDEN DE LAS REGLAS	6
REGLA 1 EL CAMPO.	7
REGLA 2 EL BALÓN.	9
REGLA 3 DEFINICIONES.	10
REGLA 4 EL RELOJ DE JUEGO.	23
REGLA 5 JUGADORES, SUBSTITUTOS, EQUIPO, REGLAS GENERALES.	33
REGLA 6 PATADA LIBRE.	42
REGLA 7 BOLA EN JUEGO, BOLA MUERTA Y SCRIMMAGE.	45
REGLA 8 PASE ADELANTADO.	54
REGLA 9 PATADA DE SCRIMMAGE (DESPEJE).	72
REGLA 10 LA OPORTUNIDAD DE CACHAR UNA PATADA, ATRAPADA LIBRE.	77
REGLA 11 ANOTACIONES.	79
REGLA 12 CONDUCTA DE LOS JUGADORES.	88
REGLA 13. CONDUCTA DE LOS NO-JUGADORES.	101
REGLA 14. LA APLICACIÓN DE CASTIGOS.	103
REGLA A 15 OFICIALES. JURISDICCIÓN Y DEBERES.	118
REGLA 16. PROCEDIMIENTOS DE MUERTE SÚBITA.	127
REGLA 17. EMERGENCIAS, ACTOS DESLEALES.	129
REGLA 18. GUÍAS PARA LOS CAPITANES.	131

## REGLA 1 EL CAMPO.

### SECCIÓN 1. DIMENSIONES.

#### LÍNEAS DE JUEGO.

El juego deberá ser jugado en un campo rectangular, de 360 pies de longitud y 160 pies de ancho. Las líneas a cada extremo del campo se conocen como Líneas Finales. Las líneas a cada lado se llaman Líneas Laterales. Las Líneas de Anotación se encuentran paralelamente a 10 yardas de las líneas finales. El área comprendida entre las líneas de Anotación y las Líneas Laterales es conocida como el campo de juego. Las áreas limitadas por las Líneas de Anotación, las Líneas Finales, y Líneas Laterales se conocen como Zonas de Anotación.

Las zonas delimitadas por líneas de Gol y las paralelas a y 70 pies 9 pulgadas inbounds, de cada lado, se conocen como las zonas laterales. Las líneas paralelas al margen se denominan líneas entrantes.

*(N. Del T. inbound no tiene traducción, podían decirse líneas dentro del campo). Las Líneas Finales y las Líneas Laterales son conocidas también como las Líneas Límite del Campo.*

#### ÁREA DEL CAMPO.

La superficie de todo el campo de juego deberá ser una grama aprobada por la Liga y de color verde.

El campo de juego será marcado con un borde continuo blanco de un mínimo de 6 pies ancho a lo largo de las líneas finales y de las líneas laterales. Una línea adicional punteada a 6 pies por afuera del límite del campo de juego se usa para enmarcar el campo de juego en las zonas donde no hay banca, y se continuará tal línea punteada a un ángulo en cada línea de la yarda 32 y pasará detrás de las áreas de la banca (todas las bancas deberán estar a un mínimo un 30 pies atrás de las líneas laterales). Adicionalmente, dentro de cada área de banca, una línea amarilla a 6 pies detrás del borde continuo blanco delineará un área especial para los couches, detrás de la cual todos los jugadores, excepto uno que lleve apuntes del juego, deben permanecer. Si el borde continuo blanco de un club es de un mínimo de 12 pies de ancho, no es necesario que la línea punteada también se agregue en las áreas donde no está la banca. Sin embargo, las líneas amarillas descritas anteriormente deben estar claramente marcadas dentro de las áreas de la banca.

En circunstancias especiales (por ejemplo, en una superficie artificial en un estadio multi-usos) y sujeta previamente a la aprobación de la Oficialía de la Liga, un club puede omitir la línea continua blanca de 6 pies durante la pretemporada o incluso después mientras el fútbol se traslapa con otro deporte, y se puede sustituir con una sola línea blanca de 4 pulgadas a lo que normalmente sería el límite exterior de la línea sólida (6 pies de las líneas laterales).

### SECCIÓN 2. MARCAS EN EL CAMPO.

#### MARCADORES DE LÍNEA.

A intervalos de 5 yardas, se marcarán en el campo de juego líneas paralelas a las líneas de anotación, recibiendo el nombre de líneas de yardas (ver Regla 3-44-2). Estas líneas deberán de detenerse 8 pulgadas antes de la línea continua blanca de 6 pies. Las líneas deberán tener 4 pulgadas de ancho y deberán extenderse 4 pulgadas más allá del borde blanco de 6 pies a lo largo de las líneas laterales. Cada una de estas líneas se interceptarán en ángulos rectos por líneas cortas 70 pies, 9 pulgadas de largo (23 yardas, 1 pie, 9 pulgadas) hacia adentro de cada lado para indicar las líneas de los inbounds.

#### LAS LÍNEAS DE LOS INBOUNDS.

Alineadas con los inbounds habrá marcas a intervalos de 1 yarda entre cada distancia de 5 yardas sobre toda la longitud del campo así como en las líneas laterales. Estas últimas deberán iniciar a 8 pulgadas de la línea sólida de 6 pies y medir 2 pies de largo.

Deben colocarse números que indican las yardas en múltiplos de 10, localizándose a 12 yardas de cada línea lateral. Éstos deberán ser de 1 yardas de longitud.

A dos yardas de la parte media de cada una de las líneas de anotación y paralelas a ellas, se marcarán en el campo de juego líneas de una yarda de longitud por 4 pulgadas de ancho.

Todas las líneas del límite del campo, líneas de anotación, y las líneas de marcas deberán ser líneas continuas. Éstas, y cualquier otra marca especificada, deberán ser en color blanco, y no habrá ninguna excepción sin la autorización del Comisionado. Los números en el campo también deben ser blancos.

Deberá tenerse especial cuidado con cualquier marcado o decoración de las zonas de anotación o con la identificación del club en la línea de la yarda 50 de manera que dicha marca o decoración (dibujo, logo) de ninguna manera puedan causar una confusión con respecto a la delineación de las líneas de anotación, líneas laterales o líneas finales. Tales señales o decoraciones deben ser aprobadas por el Comisionado.

Las cuatro intersecciones de líneas de anotación deberán estar marcadas, en las esquinas interiores, por pilones montados en postes flexibles. Adicionalmente, dos pilones más deberán colocarse en cada línea final (cuatro en total).

## Regla 1 El Campo de juego.

### NOTAS SUPLEMENTARIAS:

#### LÍNEA DE GOL.

Todas las medidas deberán ser hechas desde los bordes interiores de las líneas que marcan el límite del campo. Cada marca de línea de gol debe estar dentro de su zona de anotación de manera que el borde de la línea hacia el campo de juego (la línea de anotación) se encuentre a 30 pies del borde interior de la línea final. Cada línea de gol debe ser de ocho pulgadas de ancho.

Todas las líneas serán marcadas con un material que no sea dañino para los ojos o la piel. Es deseable que las marcas de la línea de anotación (pilones) sean flexibles para prevenir alguna lesión. Ninguna banca o mobiliario rígido debe estar a menos de 10 yardas de las líneas laterales.

#### REGLAS BÁSICAS

En parques de la liga dónde Reglas especiales de terreno son necesarias, debido a condiciones especiales que no pueden cambiarse, éstas deberán ser hechas por el Comisionado. De otra manera deberán ser establecidas por el mutuo acuerdo de los dos coches. Si ellos no pudiesen llegar a un acuerdo, el Árbitro es la última autoridad después de consultar a su planilla.

### SECCIÓN 3. POSTES DE ANOTACIÓN.

#### TRAVESAÑO DE GOL.

En el plano de cada línea final, y centrado a ésta, debe de haber un travesaño horizontal de 18 pies 6 pulgadas de ancho, la cara superior de esta barra se debe encontrarse a 10 pies del suelo. El Gol es el plano vertical que se extiende indefinidamente hacia arriba sobre la barra y entre las líneas indicadas por los bordes interiores de los postes de gol.

#### POSTES

Todos los postes de gol serán de tipo estandarizado, colocados por fuera de la línea final y pintada de color oro brillante. Los postes laterales se extenderán a 30 pies sobre la barra y serán de no menos de 3 pulgadas y no más de 4 pulgadas de largo. Una cinta anaranjada de 4 pulgadas de ancho por 42 pulgadas de largo será atada a la punta de cada poste.

*Nota: Los postes de gol deberán forrarse de la manera prescrita por la liga.*

### SECCIÓN 4. LA BANCA DE LOS JUGADORES.

#### BANCA DE LOS JUGADORES

A elección del equipo de casa, las bancas de ambos equipos pueden localizarse en un mismo lado del campo. En tal caso, el extremo de cada una de las bancas empezará en la línea de la yarda 45 y continuará hacia la línea de la meta más cercana.

*Nota: Cuando ambas bancas se localizan de esta manera, las cadenas y el juez de línea operarán durante todo el juego en el lado opuesto a las bancas. Ver Regla 15-4-1.*

### SECCIÓN 5. CADENEROS Y BALONEROS HOMBRES/MUJERES.

#### CADENEROS Y BALONEROS HOMBRES/MUJERES.

Los miembros que manejan la cadena y los portadores de balones deberán estar uniformemente identificables como lo especifique el Comisionado. Los miembros que manejan las cadenas deben vestir camisas blancas.

### SECCIÓN 6. MARCAS DE LÍNEAS LATERALES.

#### MARCAS DE LÍNEAS LATERALES

El equipo de casa deberá proporcionar y usar el juego estándar de marcadores de líneas laterales que hayan sido aprobados por el Comisionado.



## REGLA 2 EL BALÓN.

### Sección 1. DIMENSIONES DEL BALÓN.

#### DIMENSIONES DEL BALÓN.

El balón debe ser de marca “Wilson” seleccionado a mano, y deberá llevar la firma del Comisionado de la Liga, Roger Goodell.

La bola será conformada por una cámara de hule inflada a (12½ a 13½ libras) encerrada en una cubierta de cuero tipo granular (de color natural de la piel) sin arrugas de cualquier tipo. Tendrá una forma de esferoidal y el tamaño y peso será: en el eje largo, 11 a 11¼ pulgadas, la circunferencia larga (medida de punta a punta), 28 a 28½ pulgadas, la circunferencia corta (medida al centro del balón) de 21 a 21¼ pulgadas, con un peso de 14 a 15 onzas.

El Réferi será el único juez que certificará si los balones presentados para el juego cumplen con estas especificaciones. Una bomba neumática será proporcionada por el equipo de casa, y los balones de juego permanecerán con, y serán regresados, al encargado de cuidarlas antes del inicio del partido por el Réferi.

### SECCIÓN 2. PROVEEDOR DEL BALÓN.

#### PROVEEDOR DEL BALÓN.

Cada equipo tendrá disponibles 12 balones para su revisión, dos hora y quince minutos antes de la hora del inicio del partido para cubrir los requisitos de la liga. El equipo local también tendrá 12 balones disponibles para la prueba en todos los estadios. Además, el equipo visitante, a su discreción, podrá presentar 12 balones para ser evaluado por el Réferi para partidos realizados en estadios al aire libre.

Para los juegos en los estadios al aire libre, 8 nuevos balones, sellados en una caja especial y enviados por el fabricante, al Réferi, y se abrirá en el vestidor de los oficiales dos horas y 15 minutos antes de la hora de arranque del juego. Estos balones serán marcados especialmente por el Réferi y se usaran exclusivamente para el juego donde se realice una patada. Para los juegos en los estadios cerrados, se enviarán solo seis nuevos balones.

En el caso de que una bola del equipo local no se encuentre dentro de las especificaciones, o se terminan las disponibles, el Réferi podrá escoger una bola del equipo visitante y, si esto falla, aprobará para su uso la mejor bola disponible. Si sucede cualquiera de estas circunstancias deberá informarse al Comisionado.

En caso de lluvia, o en un campo mojado, enlodado, o resbaladizo, se proporcionará un balón en buenas condiciones cuando así lo requiera el centro del equipo ofensivo. El Reloj de juego no se detendrá para tal acción (a menos que un retraso inesperado ocurra).

**Nota:** Es responsabilidad del equipo de casa el de proporcionar, en todo momento, balones en buenas condiciones a los respectivos encargados en ambos lados del campo.

## REGLA 3 DEFINICIONES.

### SECCIÓN 1 DECISIONES ACEPTADAS. A. R.

#### DECISIONES ACEPTADAS.

Una Decisión Aceptada (A. R. Approved Ruling) es una decisión Oficial sobre una situación determinada y sirve para ilustrar el espíritu, aplicación o ampliación de una Regla. Las notas suplementarias son también usadas a menudo para el mismo propósito (ver Regla 3-33).

#### REGLA OFICIAL.

Una Regla Oficial (O R) es una Regla que fue hecha por el Comité de Interpretaciones en el lapso entre la Junta Anual de Reglas y cuando se hace oficial solamente durante la temporada actual.

#### TÉRMINOS TÉCNICOS.

Los términos técnicos son aquellos términos que tienen un significado fijo y exacto a lo largo de las Reglas. Debido a su orden alfabético en la Regla 3, algunos se usan antes de ser definidos. En tales casos ellos son recalcados sólo en la primera vez que se usan.

### SECCIÓN 2 BOLA EN JUEGO, BOLA MUERTA.

#### BOLA EN JUEGO.

Artículo.- 1 La Bola está en juego (o Bola Viva) cuando es:

- (a) Legalmente pateada de salida (ver Regla 6-1-1), o
- (b) Legalmente centrada (ver Regla 7-1-1).

Y continúa en juego hasta que el down termina (ver Reglas 3-7-1; 7-2-1).

#### BOLA MUERTA.

Artículo.- 2 Una Bola Muerta es una bola que no está en juego. Es el lapso de tiempo durante el cual la bola está muerta entre downs. Esto incluye el intervalo durante todos el tiempo fuera (incluyendo el intermedio) y el tiempo desde que la bola es declarada muerta hasta que legalmente se pone en juego.

#### BOLA SUELTA.

Artículo.- 3 Una Bola Suelta es una bola viva que no está en la posesión del jugador, es decir, en cualquier jugada de patada, pase, o fumble. Una bola suelta que todavía no ha golpeado el suelo se dice que "está en vuelo". Una bola suelta (ya sea durante o después del vuelo) es considerada en posesión del equipo (la ofensiva) que dio la patada, pasó, o fumble. Termina cuando un jugador asegura la posesión o cuando el down termina, si eso sucede antes de dicha posesión. (Para la excepción, ver Regla 9-5-1 Excepción 3).

#### FOMBLE.

Artículo.- 4 Un fumble es cualquier acto, que no sea un pase o una patada legal, el cual resulta en la pérdida de la posesión de la bola por parte de un jugador. El término Fumble siempre implica la posesión, (ver Regla 8-7-3).

**Nota:** Si un jugador pretende fumblear y causa que la bola salga hacia adelante es un pase adelantado y puede ser ilegal (ver Regla 8-1-2- Penalización. a y c).

A. R. 3.1 Si el portador de la bola A1 tiene la posesión, y un jugador defensivo B1 se la arrebatara o se la quita.

Regla: Fumble.

A. R. 3.2 Si el portador de la bola A1 tiene la posesión, y un jugador defensivo B1 batea o patea la bola fuera para que la pierda.

Regla: Faul durante el fumble, batear o patear la bola en posesión de un jugador es un faul (ver Regla 12-4-3).

#### MOFAR.

Artículo.- 5 Un Mof es el toque de una bola suelta por un jugador en un esfuerzo fallido por obtener la **posesión** de una bola.

## Regla 3 Definiciones.

**Nota 1:** Una bola mofada no cambia el estado de la bola.

**Nota 2:** Cualquier bola intencionalmente **mofada** hacia adelante es un bateo y puede ser un **faul** (ver Regla 3-2-5-g; ver Regla 12-4-1).

### TOCANDO LA BOLA.

Tocando la Bola se refiere a cualquier contacto. Comúnmente no existe ninguna distinción entre un jugador que toca la bola con sus manos o que cualquier parte de su cuerpo sea tocada por ella, excepto como lo marca la Regla en (ver Regla 3-15-3-Nota 1 y ver Regla 9-2-4).

**Nota:** El resultado de la tocar a veces es influenciado por la intención o la ubicación.

### TOCANDO UNA PATADA LIBRE.

(a) Ver Regla en 6-1-4-c y 6-2-4 lo referente a tocar una patada libre.

### LA INTENCIÓN O UBICACIÓN DE TOCAR.

(b) Ver Regla en 6-1-4; lo referente a tocar una patada libre antes de que salga **fuera del campo** entre las líneas de anotación.

### JUGADOR INELEGIBLE TOCA UN PASE.

(c) Ver Regla en 8-1-8 lo referente al jugador ofensivo inelegible que toca un pase adelantado en, **detrás, o más allá** de la línea.

### EMPUJANDO EN CONTRA DEL PATEADOR.

(d) Ver Regla 9-2 lo referente a tocar una patada de scrimmage en o detrás de la línea, y también 9-2-4 para cuando se es empujado por un contrario en contra del pateador.

### TOCANDO UNA BOLA PATEADA EN UN INTENTO DE GOL DE CAMPO.

(e) Ver Regla 11-4-2 en lo referente a tocar una patada durante el intento de un **gol de campo**.

### TOQUE SIMULTÁNEO.

(f) El toque simultáneo por dos jugadores oponentes en una patada **se tratará como un primer toque del equipo pateador**.

### BATEO O GOLPE.

(g) Un Bateo o Golpe es el toque intencional de la bola con la mano, puño, codo, o antebrazo. Ver Regla 12-4-1.

### JUGADOR DENTRO DEL CAMPO.

Artículo.- 6

Un jugador (ver Regla 5-2-2) se encuentra dentro del campo de juego cuando él toca primero con ambos pies o cualquier otra parte de su cuerpo, que no sean sus manos, el terreno de juego dentro de las líneas límite del campo (Regla 1-1). (Ver Regla 3-21-1) para un jugador fuera del campo.

**Nota:** A menos que se declare lo contrario en otra parte de las Reglas, se considera que un jugador se encuentra dentro del terreno de juego.

### JUGADOR EN POSESIÓN.

Artículo.- 7

Idea 1: El jugador en posesión. Un jugador está en posesión cuando se encuentra **dentro del campo y tiene firme** la cachada y el control del balón dentro del campo **con sus manos o brazos**.

Idea 2: Posesión de la bola suelta. Para obtener la posesión de un balón suelto que ha sido cachado, interceptado o recuperado, un jugador debe tener un control completo de la bola y tiene ambos pies o cualquier otra parte de su cuerpo, que no sean sus manos, completamente en el suelo y mantiene el control de la bola el tiempo suficiente para realizar el acto de la cachada común al juego. Si el jugador pierde el balón mientras esté tocando simultáneamente tanto en pies o en cualquier otra parte de su cuerpo el suelo, o si hay alguna duda de que los actos fueron simultáneos, no hay ninguna posesión. Esta Regla se aplica en el campo de juego y en la zona de anotación.

## Regla 3 Definiciones.

**Idea 3:** La posesión simultánea de una pelota perdida. Si una bola es controlada simultáneamente por dos adversarios, y ambos jugadores mantienen la posesión, es simultáneo, y la pelota pertenece al equipo en posesión, o al equipo receptor cuando se ha producido una patada libre, despeje, o después de una señal de atrapada libre. No es posesión simultánea si un jugador gana el control primero y posteriormente un oponente gana control conjunto.

**Los términos cachar, interceptar, recuperar, avanzar, y fomblear implican la posesión del balón por un jugador (y es distinto de tocar o mofar).**

**Nota 1:** Un jugador que va a la tierra en el proceso de intentar afianzar la posesión de una bola suelta (con o sin el contacto de un oponente) debe mantener control de la bola durante todo el proceso después de que él toca la tierra, ya sea en el campo de juego o en la zona final. Si él pierde control de la bola, y la bola toca el suelo antes de que él recupere el control, no hay ninguna posesión. Si él re-gana el control antes de que la bola referente toque el suelo, es una cachada, intercepción, o recuperación.

**Nota 2:** Si un jugador va fuera de los límites del campo (con o sin el contacto por un oponente) en el proceso de intentar afianzar posesión de una bola suelta dentro del campo en la línea lateral, él deberá mantener el control completo y continuo de la bola a lo largo del acto de caerse al suelo y después de pegar en él, o no hay ninguna posesión.

**Nota 3:** Si un jugador tiene control de la bola, un movimiento ligero de la bola no será considerado pérdida de posesión. Él debe perder control de la bola para poder declarar eso como que ha habido una pérdida de la posesión de la bola.

### CACHADA.

Una cachada es efectuada cuando el jugador dentro del campo de juego asegura la posesión de un pase, patada, o fomble en vuelo. Ver Regla 8-1-3.

**Nota 1:** Es una cachada si en el proceso de cachar la bola, el jugador asegura el control y la posesión antes de que la bola toque el suelo y el control de ella se mantenga **durante y** después que la bola ha tocado el suelo.

**Nota 2:** En el campo de juego, si una captura de un pase adelantado se ha completado, y hay contacto por un defensor que causa que la bola se convierta en bola suelta antes de que el corredor sea declarado down por el contacto, es un fomble, y la bola permanece viva. En la zona de anotación, la misma acción es un Touchdown, desde que el receptor completó la cachada más allá de la línea de gol y pierde la posesión, ya que la bola está muerta cuando la cachada se completa.

### INTERCEPCIÓN.

Una intercepción es hecha cuando un pase (adelantado o atrasado) es cachado por un contrario del equipo pasador.

### RECUPERAR.

El término recuperar implica asegurar la posesión de una bola suelta por la ofensiva o la defensiva después de que la bola ha tocado el suelo.

**Nota 1:** Si existe cualquier duda por el Oficial que cubre la jugada sobre si un pase adelantado es completo, incompleto o interceptado, siempre se marcará como pase incompleto.

**Nota 2:** Recuperar, no implica el avance, a menos que así sea especificado.

**Nota 3:** Si un jugador tiene una cachada, intercepta o recupera dentro del campo la bola, pero es forzado a salir fulera del campo, la posesión de la bola se considera como ganada. (Ver Regla 8-1-3-idea 6)

## SECCIÓN 3 BLOQUEAR.

### BLOQUEO LEGAL.

Bloquear es el acto de obstruir o impedir a un adversario mediante un contacto con él con una parte del cuerpo del bloqueador.

Un bloqueo en la parte posterior (por la espalda) es un bloqueo que es deliberado desde la parte de atrás a un adversario arriba de su cintura. No es un bloqueo por la espalda si:

- (a) Si el adversario da deliberadamente la espalda al bloqueador, o
- (b) Si ambas manos del bloqueador están siempre en contacto con el cuerpo del adversario.

Un bloqueo debajo de la cintura es cuando el contacto inicial es debajo de la cintura con cualquier parte del cuerpo del bloqueador en contra de un adversario, otro que no sea el corredor, que tiene uno o ambos pies en el suelo. Un bloqueador que hace el contacto por arriba de la cintura y luego se desliza debajo de la cintura se considera que no ha bloqueado debajo de la cintura.

**Nota:** Si un adversario que usa sus manos previniendo un bloqueo (lo manda hacia abajo), y el bloqueador hace contacto con el adversario debajo de la cintura, no está cometiendo un bloqueo debajo de la cintura a menos que el bloqueador está intentando obviamente un bloque por debajo de la cintura.

## Regla 3 Definiciones.

### SECCIÓN 4 CHEQUEO.

#### CHEQUEO.

El chequeo es una forma de cubrir a un receptor elegible que está adelante de un defensor, contactándolo con una extensión rápida de brazo o brazos seguidos por el retorno del brazo(s) a una posición relajada, o a través de mantener el contacto continuo e interrumpido dentro de las primeras cinco yardas de la línea de scrimmage, y puede durar mientras el receptor no se haya movido más allá del punto en que esté al parejo del defensor. Ver Regla 8-4-artículos 1 y 4.

### SECCIÓN 5 CLIPPING.

El Clippear es aventar el cuerpo por la parte de atrás de la pierna de un receptor elegible o la acción de recargar o caerse en la parte de atrás de un oponente debajo de la cintura, considerando que el oponente no sea el corredor o que no se encuentre cerca de la línea.

#### CLIPPEAR.

Recorte es arrojar el cuerpo a través de la parte posterior de la pierna de un receptor elegible o carga o caer en la parte posterior de un oponente por debajo de la cintura después de acercarse por la parte de atrás del oponente que no es un corredor.

***Nota 1:** Es recorte (incluido cerca de la línea) si el bloque de un jugador ofensivo (legal o ilegal) es seguido por el bloqueador enrollado en la parte posterior de las piernas del Defensor.*

***Nota 2:** Ver 12-2-1 para interpretaciones adicionales o restricciones sobre el clipping (recorte) en la estrecha línea de juego.*

A. R.3.3 El corredor A1 avanza 10 yardas y es golpeado por la parte de atrás por el defensivo B1, que lanza su cuerpo por la parte de atrás en las piernas de A1.

Regla: Legal no es un clipping, debido a que A1 es el portador de la bola, si A1 no fuera el portador de la bola entonces si es un clipping.

### SECCIÓN 6 línea cerrada de Jugada.

La línea cerrada de jugada es una zona que se extiende desde tackle a tackle y a tres yardas a ambos lados de la línea de scrimmage.

### SECCIÓN 7 JUGADOR EXPULSADO.

#### JUGADOR EXPULSADO.

Un Jugador Expulsado es aquél que es descalificado de la participación futura en el juego, y debe regresar a su vestidor dentro de un periodo de tiempo razonable, por cualquiera de las acciones siguientes:

- (a) Dar un golpe, rodillazo, o patada, descaradamente a un contrario (ver Regla 12-2-11);
- (b) Una rudeza flagrante a un pateador, pasador, o cualquier otro oponente (ver Regla 12-2-8 y ver Regla 12-2-9);
- (c) Un acto evidentemente injusto (agandalle) (ver Regla 12-3-3);
- (d) Una conducta antideportiva flagrante por jugadores o no jugadores (ver Regla 13); o
- (e) Repetidas violaciones de un jugador suspendido (ver Regla 5-4-penalización c).

***Nota:** El jugador expulsado no puede retornar con el uniforme de su equipo ni regresar a cualquier área distinta a la que los espectadores tengan acceso.*

### SECCIÓN 8 DOWN.

#### DOWN:

Artículo.- 1

Un down es un periodo de acción que comienza cuando la bola se pone en juego (ver Regla 3-2-1) y termina en cuanto la bola es declara muerta (ver Regla 7-2-1).

#### UN DOWN DE SCRIMMAGE.

Un down que comienza con un centro es conocido como una jugada (o down) de scrimmage (ver Regla 3-29).

## Regla 3 Definiciones.

### ATRAPADA LIBRE.

Un down que comienza con una patada de atrapada libre es conocido como una jugada (o down) de patada de atrapada libre (ver Regla 10-2-4; ver Regla 11-4-3).

### DOWN DE PATADA LIBRE.

Un down comienza con un patada libre es conocido como una jugada (o down) de Patada Libre (ver Regla 6-1-1).

### SERIE DE DOWNS.

Artículo.- 2

Una Serie de Downs son los cuarto downs consecutivos de scrimmage asignados al equipo ofensivo durante el cual se debe avanzar la bola a la línea de la yarda conocida como línea por ganar, de manera que se pueda retener la posesión (ver Regla 7-3-1).

### LÍNEA POR GANAR

La Línea por Ganar se encuentra siempre 10 yardas adelante del punto del centro (donde comienza la serie) excepto cuando una línea de gol se encuentra a menos de 10 yardas de este punto. En ese caso la línea por ganar es la línea de anotación.

### EL DOWN SE CUENTA.

Cuando el equipo ofensivo ha estado constantemente con la posesión de la bola durante una jugada de scrimmage, el down se cuenta como uno de la serie con excepción de lo que se determine por un foul (ver Regla 14-8), lo cual es conocido como un Down Completo.

### PRIMER DOWN.

La jugada inicial en cada serie es conocida como el Primer Down, y si es completo un down, los subsecuentes downs completos se numeran consecutivamente hasta que una nueva serie se declare para cualquier equipo (ver Regla 7-1-1).

## SECCIÓN 9 PATADA DE BOTE-PRONTO.

### PATADA DE BOTE-PRONTO.

Una Patada de bote-pronto es aquella hecha por un pateador quien suelta la bola y la patea inmediatamente después que, o cuando ésta, toca el suelo.

## SECCIÓN 10 ATRAPADA LIBRE.

### ATRAPADA LIBRE.

La Atrapada Libre es una cachada de la bola sin obstrucciones por cualquier jugador del equipo receptor de un patada libre, o de una patada de scrimmage exceptuando aquélla que no ha cruzado la línea de scrimmage (ver Regla 3-18-3), siempre y cuando el jugador haya hecho legalmente su señal con la intención de intentar dicha atrapada (ver Regla 10-2-2 Idea. 1).

### PUNTO DE LA CACHADA.

Artículo.- 1 El punto de la Cachada es el punto:

- (a) Donde la bola es cachada por un receptor después de una señal válida o inválida de atrapada libre (ver Regla 10-2-2);
- (b) El punto donde se deja la bola después de una penalización por interferencia en la atrapada libre (ver Regla 10-1-1 castigo b) o después de un castigo por golpear al jugador que realizó la señal de atrapada libre (ver Regla 10-2-3-c).

*Nota: Para patadas de atrapada libre ver Regla 10-2-4-a y ver Regla 11-4-3.*

## SECCIÓN 11 GOL DE CAMPO.

### GOL DE CAMPO.

El Gol de Campo se realiza pateando la bola desde el campo de juego a través del plano de los postes de gol del equipo contrario por medio de una patada de bote-pronto o una patada de lugar ya sea:

- (a) Desde atrás de la línea en una jugada de scrimmage; o
- (b) Durante un patada de atrapada libre. Ver Reglas 11-5-3, 3-9, y 10-2-4-a.

## Regla 3 Definiciones.

### SECCIÓN 12 FAUL (FALTA) Y PUNTOS DE APLICACIÓN.

#### FAUL.

Artículo.- 1 Una falta es cualquier infracción de una Regla de juego. El punto de aplicación (o Punto Básico) es el punto en donde un castigo será aplicado. Normalmente se usan **cinco** puntos. Ellos son:

#### PUNTOS DE APLICACIÓN.

- (a) Punto anterior: El lugar en el que el balón se puso en juego el down pasado.
- (b) Punto del faul: El punto dónde una falta es cometida o considerada así por la Regla que la falta fue cometida.
- (c) Punto donde el pase atrasado, o punto del fumble. Es el punto dónde el pase atrasado o fumble de donde la falta ocurrió o el punto dónde el castigo de la falta será aplicado.
- (d) Punto de bola muerta: Es el punto dónde la bola fue declarada bola muerta.
- (e) Punto Siguiente: El punto dónde la bola se pondría en el juego (es decir, el lugar de donde será colocada la bola después de la aplicación del castigo, o, si no se ha producido ninguna falta, el punto en la que la bola se convirtió muertos).

*Nota: Después de un castigo aplicado, la bola será puesta en juego en el inbound más cercano, si la aplicación del castigo deja la bola fuera de la línea del inbound.*

#### APLICACIÓN DESPUÉS DE UNA ANOTACIÓN.

**Excepción:** Si una falta ocurre después de una anotación y antes de que la bola sea declarada lista para jugarse en el intento de anotación extra, el punto siguiente es el punto de la próxima patada de salida.

*Nota: Un castigo nunca será aplicado desde el punto de la patada legal de scrimmage (ver Regla 9-5-1).*

Una aplicación incluye una declinación (ver Regla 14-1-1). Ver Reglas 14-3-5 y 14-3-6 para la definición de punto básico y la Regla de 3 en 1.

#### FAUL EN BOLA MUERTA.

##### Artículo.- 2 Tipos de Faules.

- (a) Un faul en bola muerta (o un faul subsiguiente) en un faul que ocurre después que un down termina y antes que el próximo centro o patada libre (ver Regla 14-4-9).

*Nota: La acción subsiguiente a un faul puede ocurrir con el reloj corriendo o detenido, y siempre será aplicado en el punto siguiente.*

#### FAUL MÚLTIPLE.

- (b) Un faul múltiple son dos o más faules cometidos por el mismo equipo durante el mismo down, (ver Regla 14-1-3).

#### FAUL DOBLE.

- (c) Un faul doble es una faul cometido por cada equipo durante el mismo down e incluye cualquier faul múltiple por cualquiera de los equipos, incluso los faules en bola muerta (ver Regla 14-5).

A. R.3.4 Primero y 10 para A en A30. El portador de la bola sale fuera del campo en la yarda A45, después el ofensivo A2 clippea en la A30

Regla: Primero y 10 para A en A30. Faul en bola muerta. Ver Regla 14-4-9. Esto sucede después que el down termina y es un faul personal. Ver A. R. 14.159.

A. R.3.5 El defensivo B1 agarra a un jugador ofensivo en la línea de scrimmage. Jugador defensivo B2 está en fuera de lugar.

Regla: Faul múltiple ya que se cometieron dos faules del mismo equipo durante el mismo down. Ver Regla 14-1-3.

A. R.3.6 El equipo ofensivo se encuentra en fuera de lugar. El equipo defensivo interfiere con un jugador elegible dentro del campo. El pase es incompleto.

Regla: Doble faul ya que cada equipo comete un faul durante el mismo down. Ver Regla 14-5.

## Regla 3 Definiciones.

A. R.3.7 El equipo ofensivo clipea después de que el portador de la bola anota

Regla: Un foul entre downs debido a que el foul termina cuando la anotación es declarada. Penalice en la siguiente Patada de salida. Ver Regla 14-4-9

### SECCIÓN 13 PATADA DE SALIDA (PATADA LIBRE).

#### PATADA LIBRE.

Artículo.- 1 Una Patada Libre es aquella que pone la bola en juego para comenzar un down de patada libre (ver Regla 3-2-1, ver Regla 6-1-1) que incluye:

- (a) Una patada de salida;
- (b) Una patada después de un Safety; ver Regla 6-1-1-b.

#### LÍNEA DE RESTRICCIÓN.

Artículo.- 2 La línea de restricción en una patada de salida para el equipo que patea es la línea de la yarda a través del punto más adelantado de la bola desde el cual será realizada la patada (ver Regla 6-1-2-a).

La Línea de restricción para el equipo receptor en una patada de salida es 10 yardas delante de la línea de restricción del equipo que patea (ver Regla 6-1-2-b).

### SECCIÓN 14 MANEJANDO LA BOLA.

#### MANEJAR LA BOLA.

Artículo 1 Manejar la bola es transfiriéndole la posesión de la bola de un compañero de equipo a otro sin que sea una acción de pasar o de patear:

- (a) Excepto dónde es permitido por la Regla, dar la bola hacia adelante a un compañero de equipo es ilegal.
- (b) La pérdida de la posesión de la bola por la ejecución infructuosa de intentar dar la bola es un fumble que se le carga al jugador que en último lugar tenía la posesión. Una entrega mofada (legal o ilegal) es un fumble y la bola sigue estando viva.
- (c) Un manejo de bola adelantado ocurre cuando la bola se da (sin tener en cuenta la dirección del movimiento de la bola) a un jugador que es de antemano un compañero de equipo quien la da él, la toma o la recibe.

### SECCIÓN 15 REUNIÓN.

#### REUNIÓN (HUDDLE).

Una reunión es la acción de dos o más jugadores del equipo ofensivo que, en lugar de asumir sus posiciones normales para el centro, forman un grupo para obtener las señales para la próxima jugada o para cualquier otra razón

### SECCIÓN 16 EN CONTACTO E ÍMPETU.

#### EN CONTACTO.

Artículo.- 1 Una Bola está en contacto cuando:

- (a) Después de que viene del campo de juego, toca la línea de anotación (el plano) mientras está en posesión del jugador; o
- (b) mientras está suelta, y toca algo en o detrás de la línea de anotación.

**Nota (1):** Si un jugador, mientras está de pie en o detrás de la línea de anotación, toca una bola que ha venido del campo de juego y el Oficial tiene duda acerca de si la bola realmente ha tocado la línea de anotación (el plano), el Oficial deberá marcar que la bola estuvo en contacto.

**Nota (2):** Una bola en la zona de anotación que es llevada hacia el campo de juego está todavía dentro de. Es un Safety o Touchback si cualquier parte de la bola esta, por encima, o detrás de la línea de gol (del plano) cuando es declarada bola muerta. En tal caso, la bola deberá estar completamente en el terreno de juego, no podrá estar en contacto con la línea imaginaria de anotación.

#### BOLA MUERTA EN CONTACTO.

Artículo.- 2 Una Bola Muerta en contacto es una bola muerta en o detrás de la línea de anotación y debe ser ya sea una anotación, Safety, Touchback, gol del campo, o la terminación de un intento de anotación extra (ver Regla 11-3).

**Nota 1:** A veces un Safety, un Touchdown, o un intento de anotación extra (fallido) se otorga debido a una foul.

**Nota 2:** El Momentum es una excepción que mata el toque. Ver Regla 11-5-1- Excepción-2.



## Regla 3 Definiciones.

### ÍMPETU.

Artículo.- 3 Ímpetu es la acción de un jugador que da un nuevo impulso (o momento) a la bola y que la pone en contacto.

El ímpetu se atribuye a la ofensiva excepto cuando la bola se envía en contacto a través de un nuevo impulso cuando la defensiva la mofa o la batea en:

- (a) Una patada o un fumble;
- (b) En un pase atrasado después de que ha tocado en el suelo; o
- (c) Cuando la defensiva patear una bola ilegalmente (ver Regla 12-4-3).

**Nota1:** Si un jugador pasivo es empujado o bloqueado hacia cualquier patada o fumble o hacia un pase atrasado después de que la bola ha tocado el suelo, y si dicho empujón o bloqueo es el factor primario que envía la bola suelta en contacto, el ímpetu será atribuido al que empuja o al que bloquea, y el jugador que ha sido empujado (o bloqueado) no será considerado como que ha tocado la bola. Ver Regla 9-2-4.

**Nota 2:** La Regla de Momentum no es aplicable (ver Regla 11-5-1 Excepción-2).

### SECCIÓN 17. PATEADOR.

#### PATEADOR.

Un pateador es el jugador del equipo ofensivo quien legalmente patear la bola de despeje, de lugar, o de bote pronto. El equipo ofensivo se conoce como el equipo pateador durante la patada.

Un receptor es cualquier jugador del equipo defensivo durante una patada. El equipo defensivo se conoce como el equipo receptor durante la patada.

### SECCIÓN 18. PATADA DE SALIDA (KICK OFF).

#### PATADA DE SALIDA.

Una patada de salida es una patada libre que pone la bola en juego:

- (a) Al inicio del primer y tercer periodo;
- (b) Después de un intento de anotación extra;
- (c) Después de un gol de campo exitoso (ver Regla 6-1-1-a); y
- (d) Al inicio de un tiempo extra.

#### PATADA CORTA.

Si un pateador intenta de manera obvia patear corto y la bola nunca va a más allá de 20 yardas, se define como un patada corta (esto también aplica a una patada después de un safety).

### SECCIÓN 19. LÍNEA DE SCRIMMAGE.

#### LÍNEA DE SCRIMMAGE.

Artículo.- 1 La Línea de scrimmage para cada equipo es la línea (plano) que pasa por el punto más adelantado después que la bola se ha colocado lista para jugarse. El término de línea de scrimmage, o línea, implica una jugada de scrimmage.

#### JUGADOR EN LA LÍNEA.

Artículo.- 2 Un Jugador del equipo A está en su línea cuando:

- (a) Sus hombros están de frente a la línea de gol del Equipo B, y
- (b) Si él es el centrador, ninguna parte de su cuerpo está más allá de línea del equipo B al momento del centro,
- (c) Si él no es el centrador, su casco debe romper el plano vertical que atraviesa la línea de la cintura del centro.

**Nota:** Entrelazar las piernas está permitido.

A. R.3.8. El jugador ofensivo A1 asume su posición de tres puntos cuyas hombreras están viendo a la línea de gol de B. El casco de A1 se encuentra apenas rebasando la línea del cinturón del centrador.

Regla: A1 se encuentra legalmente en su línea.

## Regla 3 Definiciones.

### LA BOLA HA CRUZADO.

Artículo.- 3 La bola ha cruzado la línea de la scrimmage (cruza la línea) cuando, durante una jugada de scrimmage, ha sido corrida, fumbleada, pasada, o legalmente pateada por un jugador del equipo A, a través del plano de su línea y ha tocado el suelo o cualquier cosa toca el suelo más allá de la línea

### SECCIÓN 20. ZONA NEUTRAL, DONDE COMIENZA LA ZONA NEUTRAL, Y LA INVASIÓN.

#### ZONA NEUTRAL.

La zona neutral es el espacio entre el punto más adelantado y el punto más atrasado cuando la bola está colocada y se convierte en "Planos". Comienza cuando la bola se declara lista para jugarse. (Vea la infracción a la zona neutral, ver Regla 7-4-4.)

#### INVADIENDO.

Un jugador está invadiendo (ver Regla 7-4-3) la zona neutral cuando cualquier parte de su cuerpo está sobre ella y este contacto ocurre antes del centro. El Oficial deberá silbar inmediatamente.

### SECCIÓN 21. FUERA DE LUGAR.

#### FUERA DE LUGAR.

Un jugador se encuentra fuera de lugar cuando cualquier parte de su cuerpo o su persona está más allá de su zona neutral, línea de la patada libre, o en la línea de patada de atrapada libre, cuando la bola se pone en el juego.

**Excepciones:** El centro puede estar más allá de su línea siempre y cuando no esté más allá de la línea defensiva (ver 3-18-2).

El sostenedor de una patada de lugar para un patada libre puede estar más allá de su línea de patada (ver Regla 6-1-3-b-1).

El cachador de una patada de atrapada libre deberá estar más allá de su línea de cachada libre (ver Regla 11-4-3).

El pateador puede estar más allá de la línea, pero su pie con el que da la patada no (ver Regla 6-1-3-b-2).

### SECCIÓN 22. FUERA DEL CAMPO Y PUNTO DEL INBOUND.

#### FUERA DEL CAMPO.

Artículo.- 1 Un jugador o un Oficial están fuera del campo cuando toca:

- (a) Cualquier línea que limita el campo; o
- (b) Cualquier cosa que no sea un jugador, un oficial, o el pilón fuera de una línea de límite del campo.

#### BOLA FUERA DEL CAMPO.

Artículo.- 2 La Bola está fuera del campo cuando:

- (a) El corredor está fuera del límite del campo;
- (b) En posesión de la bola, el jugador toca una línea de límite del campo o algo que no sea un jugador, o un oficial sobre o fuera del tal línea; o
- (c) Una bola suelta toque la una línea del límite del campo o algo sobre o fuera del tal línea.

#### PUNTO FUERA DEL CAMPO.

Artículo.- 3 El Punto llamado inbound es un punto a 70 pies 9 pulgadas de la línea lateral en la yarda de la línea que atraviesa el punto dónde la bola o un corredor salió del campo entre las líneas de gol.

Bajo ciertas condiciones, la bola está muerta en una zona lateral o se pone en ese punto como el resultado de un castigo. Ver Regla 7-6-2.

**Nota:** Comúnmente el punto de fuera del campo es el punto dónde la bola cruzó una línea lateral. Sin embargo, si una bola, mientras todavía está dentro del campo, se declara fuera del campo porque tocó algo que está fuera del campo, el punto de fuera del campo estará en la línea de la yarda en la cual se presentó dicho toque.

A. R.3.9. El jugador ofensivo A1, con sus pies dentro del campo, toca a un Oficial que se encuentra tocando la línea lateral.

Regla: A1 Esta fuera del campo.

### Regla 3 Definiciones.

R.3.10. El jugador ofensivo A1, con sus pies dentro del campo, toca a un jugador que se encuentra tocando la línea lateral.

Regla: A1 Esta fuera del campo.

R.3.11. El jugador ofensivo A1, fomblea la bola y esta toca a un jugador defensivo B1, que se encuentra tocando la línea lateral, y la bola regresa dentro del terreno de juego cuando B1 falla en recuperarla.

Regla: Bola muerta fuera del campo al momento que la bola suelta es tocada por el jugador en la línea lateral. Bola del equipo ofensivo en el punto fuera del campo. El reloj de juego arranca al centro.

R.3.12. El jugador ofensivo A1, toca el pilón del equipo defensivo con cualquier parte de su cuerpo.

Regla: A1 NO esta fuera del campo. El corredor no está fuera del campo hasta que toque cualquier otra cosa ya sea un jugador, un Oficial o el pilón por la parte que da por afuera de la línea fuera del campo.

### SECCIÓN 23. PASE.

#### PASE.

Artículo.- 1 Un Pase es el movimiento de la bola causado por el corredor, quien él lanza, avienta (pase aventado), o empuja (pase pala) la bola (ver Regla 3-28-1).

**Nota:** El término también se usa para designar la acción de un jugador en que causa un pase como que, "Él pasa la bola".

#### PASE ADELANTADO.

Artículo.- 2 Un Pase Adelantado si:

- (a) Inicialmente avanza (a un punto más cercano de la línea de anotación del equipo contrario) después de dejar las manos del pasador y antes de tocar a otro jugador; o
- (b) La bola primero pega en el suelo, o un jugador, un oficial o cualquier cosa que se encuentre más cerca de la línea de gol del oponente y de un punto de donde la bola abandono la mano del pasador; o

**Nota 1:** Cuando un jugador del equipo A está sosteniendo la bola para realizar un pase adelantado, cualquier movimiento intencional hacia adelante de su mano el pase adelantado empieza. Si un jugador del equipo B hace contacto con el pasador o la bola después de que el movimiento hacia adelante empieza y la bola deja la mano del pasador, un pase adelantado es par Regla, sin tener en cuenta dónde la bola golpea a la tierra o un jugador.

**Nota 2:** Cuando un jugador del equipo A está sosteniendo la bola para realizar un pase adelantado, cualquier movimiento intencional de su mano hacia adelante empieza el pase adelantado. Si el jugador pierde la posesión de la bola cuando él está intentando envolverla (devolverla) a su cuerpo. También, si el jugador ha envuelto la bola en su cuerpo y entonces pierde la posesión, es un fumble, esto es declarado como un fumble.

**Nota 3:** Si el jugador pierde posesión de la bola mientras intenta armar el movimiento de su brazo, es un fumble.

**Nota 4:** Un fumble o un mof hacia adelante no importando su dirección, a menos que el acto de lanzar sea intencional. En cuyo caso, el fumble es un pase adelantado (ver Regla 8-1-1) y el mof es un bateo (ver Regla 12-4-1)

A. R.3.13. Un manejo de bola de mano a mano hacia delante a un jugador elegible es seguido por un pase en vuelo hacia delante cerca de la línea.

Regla: Pase legal, debido a que el primer manejo de balón no es considerado un pase adelantado (vea Regla 3-22-3).

A. R.3.14. Un manejo de bola de mano a mano hacia delante a un jugador elegible que mofa la bola y esta es recuperada por un jugador del equipo defensivo.

Regla: El manejo de la bola de mano a mano, no es considerado un pase incompleto, es un fumble que le permite al equipo defensivo ganar la posesión de la bola.

#### PASADOR, EQUIPO PASADOR.

Artículo.- 3 Un jugador que lanza o tira un pase legal adelantado es conocido como el Pasador hasta que finalice el pase. Los compañeros del jugador que lanza un pase adelantado (legal o ilegal) son conocidos en conjunto como el equipo pasador o pasadores.

## Regla 3 Definiciones.

### PASE ATRASADO.

Artículo.- 4 Un Pase atrasado (ver Regla 8-7-1) es cualquier pase que no es un pase adelantado.

### ADELANTE; ADELANTADO; MÁS ALLÁ.

#### Notas Suplementarias.

- (1).- Adelantado, más allá de, o hacia adelante de, son términos que designan un punto más cercano de la línea de gol de la defensiva a menos que la defensiva sea nombrada específicamente. Los términos contrarios son Atrasado o Detrás.
- (2).- Un pase paralelo a determinada línea o a un jugador que se mueve paralelo a él al momento del centro se considera como atrasado.
- (3).- Si un pase es bateado, mofado, golpeado o pateado en cualquier dirección, dicho acto no cambia el destino original. Sin embargo, dicho acto puede cambiar el ímpetu (ver Regla 3-15-3) si se envía en contacto o puede ser un foul (ver Regla 12-4-1, 12-4-3).

## SECCIÓN 24. PATADA DE LUGAR.

### PATADA DE LUGAR.

Una Patada de lugar es la realizada por un pateador mientras la bola se encuentra en una posición fija en el suelo, a excepción de lo provisto en patadas de salida donde se permite un tee reglamentado (ver Regla 6-1-1-nota). La bola puede ser sostenida en la posición por un compañero. Ver Regla 11-4-4.

## SECCIÓN 25. ÁREA DE BOLSA DE PROTECCIÓN.

### BOLSA DE PROTECCIÓN.

El área de la bolsa de protección se define desde la posición normal del tackle a cada lado del centrador, y se extiende hacia atrás hasta la propia línea final del equipo ofensivo. **Después de que la bola sale del área, esta área deja de existir.**

## SECCIÓN 26. FAUL DESPUÉS DE LA POSESIÓN.

### FAUL DESPUÉS DE LA POSESIÓN.

Es un foul cometido por el equipo que recibe el cual ocurre después de que la bola es legalmente pateada y antes de que cambie la posesión. La bola debe cruzar la línea de scrimmage y el equipo que recibe debe retener la posesión de la bola pateada. Ver Regla 9-5-1-Excepción 3.

## SECCIÓN 27. UNA PATADA.

### PATADA.

Una patada es hecha por un pateador quien deja caer la bola y la patea mientras está en el aire (ver Regla 9-1-1).

## SECCIÓN 28. CORREDOR Y JUGADA DE CARRERA.

### CORREDOR.

Artículo.- 1 El corredor es el jugador ofensivo que se encuentra en posesión de una bola viva (ver Regla 3-2-1), i.e., posee el balón o lo acarrea en cualquier dirección.

### JUGADA DE CARRERA.

Artículo.- 2 Una jugada de carrera es una jugada durante la cual existe un corredor y no es seguida por una patada o un pase adelantado hecho detrás de la línea de scrimmage. Puede haber más de una jugada de carrera durante el mismo down (ver Regla 14-1-12).

#### Notas Suplementarias:

- (1).- La excepción a una jugada de carrera es significativa solamente cuando el foul ocurre mientras existe un corredor antes de una patada o un pase detrás de la línea (ver Regla 8-6-1, ver Regla 9-5-1, y ver Regla 14-1-12).
- (2).- La afirmación: "el jugador puede avanzar", significa que él puede convertirse en corredor, realizar una patada legal (ver Regla 9-1-1), realizar un pase atrasado (ver Regla 8-7-1), o durante una jugada de scrimmage, un jugador ofensivo podrá lanzar un pase adelantado (ver Regla 8-1-1) detrás de su línea de scrimmage, siempre y cuando sea el primer pase durante el down y la bola no se haya encontrado delante de dicha línea de scrimmage previamente.

## Regla 3 Definiciones.

A. R.3.15. B1 un jugador del equipo receptor catcha una patada de salida, la avanza, y luego la fumblea. Un jugador del equipo pateador A2 la recupera y la avanza.

Regla: Desde que B1 y A2 tienen la posesión de la bola se convierten en corredores, entonces hay dos jugadas de carrera durante el mismo down.

### SECCIÓN 29. SAFETY.

#### SAFETY.

Un safety es la situación en la cual la bola se declara muerta en o detrás de la propia línea de gol del equipo siempre que:

- (a)- El ímpetu (ver Regla 3-15-3) venga de un jugador del mismo equipo;
- (b)- No sea una anotación (ver Regla 11-2).

#### MOMENTUM.

*Nota: No es un safety si jugador defensivo en el campo de juego intercepta un pase; catcha o recupera un fumble, pase atrasado, patada de salida, patada de despeje, o atrapada libre y su velocidad original adquirida lo lleva en su propia zona de anotación, donde la bola es declarada muerta en posesión de su equipo. Por lo tanto la bola pertenece al equipo defensivo en el punto donde la bola fue interceptada, catchada, o recuperada. (Ver Regla 11-5-1 Excepción-2)*

### SECCIÓN 30. SCRIMMAGE, JUGADA DE SCRIMMAGE.

#### DOWN DE SCRIMMAGE.

Un down de scrimmage es aquel que comienza con un centro (ver Regla 3-32). El término "de scrimmage" se refiere a cualquier acción desde el inicio del centro hasta que el down termina o hasta que el equipo A pierde posesión y el equipo B la gana. Cualquier acción subsiguiente durante el down, después de un cambio de posesión, no se considera como "de scrimmage".

#### LÍNEA DE SCRIMMAGE.

*Nota: El término "línea de scrimmage" o "línea" implica una jugada de A "de scrimmage". "Línea" es usado comúnmente para abreviar y no debe ser confundido con línea de la yarda, línea lateral o línea final. "Línea" también es usado para la línea de patada libre o para la línea de una patada de atrapada libre. Por lo anterior, la acción durante un down de patada libre (ver Regla 6-1) o en un down de patada de atrapada libre, es referida a veces como una jugada que no es de scrimmage.*

### SECCIÓN 31. MOVIMIENTO (SHIFT).

#### MOVIMIENTO.

Un movimiento es la acción de dos o más jugadores ofensivos quienes (antes de un centro), después de haber asumido una posición fija, simultáneamente cambian de posición sus pies moviéndose en su lugar (pivotean) o asumen una nueva posición fija con cualquiera de sus pies o de ambos pies (ver 7-4-8).

### SECCIÓN 32. CENTRO Y CENTRADO.

#### CENTRO Y CENTRADO.

El centro es un pase hacia atrás que pone la bola en el juego para comenzar un down de scrimmage. El centrador es el jugador ofensivo que intenta el centro. Ver Regla 7-6-3, para las condiciones respectivas a un centro legal.

### SECCIÓN 33. NOTAS SUPLEMENTARIAS (N. S.).

#### NOTAS SUPLEMENTARIAS.

*Las Notas Suplementarias (N.S.) son párrafos descriptivos que amplían una determinada Regla, que sería de otra manera muy confusa o complicada de entender por su redacción.*

*Una Decisión Aceptada (A. R.), se usa a menudo para el mismo propósito (ver Regla 3-1). También se encuentran Decisiones Aceptadas adicionales en el libro Oficial de casos de la NFL (A. R.).*

*Una Nota o Notas son comúnmente más específicas y se aplican a una situación en particular. También se emplean usualmente para indicar referencias pertinentes a otras Reglas.*

## Regla 3 Definiciones.

### SECCIÓN 34. JUGADOR SUSPENDIDO.

#### JUGADOR SUSPENDIDO.

Un Jugador Suspendido es aquél que debe ser retirado, por lo menos un down, para la corrección de equipo ilegal (ver Regla 5-4).

### SECCIÓN 35. CAJA DE TACKLEO.

La Caja de tackleo es una zona que se extiende de tackle a tackle y a tres yardas más allá de la línea de scrimmage a la línea final del equipo a la ofensiva. Después de que la bola sale de la caja de tackles, esta área ya no existe.

### SECCIÓN 36. TACKLEO.

#### TACKLEO.

El tackleo es el uso de manos, brazos o hombro por un jugador defensivo en su intento de detener a un corredor o llevarlo al suelo (ver Regla 12-1-6).

### SECCIÓN 37. EQUIPO A Y B, OFENSIVA Y DEFENSIVA.

#### OFENSIVO, DEFENSIVO.

Artículo.- 1 Siempre que un equipo esté en posesión (ver Regla 3-2-7), tiene la Ofensiva y, así mismo, el equipo oponente es la Defensiva.

#### EQUIPO A, EQUIPO B.

Artículo.- 2 El equipo que pone la bola en el juego es el Equipo A, y su contrario es el Equipo B. Para abreviar, un jugador del Equipo A es referido A1, y sus compañeros como A2, A3, etc. Los Contrarios son B1, B2, etc.

*Nota: Un equipo se vuelve el Equipo A cuando se ha designado para poner la bola en el juego, y sigue siendo el Equipo A hasta que un down termina, aunque podría haber uno o más cambios de posesión de la bola durante el down. Esto contrasta con los términos de la Ofensiva y Defensiva. El equipo A siempre será la Ofensiva cuando se inicia un down, pero se vuelve la Defensiva siempre que B toma la posesión de la bola durante ese down, y viceversa para cada cambio de posesión.*

### CAMBIO DE POSESIÓN.

Artículo 3 Un cambio de posesión ocurre cuando un jugador del equipo defensivo asegura la posesión de una bola que se ha sido pateada, pasada, o fumbleada por un jugador del equipo ofensivo, o cuando la pelota sea otorgada al equipo ofensivo, o cuando la pelota se concede al equipo contrario por Regla. Un cambio de posesión incluye pero no se limita a:

- (a) Por una interceptación de un pase adelantado; o
- (b) Por una cachada o la recuperación de un fumble o un pase atrasado: o
- (c) Por una cachada o recuperación de una patada de despeje, patada libre, o patada de atrapada libre.
- (d) Cuando el equipo ofensivo no alcanza la línea para ganar en cuarto down.
- (e) Cuando el equipo ofensivo falla en anotar un intento de gol de campo.

### SECCIÓN 38. TIEMPO FUERA O TIEMPO DENTRO

#### TIEMPO FUERA.

Artículo.- 1 Un Tiempo Fuera es un intervalo durante el cual el Reloj de Juego está detenido (ver Regla 4-4) e incluye los intermedios (ver Regla 4-1-2 y ver Regla 4-1-3).

En cualquier momento, incluyendo en un intermedio, Todas las reglas que rigen el juego siguen en vigor. Los representantes de cualquiera de los dos equipos se les prohíbe la entrada al terreno de juego, a menos que sean sustitutos entrantes, asistentes del equipo o instructores entrando a proveer el bienestar de un jugador, y cualquier tipo de actividades ajenas al juego están prohibidas en el campo de juego.

*Nota: El término Tiempo Fuera (general) no debe ser confundido con un tiempo fuera pedido por el equipo, que es específico en (ver Regla 4-5-1).*

#### TIEMPO DENTRO.

Artículo.- 2 Tiempo dentro es el significado (ver Regla 4-3) que se utiliza para indicar que el operador del reloj lo echo andar.

### **SECCIÓN 39. TOUCHBACK.**

#### **TOUCHBACK.**

Un Touchback es la situación en que una bola se declara muerta en o detrás de la propia línea de gol de un equipo, siempre que el ímpetu venga de un contrario y siempre que no sea una anotación (ver Regla 11-6).

### **SECCIÓN 40. TOUCHDOWN.**

#### **TOUCHDOWN.**

Una Anotación (Touchdown) es la situación en que cualquier parte de la bola, legalmente en posesión de un jugador dentro del campo, se encuentra en, sobre, o detrás de la línea de gol del equipo contrario (el plano), siempre que no sea un Touchback (ver Regla 11-2).

### **SECCIÓN 41. ZANCADILLA.**

#### **ZANCADILLA.**

Zancadilla es el uso de la pierna o del pie para obstruir a un contrario (incluso al corredor) debajo de la rodilla (ver Regla 12-1-4-c Y ver Regla 12-1-8).

### **SECCIÓN 42. INTENTO DE ANOTACIÓN EXTRA.**

#### **INTENTO DE ANOTACIÓN EXTRA.**

Intento de anotación extra es una oportunidad dada al equipo que ha realizado una anotación para sumar uno o dos puntos adicionales mediante un down scrimmage (ver Regla 11-3).

### **SECCIÓN 43. ADVERTENCIA QUE FALTAN DOS MINUTOS DE JUEGO.**

Los dos minutos es una advertencia que se produce automáticamente después de la conclusión del último down para que la bola sea legalmente centrada o se realice una patada antes de los últimos dos minutos en el reloj del juego en el segundo y cuarto períodos.

### **SECCIÓN 44. LÍNEA DE LA YARDA, ZONA DE ANOTACIÓN.**

#### **PROPIA ZONA DE ANOTACIÓN.**

Artículo.- 1 La Propia zona de anotación de un equipo durante cualquier periodo es la que está defendiendo. La línea de anotación adyacente es conocida como su (propia) línea de anotación.

#### **LÍNEA DE LA YARDA.**

Artículo.- 2 Una Línea de la Yarda es cualquier línea y su plano vertical paralelo a la línea final. Las Líneas de Yardas (marcadas o no marcadas) en el campo de juego se nombran por el número en yardas a partir de la línea de gol de un equipo hacia el centro del campo.

*Nota: La línea de la yarda que está a 19 yardas de la línea de anotación del equipo A se llama línea de la yarda 19 de A. La línea de la yarda que está a 51 yardas de la línea de anotación del equipo A se le llama línea de la yarda 49 de B. (Para abreviar, éstas son llamadas del 19 de A y 49 de B).*

## REGLA 4 EL RELOJ DE JUEGO.

### SECCIÓN 1 DURACIÓN DEL JUEGO

#### DURACIÓN DEL JUEGO.

Artículo.- 1 La duración del juego es de 60 minutos, divididos en cuatro periodos de 15 minutos cada uno. Si el encuentro al final del cuarto periodo se encuentra empatado, el juego se extenderá para un periodo extra (s), tal como se describe en la Regla 16.

#### INTERVALOS.

Artículo.- 2 Con intervalos de 2 minutos entre el primero y segundo periodo (primer medio) y entre el tercero y cuarto periodo (segundo medio). Durante estos intervalos, todas las Reglas continúan en aplicación y ningún representante de cualquier equipo podrá entrar al campo de juego a menos que sea un jugador sustituto, o el equipo de atención médica o entrenador o para asistir a cualquier jugador.

**Castigo: Por entrar al campo ilegalmente: Pérdida de 15 yardas desde el punto siguiente (ver Regla 13-1-6, Penalización).**

El Juez Baqueador (Back Judge) es el encargado de cronometrar los intervalos de 2 minutos y sonará su silbato (o hará una señal visible) cuando hayan transcurrido 1 minuto y 50 segundos. El Réferi sonará su silbato inmediatamente después de esto para que comience la jugada; e indicar al operador del reloj de jugada que inicie el conteo descendente de los 25 segundos. Ver Regla 4-6-2.

#### MEDIO TIEMPO.

Artículo.- 3 Entre el segundo y tercer periodos, habrá un intermedio de 12 minutos. Y los equipos pueden abandonar el campo para ir a sus vestidores. Durante este intermedio, el juego se suspende. Esto será cronometrado por el juez de línea. Ver Regla 13-1-1, para las faules por los no jugadores cometidas entre los medios.

#### TIEMPO OFICIAL.

Artículo.- 4 El reloj electrónico del estadio deberá considerarse como el tiempo oficial. El operador del reloj arrancará y detendrá el reloj a la señal de cualquiera de los oficiales de acuerdo con las Reglas. El juez de línea (ver Regla 15-5-2) será el responsable de la vigilancia del reloj de juego y en caso de que el reloj del estadio se descomponga, o por cualquier razón no esté siendo operado correctamente, tomará como su responsabilidad el llevar el tiempo oficial en el campo.

***Nota:** El reloj de juego puede ser corregido solamente antes de que la próxima jugada sea efectuada, incluyendo en un down donde no corra el reloj o en un intento de anotación extra.*

### SECCIÓN 2 INICIO DE CADA PERIODO O MEDIO.

#### PRINCIPIO DE CADA MITAD.

Artículo.- 1 Ambos equipos deben estar sobre el campo para la patada de inicio programada para el principio de cada mitad. Antes del inicio del partido, ambos equipos son exigidos aparecer en el campo al menos 15 minutos antes de la hora programada para la patada inicial, para asegurar el tiempo suficiente para el precalentamiento. Los miembros designados de la planilla arbitral deben notificar personalmente a ambos entrenadores en jefe sobre la hora programada para la patada inicial antes del inicio de cada mitad.

#### Castigos:

- (a) **Por retrasar el inicio del medio tiempo: pérdida de 15 yardas del punto de la patada inicial determinado en la Regla 6-1-2-a.**
- (b) **Por fallar en aparecer en el campo al menos 10 minutos antes de la patada inicial programada: la pérdida de la primera opción en el volado, tanto para los empates como el tiempo suplementario, y la pérdida de 15 yardas del punto de la patada inicial.**

#### VOLADO.

Artículo.- 2 No más de tres minutos antes de la patada de salida, el Réferi, en la presencia de los capitanes de ambos equipos (con un límite de seis por el equipo, todos uniformados y miembros de la lista de jugador activo, inactivo u honorario) echará al aire una moneda en el centro del campo. La elección del volado la tendrá el capitán del equipo visitante o el capitán designado por el Réferi si no hay equipo que sea local. El ganador del volado debe escoger una de las dos opciones y el perdedor la opción restante. Las dos opciones son:



## Regla 4 El reloj de juego.

- (a) Qué equipo es el que recibe; o el que patea.
- (b) La línea de gol que defenderá su equipo.

**Castigo: Por incumplir con el volado: Pérdida de la opción del volado para ambos medios, incluyendo el tiempo extra, y 15 yardas de castigo del punto de la patada de salida sólo para el primero medio.**

Para el segundo medio, el capitán que perdió el volado tendrá la primera elección de las dos opciones listadas anteriormente en (a) o (b) a menos que uno de los equipos haya perdido su opción de la primera y segunda mitad de acuerdo a las opciones en la Regla 4-2-1, o al menos que el ganador del volado difiera su opción al segundo medio, en cuyo caso podrá escoger nuevamente la opción (a) o (b) arriba mencionada. Inmediatamente antes de comenzar el segundo medio, los capitanes de ambos equipos deben informar al Réferi sus respectivas opciones.

***La primera opción expresada por capitán por cualquier alternativa dada no podrá ser cambiada.***

### CAMBIO DE LÍNEA DE GOL.

Artículo.- 3 Al final del primer y tercer periodos, los equipos deben cambiar de línea de anotación. El equipo en posesión, el número de down, y la posición relativa de la bola en el campo de juego y de la línea por ganar permanece sin cambio.

## SECCIÓN 3 ECHANDO ANDAR EL RELOJ DE JUEGO.

### DOWN DE PATADA LIBRE.

Artículo.- 1 El operador del reloj de juego echará a andar su reloj de juego (tiempo dentro) cuando la bola pateada sea tocada legalmente dentro del terreno de juego.

***Nota: No se echara andar el reloj de juego sí:***

- (a) *Si el equipo receptor recupera la bola dentro de su propia zona final y no hace un intento de salir al campo de juego (incluyendo correr lateralmente dentro de su zona final);*
- (b) *El equipo receptor recupera la bola en el campo de juego o*
- (c) *El equipo receptor hace una señal de cachada libre.*

A. R. 4.1 a) Con tres segundos para terminar en el segundo cuarto. A1 intenta una patada dentro de la yarda de A35. La patada es cachada o recuperada legalmente en la yarda de A46: a) por A2, b) por B1 que hace una señal de atrapada libre, c) por B1 en sus pies y él va inmediatamente al suelo, o d) por B1 en el suelo y él no hace ningún esfuerzo o movimiento para levantarse y avanzarla.

Reglas:

- a) Bola del equipo A, primero-y-10 en la yarda de A46. Tres segundos en el reloj. (No corre el reloj).
- b) Bola del equipo B, primero-y-10 en la yarda de A46. Tres segundos en el reloj. (No corre el reloj).
- c) Bola del equipo B, primero-y-10 en la yarda de A46. Dos segundos en el reloj. (Un segundo se escapa del reloj).
- d) Bola del equipo B. Primero-y-10 en la yarda de A46. Dos segundos en el reloj. (Un segundo se escapa del reloj).

A. R. 4.2 b) durante los últimos dos minutos del juego una patada después de un Safety es hecha desde la línea de la yarda 20 de A.

Regla: El reloj de juego se echa andar cuando la bola es tocada por cualquier jugador en el terreno de juego.

***Nota: ninguna extensión de los tiempos fuera automáticos en esta sección será admitida a menos que cualquier jugador pide un tiempo fuera cargado a su equipo, o el Réferi pide un tiempo fuera pedido por un equipo o suspende la jugada él mismo.***

### DOWN DE SCRIMAGE.

Artículo.- 2 Seguido de cualquier tiempo fuera (ver Regla 3-36), el reloj del partido serán empezado al inicio de la jugada de scrimmage o cuando la bola es centrada, exceptuando en las siguientes en situaciones:

- (a) Siempre que un corredor salga fuera del campo en una jugada de scrimmage, el reloj del juego es puesto en marcha cuando un Oficial coloca la bola en un punto dentro de los inbounds, y el Réferi da la señal de poner en marcha el reloj del juego, excepto que el reloj comenzara al momento del centro:
  - (1) Después de un cambio de la posesión;
  - (2) Después del aviso de los últimos dos minutos de primera mitad; o

## Regla 4 El reloj de juego.

(3) Dentro de los últimos cinco minutos de la segunda mitad.

A. R. 4.3 Faltando tres minutos para finalizar el primer cuarto, el Back A2 toma la bola de mano a mano y la lleva fuera del campo a la línea de la yarda 27 de su propio campo.

Regla: El reloj de juego se para. Arrancará a la señal del Réferi.

A. R. 4.4 El jugador B7 intercepta un pase legal adelantado y corre fuera del campo en la línea de la yarda 14 de A.

Regla: Se para el reloj de juego. El reloj de juego arranca al centro.

(b) Si el jugador que originalmente toma el centro es tackleado detrás de la línea de scrimmage antes del aviso de los últimos dos minutos, el reloj de juego empieza cuando el Réferi indica que la bola está lista para la jugada. (El reloj de la jugada empieza a 40 segundos inmediatamente después del tackleo.)

(c) Si hay un tiempo fuera por lesión antes del aviso de los últimos dos minutos, el reloj del juego es puesto en marcha como si el tiempo fuera por la lesión no hubiese ocurrido.

(d) Si hay un tiempo fuera de un equipo excesivo después de la advertencia de los dos minutos, el reloj del juego es puesto en marcha como si el tiempo muerto excesivo no había ocurrido.

(e) Si hay el tiempo fuera del Réferi, el reloj del juego es puesto en marcha como si el tiempo fuera del Réferi no hubiese ocurrido.

(f) Si el reloj del juego es parado después de un down en el que hubo un foul por cualquier equipo, luego de ejecución o declinación de la falta, el reloj del juego empezará como si el foul no había ocurrido, excepto que el reloj empezará al momento del centro:

(1) Si el foul ocurre después del aviso de los últimos dos minutos de la primera mitad;

(2) Si el foul ocurre dentro los últimos cinco minutos de segundo tiempo; o

(3) Si una Regla específica otra cosa.

A. R. 4.5 Segundo y 10 en la yarda de A30. El corredor A1 lleva la bola hasta la línea de la yarda 40 de A donde es tackleado. Durante la carrera de A1 A2 clipea en la yarda 35 de A.

Regla: Bola de A segundo y 10 en la yarda 30 de A. El reloj de juego camina a la señal del Réferi de bola lista, después que el castigo es aplicado, exceptuando dentro de los dos minutos finales de la primera mitad o de los 5 minutos finales del segundo medio.

A. R. 4.6 Segunda y 10 en la yarda de A30. El corredor A1 lleva la bola hasta la línea de la yarda 40 de A donde sale del campo. Durante la carrera de A1 A2 clipea en la yarda 35 de A.

Regla: Bola de A segundo y 20 en la yarda 20 de A. El reloj de juego camina a la señal del Réferi de bola lista, después que el reloj de juego se paró porque el jugador salió fuera del campo, exceptuando dentro de los dos minutos finales de la primera mitad o de los 5 minutos finales del segundo medio.

(g) Si un fumble o un pase atrasado, por cualquier jugador se va fuera del campo, el reloj de juego se echa andar cuando un oficial pone la bola dentro de en la línea de los inbounds, y el Réferi indica que la bola está lista para la jugada.

(h) Cuando hay un ajuste en el reloj de juego de 10 segundos, el reloj del partido empieza cuando el Réferi indica que la bola está lista para jugarse.

(j) Durante un intento de anotación extra, o cuando existe un down que no hay reloj de juego.

(k) Cuando una Regla en específico, prescribe otra cosa.

### DOWN DE PATADA LIBRE.

Artículo.- 3 El operador de reloj del partido pondrá en marcha el reloj del juego en un down de atrapada libre, cuando la bola sea pateada.

## SECCIÓN 4. PARANDO EL RELOJ DE JUEGO.

### PARANDO EL RELOJ DE JUEGO.

El operador del reloj detendrá el reloj de juego (tiempo fuera) cuando de acuerdo con su propio conocimiento o al momento de una señal de cualquier oficial:

## Regla 4 El reloj de juego.

- (a) Al final del down en donde hubo una patada libre o una señal de atrapada libre.
- (b) Cuando el equipo pateador recupera una patada que ha sido tocada por el equipo receptor más allá de la zona neutral;
- (c) Cuando la bola sale del campo;
- (d) Cuando la bola es declarada muerta en o atrás de la línea de gol;
- (e) Al final del down donde ocurre un foul;
- (f) Cuando un pase adelantado es incompleto;
- (g) Cuando el jugador original que recibe el centro es tackleado atrás de la línea de scrimmage;

**Excepción:** Después de los dos minutos de advertencia para terminar el medio, el reloj del juego no se detiene.

A. R. 4.7 El QB A1 se hace para atrás para lanzar un pase y es tackleado detrás de su línea de scrimmage.

Regla: El reloj de juego se para hasta que la bola sea colocada para el siguiente punto. (El reloj de los 40 segundos camina cuando la señal de bola muerta es dada).

- (h) En el momento de un foul y la bola permanece muerta o es declarada muerta inmediatamente;
- (i) Cuando el Réferi hace la señal de los dos minutos;
- (j) Cuando el down termina o después si hay un cambio de posesión de la bola; o
- (k) Cuando un oficial hace una señal de tiempo fuera por cualquier razón.

## SECCIÓN 5 TIEMPO FUERA.

### CARGANDO UN TIEMPO FUERA.

Artículo 1 El Réferi suspenderá la jugada cuando la bola esté muerta y declarará un tiempo fuera al equipo que haya pedido el tiempo fuera ya sea que fuera requerido por el entrenador jefe o cualquier jugador (**no un jugador sustituto**) a cualquier Oficial.

Idea 1: **Se permitan tres tiempos fuera.** Un equipo le es permitido tres tiempos fuera a su equipo durante cada mitad.

Idea 2: **La duración de tiempo fuera.** Los tiempos fuera pedidos por los equipos serán de dos minutos de duración, a menos que el tiempo fuera sea usado por la televisión para una pausa de comerciales. Los tiempos fuera serán de 30 segundos de duración, cuando el número designado de comerciales de televisión se haya agotado en un cuarto, si es un segundo tiempo fuera de equipo pedido en el mismo período de bola muerta, o cuando el Réferi así lo requiera.

Idea 3: **Tiempos fuera de equipo consecutivos.** A cada equipo se le puede conceder un tiempo fuera durante el mismo período de bola muerta, pero un segundo tiempo fuera adjunto a un tiempo fuera otorgado a un equipo, por cualquier equipo durante el mismo período donde la bola sea declarada muerta está prohibido. Tales tiempos fuera de un equipo podrían seguir al tiempo fuera del Réferi o cualquier tiempo fuera automático mencionados en la sección 4 anterior.

Idea 4: **Conducta antideportiva.** Un intento declarar un tiempo fuera de equipo excesivo o declarar un segundo tiempo fuera en el mismo período de bola muerta del equipo B en un intento de "Enfriar" a un pateador, será considerado como una conducta antideportiva y será sujeto a un castigo por conducta antideportiva de 15 yardas (ver 12-3). Este aplicará también en intentos de gol de campo o intentos de anotación extra.

**Nota:** Si un intento es hecho para declarar un tiempo fuera en tales situaciones, los Oficiales no concederán el tiempo fuera; en vez, la jugada continuará, y una falta será declarada, con la ejecución acostumbrada. Si un tiempo fuera es concedido sin así quererlo, la falta también será hecha cumplir. Ver 12-3-1-v.

### TIEMPO FUERA POR LESIÓN.

Artículo 2 si un Oficial decide que un jugador está lastimado, o si los encargados de asistirlo aparecen en el campo para ayudar a un jugador lastimado, un tiempo fuera por lesión será declarado por el Réferi.

A. R. 4.8 El corredor A1 y aparenta estar lesionado ya que no se mueve.

Regla: El oficial deberá de llamar un tiempo fuera por jugador lesionado. El oficial no podrá determinar si el jugador está o no está lesionado. El tiempo fuera no será cargado si alguna condicionante no es violada.

### TIEMPO FUERA POR LESIÓN ANTES DE LA ADVERTENCIA DE LOS DOS MINUTOS.

Artículo 3 Cuando un tiempo fuera de lesión es declarado, el jugador lastimado deberá dejar el juego para lo menos un down. El jugador le será permitido quedarse en el juego si:

## Regla 4 El reloj de juego.

- (a) Si a cualquier equipo le es cargado un tiempo fuera;
- (b) Si la lesión es el resultado de un foul por un adversario; o
- (c) El periodo termina o el aviso de los últimos dos minutos ocurre antes del próximo centro.

En la conclusión de un tiempo fuera de lesión, el reloj del juego empezará como si el tiempo fuera de lesión no había ocurrido. Si a cualquier equipo le es otorgado un tiempo fuera, el reloj empezará al centro.

### TIEMPO FUERA POR LESIÓN DESPUÉS DE LA ADVERTENCIA DE LOS DOS MINUTOS.

Artículo 4 Después del aviso de los últimos dos minutos de cualquier mitad, lo siguiente se aplicará:

- (a) Si un equipo no ha usado sus tres tiempos fuera, el equipo del jugador lastimado le será cargado un tiempo fuera, a menos que:
  - (i) La lesión es el resultado de un foul por un adversario;
  - (ii) La lesión ocurre durante un down en el que hay un cambio de la posesión, un gol de campo exitoso, un intento de anotación extra, o:
- (b) Si un equipo ha usado sus tres tiempo fuera, y un tiempo fuera es pedido en exceso por el equipo, el tiempo fuera será declarado el Réferi, a menos que:
  - (i) La lesión es el resultado de un foul por un adversario;
  - (ii) La lesión ocurre durante un down en el que hay un cambio de la posesión, un gol de campo exitoso, un intento de anotación extra, o:
- c) El jugador debe dejar el juego para la realización de un down, a menos que:
  - (i) La lesión es el resultado de una foul de un oponente; o
  - (ii) Cualquier equipo toma un tiempo fuera concedido.

**Castigo: Para el segundo y siguiente tiempo fuera de equipo excesivo después del aviso de los últimos dos minutos: Pérdida de cinco yardas desde el punto siguiente y se declara como retraso de juego.**

*Nota: 1 Ningún castigo de yardaje será aplicado por la primera interrupción de un equipo en exceso, pero 10 segundos serán quitados al reloj de juego si puede ser consiguiente aplicable ver Nota: 3 abajo mencionado. A la conclusión de una interrupción en exceso tomada mientras el tiempo está corriendo, el reloj de juego empezará andar a la señal de bolas lista para ser jugada. Para cualquier interrupción en exceso cargada a la defensiva, el reloj de jugada se restablecerá a 40 segundos.*

*Nota: 2 Si el Réferi ya ha llamado un tiempo fuera en exceso para un equipo en esa mitad al equipo, cualquier tiempo fuera subsecuente en exceso para el equipo resulta con un castigo de cinco yardas. (Dicho castigo será considerado que se comete entre downs y no se compensará por un foul cometido por la defensiva o que sea tomado como parte de una falta múltiple por la ofensiva).*

*Nota: 3 Si un tiempo fuera en exceso es cargado a un equipo que tiene la posesión de la bola, y el tiempo de juego se encuentra corriendo, la bola no se pondrá declarada lista hasta que el tiempo en el reloj sea reducido en 10 segundos, siempre que la defensiva así lo escoja.*

A. R. 4.9 El equipo Ofensivo A, en los últimos dos minutos de la mitad y el reloj de juego se encuentra caminando:

- a) Pide su cuarto tiempo fuera debido a que hay un jugador lastimado.

Regla: Concedido. Ningún castigo de cinco yardas. El jugador tiene que ser removido. Diez segundos serán quitados al reloj de juego. La bola no se pondrá en juego hasta que el Réferi suene su silbato y hace la señal de reloj caminando.

- b) Pide su quinto tiempo fuera debido a un jugador lastimado.

Regla: Concedido. Castigo de cinco yardas. El jugador tiene que ser removido. Diez segundos serán quitados al reloj de juego. La bola no se pondrá en juego hasta que el Réferi suene su silbato y hace la señal de reloj caminando.

### Notas suplementarias:

- (1) Si cualquier mitad termina como resultado de la aplicación de los 10 segundos mencionada (f) más arriba.
- (2) Si un tiempo fuera por lesión es llamado para atender a jugadores de ambos equipos durante o después de un down los tiempo fuera de equipo pedidos y/o tiempo fuera de un equipo en exceso, serán cargados apropiadamente, pero ninguna medida en yardas o falta de la aplicación de los 10 segundos será impuestas.

## Regla 4 El reloj de juego.

- (3) Si un foul por cualquier equipo ocurre durante un down en el que también hay una lesión, tal foul no afecta para cargar de un tiempo fuera en exceso, pero previene la aplicación de los 10 segundos que puede resultar del tiempo fuera excesivo, porque el foul paró el reloj de juego.
- (4) El comité de COMPETICIÓN critica fuertemente fingir lesiones, con el objetivo siguiente, para obtener un tiempo fuera sin un castigo. Los entrenadores son instados a que cooperar en no fomentar esta práctica.
- (5) Nunca puede haber aplicación de la Regla de los 10 segundos contra el equipo defensivo.
- (6) Ver Regla 16 (procedimientos de muerte súbita), Sección 1, artículos 4 y 5 para la aplicación en tiempo extra.

### TIEMPO FUERA DE RÉFERI.

Artículo 5 Siempre que se declare un tiempo fuera y no está en conflicto con otra Regla, el Réferi puede suspender la jugada y parar el reloj (el tiempo fuera de Réferi) en cualquier momento sin castigo para ningún equipo cuando el reloj de juego es detenido debido a una demora involuntaria. Tales situaciones incluyen pero no son limitadas a lo siguiente:

- (a) Cuando hay la posibilidad de una medición para un primer down, o si el Réferi está consultando con un capitán sobre la aplicación de uno;
- (b) Cuando hay un excesivo amontonamiento arriba de un corredor, o mientras se determina la posesión de la bola después de un fumble en la que el tiempo estaba corriendo;
- (c) Cuando hay una excesiva demora de los Oficiales en colocar la bola para el próximo centro;
- (d) Si el centro es realizado antes de que los Oficiales puedan asumir sus puestos. Ver Regla 4-6-5-b si es un acto repetido;
- (e) Cuando hay una lesión de un Oficial o miembro del equipo que maneja la cadena;
- (f) Durante una conferencia de los Oficiales (ver Regla 15-1-6); o
- (g) Mientras se repara o se reemplaza equipo del juego, exceptuando el equipo de los jugadores.

Después del tiempo fuera declarado por el Réferi, el reloj del juego empezará de conformidad con la Regla 4, sección 3, como si el tiempo fuera del Réferi no había ocurrido.

**El tiempo restante en el reloj juego será el mismo que cuando se detuvo (véase la Regla 4, Sección 6, artículo 3).**

### SECCIÓN 6. RETRASO DE JUEGO.

#### RELOJ DE LOS 40 SEGUNDOS.

Artículo 1 Es un retraso de juego si la bola no es puesta en juego por un centro después de transcurridos 40 segundos del inicio del reloj de juego. El operador de reloj de juego medirá la duración del intervalo entre jugadas sobre las señales de los Oficiales del juego. El intervalo de los 40 segundos empieza cuando una jugada termina, a menos que el Artículo 2 siguiente sea aplicable.

#### RELOJ DE LOS 25 SEGUNDOS.

Artículo 2 En caso de los ciertos paros administrativos o cualquier otra demora, un equipo tendrá 25 segundos, empezando con el silbato del Réferi, para poner la bola en juego ya sea, mediante un centro o una patada. Tales paros incluyen, pero no son limitados a, lo siguiente:

- (a) Un cambio de la posesión;
- (b) Un equipo ha solicitado el tiempo fuera;
- (c) El aviso de los últimos dos minutos;
- (d) La expiración de un período;
- (e) La ejecución de una falta;
- (f) Un intento de anotación extra; o
- (g) Una patada libre.

Un intervalo de 25 segundos será usado en estas situaciones, incluso si el reloj de los 40 segundos ya está caminando.

#### INTERRUPCIÓN DEL RELOJ DE JUEGO.

Artículo 3 Si el reloj de juego está parado antes del centro por cualquier razón, después de que la interrupción haya concluido, el tiempo restante del el reloj de juego será el mismo como cuando se paró a menos que:

- (a) El paro del reloj de juego, ha sido usado por un equipo por un tiempo fuera otorgado, el aviso de los dos minutos, la terminación de un periodo, la aplicación de un castigo, o un desafío antes del aviso de los últimos dos minutos, y en tal caso el reloj de juego será vuelto a poner a 25 segundos;

## Regla 4 El reloj de juego.

- (b) El paro ha sido para una evaluación de una repetición instantánea después del aviso de los últimos dos minutos que resulta el revertir la jugada, y en tal caso el reloj de juego será vuelto a poner a 25 segundos; o
- (c) El paro ha sido por un tiempo fuera en exceso donde el tiempo fuera se ha cargado al equipo defensivo, en tal caso será vuelto a poner a 40 segundos; o
- (d) A menos de que queden 10 segundos en el reloj de juego y en tal caso será vuelto a poner a 10 segundos.

### LA BOLA PERMANECE MUERTA.

Artículo 4 Si la bola no es puesta en juego dentro del período aplicable, el Oficial trasero (BJ) sonará su silbato por un foul y la bola se declara bola muerta. Ver Regla 14-6-Excepción-4.

### OTROS FAULES DE RETRAZO DE JUEGO.

Artículo 5 Otros ejemplos de la acción o la inactividad que son interpretados como la demora del juego incluye, pero no son limitados a, lo siguiente:

- (a) Un jugador se queda innecesariamente sobre una bola muerta o sobre un corredor que ha sido derribado;
- (b) El centrador repetidamente mueve la bola después de la zona de bola muerta se ha establecido y antes de que todos los Oficiales han tenido un plazo de tiempo razonable para asumir sus posiciones (véase 7-6 -3-c);
- (c) La excesiva demora por cualquier equipo en reunirse después de un tiempo fuera;
- (d) Un jugador defensivo alineado en un puesto estacionario dentro de una yarda de la línea de la scrimmage hace acciones rápidas y repentinas que no son una parte del movimiento normal de un jugador defensivo y son efectuadas en un intento obvio de causar que un jugador ofensivo (s) cometa una falta (inicio en falso). (Los Oficiales sonarán su silbato inmediatamente);
- (e) Clavar o lanzar la bola en el campo de juego después de que un down ha terminado, exceptuando después de una anotación;

**Castigo: por el retraso de juego: la pérdida de cinco yardas:**

- (a) Desde el punto siguiente si este foul ocurre entre downs. La bola permanece muerta; o
- (b) Del punto previo si la bola está en juego.

## SECCIÓN 7. LAS ACCIONES PARA CONSERVAR TIEMPO.

### ACTOS ILEGALES.

Artículo 1 A un equipo no le es permitido conservar, dentro de un minuto para terminar una mitad comprometiendo ningunos de los siguientes actos:

- (a) Una falta por algún equipo que impida un centro (i.e., falso arranque, invasión, etc.);
- (b) Lanzar intencionalmente al suelo la bola;
- (c) Un pase ilegal adelantado, lanzado delante de la línea de scrimmage;
- (d) Lanzar un pase atrasado fuera del campo;
- (e) Azotar o lanzar intencionalmente en el terreno de juego antes de que finalice la jugada, exceptuando después de una anotación; o
- (f) Cualquier otro foul intencional que cause que el reloj se pare.

**Castigo: Por conservar tiempo ilegalmente: pérdida de cinco yardas, a menos que una falta de distancia más grande es aplicable.**

Cuando las acciones arriba mencionadas sean cometidas por un equipo ofensivo, cuando el reloj de juego se encuentra caminando, los Oficiales correrán 10 segundos el reloj del juego antes de permitir la bola sea colocada para la siguiente jugada y antes de realizar la señal de bola lista<sup>2</sup>. El reloj del juego arrancará a la señal de bola lista. Si el equipo ofensivo le queda tiempos fuera, tendrá la alternativa de usar un tiempo fuera en lugar de un ajuste en el reloj de juego de 10 segundos y en tal caso el reloj del juego empezará al momento del centro, después del tiempo fuera. La defensa siempre tiene la opción de tener declinar el ajuste del reloj de los 10 segundos y aplicar el castigo de yardaje, pero si el castigo de yardaje es declinado, el ajuste del reloj de juego de los 10 segundos también es declinado.

Si la acción es del equipo a la defensiva, el reloj de juego de los 40 segundos será vuelto a poner, y el reloj del juego empezará con la señal de bola lista, a menos que la ofensiva decida tener el inicio de reloj al momento del centro. Si al equipo defensivo tiene tiempos fuera, tendrá la alternativa de usar un tiempo fuera en lugar de que el reloj del juego sea puesto en marcha.

## Regla 4 El reloj de juego.

A. R. 4.10 Con ocho segundos para terminar la primera mitad, A1 lanza un pase atrasado fuera del campo obviamente para detener el reloj de juego.

Regla: La primera mitad termina, ya que se tendrían que quitar 10 segundos al reloj de juego por intentar conservar el tiempo.

A. R. 4.11 Con siete segundos para terminar la primera mitad, el guardia A1 comete un falso arranque con el propósito de detener el reloj de juego.

Regla: La primera mitad termina, ya que se tendrían que quitar 10 segundos al reloj de juego por intentar conservar el tiempo.

**Nota 1:** más que dos castigos sucesivos durante lo mismo down, después de una advertencia, es conducta antideportiva (ver Regla 12-3-1-m).

**Nota 2:** ciertos actos en retrasar el juego pueden suponer parar el reloj del juego inmediatamente. Infracciones repetidas de la Regla de sustitución para conservar tiempo es declarada una conducta antideportiva (ver Regla 12-3-1-1 y ver Regla 5-2-2).

### VIOLACIÓN A LA REGLA DE SUSTITUCIÓN DENTRO EN EL ÚLTIMO MINUTO.

Artículo 2 Dentro del último minuto de cualquier mitad, si hay una infracción de la Regla de sustitución mientras la bola está muerta y el tiempo está corriendo, además de la falta en yardas aplicable a la sustitución ilegal, habrá una corrección en el reloj de juego de 10 segundos de conformidad con Artículo 1 anterior.

**Castigo: para la sustitución ilegal: la pérdida de cinco yardas (a menos que una falta de distancia más grande es aplicable) y un ajuste al reloj de juego de 10 segundos.**

### FAULES DEFENSIVOS DURANTE LOS 40 SEGUNDOS.

Artículo 3 En los últimos 40 segundos de cualquier mitad, si hay un foul defensivo antes del centro y el reloj de juego está corriendo, la mitad terminará, a menos que el equipo defensivo tenga tiempos fuera, o el equipo a la ofensiva decide echar andar el reloj del juego al momento del centro.

Artículo 4 Si hay una revisión de jugada dentro de un minuto para finalizar cualquier mitad y la llamada en el campo de juego es revertida y la decisión correcta no habría parado el reloj de juego los oficiales dejarán correr el reloj de juego 10 segundos antes de permitir que la bola que se ponga en juego a la señal de bola lista. Se aplicarán todas las reglas normales con respecto a los 10 segundos.

## SECCIÓN 8 EXTENSIÓN DE UN PERIODO O DE UNA MITAD.

### BOLA EN JUEGO.

#### Artículo 1

Si el tiempo expira al final de cualquier periodo mientras la bola está en juego, el periodo continúa hasta que el down termina.

### EXTENSIÓN DE PERIODO.

#### Artículo 2

En elección del adversario, un periodo puede ser extendido para un down sin que el reloj de juego camine, si alguno de los siguientes casos ocurre, durante un down durante el tiempo en el que el periodo expira:

- (a) Si hay un foul en **bola viva** por el equipo defensivo, si es aceptado por el equipo ofensivo puede elegir extender el periodo para efectuar un down donde el reloj de juego no camine, después de la aplicación del castigo. El primero y tercero periodo no es extendido, si un castigo es aceptado al finalizar dichos periodos, será aplicado en el siguiente punto del inicio del siguiente periodo.
- (b) Si hay un foul personal a la ofensiva, no habrá extensión del periodo. Si el foul ocurre sobre la última jugada de la mitad, la anotación de la ofensiva no cuenta. Sin embargo, el periodo puede ser extendido para efectuar un down sin que el reloj camine, previo requerimiento del equipo defensivo, si el foul del equipo ofensivo es por:

- (1) Un toque ilegal de una patada;

**Nota:** El periodo de juego deberá ser extendido por una violación de toque ilegal.

- (2) Una interferencia de cachada en una atrapada libre;
- (3) Un obvio acto antideportivo;
- (4) Un foul personal o falta de conducta antideportiva cometida antes de una interceptación de un pase adelantado o la recuperación de un pase atrasado o fumble, **o el equipo Ofensivo falla al obtener la línea por ganar en cuarto down; o**



## Regla 4 El reloj de juego.

- (5) Un foul por el equipo que patea antes de un jugador del equipo receptor tenga la posesión de la bola durante un down en el que hay una patada de safety, una patada de despeje, o una patada libre.
- (c) Si un doble foul ocurre durante el último down de cualquier mitad, el punto será extendido para realizar un down sin que el reloj de juego camine.

**Excepciones:** la mitad no es extendida si:

- (1) Ambos faules son en bola muerta;
- (2) Hay un doble foul menor ("5 versus 15"), y el foul mayor es del equipo ofensivo, o el foul mayor ocurre en bola muerta por el equipo defensivo (ver Regla 14-3-1-Exc.); o

**Nota 1:** *Faultes personales en bola muerta por cada equipo al final de una mitad se aplican en la siguiente patada de salida (ver Regla 14-1-7).*

**Nota 2:** *Faltas de actitud antideportiva o burlarse en bola muerta de cualquier equipo al final de una mitad se pasan por alto.*

- (3) Hay un doble foul y hay un cambio de la posesión (la Regla de "Manos limpias" aplica, ver Regla 14-3-2) que no esté involucrado una repetición de la jugada.

(Si un doble foul ocurre en la última jugada del primer o tercer periodo, el periodo no es extendido.)

- (d) Si una anotación es hecha en la última jugada de un periodo, el intento de anotación extra será hecho (exceptuando durante un periodo de muerte súbita).
- (e) Si ninguna señal de atrapada libre es dada y los pateadores se entrometen en la oportunidad del receptor de cachar una patada, el equipo receptor puede extender el periodo para un down de scrimmage.
- (f) Si una señal de atrapada libre es hecha, los receptores pueden decidir extender el periodo para un down de patada de atrapada libre (ver Regla 10-2-4). Si el primer o tercer periodo no es extendido, el equipo receptor puede empezar el siguiente periodo con un centro o una patada (ver Regla 11-4-3).
- (g) Si una señal de atrapada libre es realizada, y el equipo pateador interfiere con la oportunidad de recibir la patada, el equipo receptor puede extender el periodo por un down de scrimmage o una patada (ver Regla 10-2-4).
- (h) Si un safety resulta de un foul durante la última jugada de la mitad de, los puntos cuentan. Una patada de safety es hecha si así lo pide el equipo receptor.

Si el primer o tercer periodo es extendido para cualquier razón, o si una anotación ocurre durante la última jugada del periodo, cualquier jugada adicional, incluyendo un intento de anotación extra, deberá ser completada antes de que los equipos cambien de líneas de gol.

Si cualquier periodo es extendido por cualquier razón, continuará hasta la terminación de un down libre de cualquier foul, especificado en (a) hasta (h) arriba mencionados.

A. R. 4.12 Cuarto down y 10 en la yarda 40 de B. En la última jugada del primer cuarto, el equipo ofensivo falla un gol de campo, el equipo defensivo está en fuera de lugar. Con un fuerte viento a su espalda.

Regla: El equipo ofensivo tiene la opción de extender el cuarto para tener una jugada extra sin reloj de juego. Y poner la bola en juego desde la yarda 35 de B y podrá intentar el gol de campo o una jugada. Si el cuarto no es extendido repetirá cuarto down y ahora la bola del otro lado del campo en la yarda 35 de B. Comenzando el segundo cuarto.

A. R. 4.13 Tercer down y 10 en la yarda 45 de B. El equipo ofensivo se encuentra en fuera de lugar. El QB A1 lanza un pase legal adelantado que es completo por A2 que corre para una aparente anotación. El tiempo en el segundo medio expira durante la jugada.

Regla: No hay anotación el juego termina ya que es un foul ofensivo en la última jugada. (Obviamente el equipo defensivo declina el foul).

A. R. 4.14 Cuarto down y 10 en la yarda 40 de B. Una patada es tocada ilegalmente por un jugador A1 en la yarda 45 de A. Durante la jugada termina el tiempo de la segunda mitad.

Regla: Se permite otro down sin reloj de juego, si así lo deciden los receptores y será aplicado desde la yarda 45 de A (donde fue el toque). Ya que el toque ilegal permite un down sin reloj de juego.

A. R. 4.15 B1 intercepta un pase en medio del campo en la última jugada de cualquier medio. Durante la carrera, B2 clipea en la yarda 40 de A. A1 se apila sobre el corredor B1 que fue tackleado en la yarda 30 de A.

Regla: Se extiende el periodo por un down sin reloj de juego desde la yarda 40 de A. Bola del equipo B. Ver 14-3-3.



#### Regla 4 El reloj de juego.

A. R. 4.16 El equipo ofensivo realiza una patada donde el tiempo del medio termina. El jugador defensivo B1 hace una señal válida de atrapada libre y cacha la bola en la yarda 35 de A.

Regla: El equipo receptor podrá extender el periodo por una atrapada libre de patada (ver 10-2-5, 11-4-3).

## **REGLA 5 JUGADORES, SUBSTITUTOS, EQUIPO, REGLAS GENERALES.**

### **SECCIÓN 1 JUGADORES.**

#### **NÚMERO DE JUGADORES.**

Artículo.- 1 El juego será efectuado por dos equipos de 11 jugadores cada uno. Si un centro o una patada libre son efectuados mientras un equipo tiene al menos de 11 jugadores en el campo de juego, la bola sigue en juego y no existe penalización.

#### **ANTES DEL CENTRO.**

Si el equipo A tiene más de 11 jugadores en su formación durante más de tres segundos, o si el equipo B tiene más de 11 jugadores en su formación y el centro ya es inminente, es una falta, y el Oficial deberá inmediatamente sonar su silbato.

**Castigo: para más de 11 jugadores en la formación antes del centro: pérdida de cinco yardas desde el punto siguiente.**

#### **EN EL MOMENTO DEL CENTRO.**

Si un equipo tiene más de 11 jugadores en el campo de juego o la zona de anotación cuando hay un centro, una patada libre, o patada de atrapada libre se hace, la pelota está en juego, y es una falta.

**Castigo: para más de 11 jugadores en el campo de juego o en la zona final mientras el balón está en juego: pérdida de cinco yardas desde el punto anterior.**

**Nota: no es una falta si un equipo tiene menos de 11 jugadores en el terreno de juego o en la zona final cuando un centro, patada libre, o en una patada de fair-catch es efectuada.**

#### **NÚMERO DE JUGADORES POR POSICIÓN.**

Artículo.- 2 Todos los jugadores deben llevar los números en sus camisetas de acuerdo con Regla 5, Sección 3 (c), y tales números deben estar colocados de acuerdo a la posición que jueguen:

- (a). Los QB y pateadores, y sostenedores del 1 al 19;
- (b). Corredores y back defensivos, del 20 al 49;
- (c). Los centros, del 50 al 79;
- (d). Los guardias ofensivos y tackles, del 60 al 79;
- (e). Los receptores abiertos 10 al 19 y 80 al 89;
- (f). Las alas cerradas, y backs 40-49 y del 80 al 89,
- (g). Defensivos de línea 50-79 y 90-99,
- (h). Linebackers 50-79 y 90-99.

Si un jugador cambia su posición durante su carrera en la NFL y ese cambio se le mueve desde una posición como un receptor de pase y no reúnen las condiciones de un receptor de pase elegible, o desde una posición como un receptor elegible pase a la de un receptor de pase y no reúnen las condiciones, deberá expedirse un número adecuado del nuevo jersey. Un cambio en la numeración de jersey no es necesario si el cambio es desde una posición inelegible a otra posición inelegible o desde una posición elegible a otra posición elegible, siempre que el jugador haya participado al menos en una temporada en su posición anterior al cambio.

Cualquier solicitud para llevar un número para una posición especial no especificada anteriormente (por ejemplo, H-back) debe hacerse al Comisionado.

Durante los periodos de pretemporada cuando las listas de los jugadores son más grandes, la Liga permitirá duplicación de números y otras desviaciones temporales sobre el esquema de numeración especificado, pero la Regla debe aplicarse para todos los jugadores durante la temporada regular y la post-temporada. Los clubes deben tener disponibles los números de acuerdo a la Regla, aun cuando esto requiera volver a poner en circulación un número que ha sido retirado o se ha reservado por otras razones. Ver Regla 5-3-1 para informar sobre un cambio de posición.

### **SECCIÓN 2 SUSTITUTOS Y JUGADORES PASIVOS.**

#### **NÚMERO DE JUGADORES EN LA REUNIÓN.**

Artículo 1 nunca puede haber más de 11 jugadores en el equipo ofensivo mientras el reloj de juego está corriendo. Si es una falta, el silbato deberá ser sonado inmediatamente, y la bola permanece muerta. (Ver Regla 5-2-8-a)

## Regla 5 Jugadores, substitutes, equipo, Reglas generales.

### SUSTITUTO QUE SE HACE UN JUGADOR.

Artículo 2 un sustituto se hace un jugador cuándo:

- (a) Participa en al menos una juego (incluyendo una juego anulada antes del centro o durante la juego); o
- (b) Está en el campo de la juego o en la zona de anotación cuando una patada es realizada y, o la patada libre es realizada, o cuando una patada se hace, o una patada libre es inminente.

Un jugador se hace un sustituto cuando se hace pasivo y no participar en al menos una juego. Una juego anulada por un castigo antes del centro o durante la juego cuenta como una juego extraviada.

### SUSTITUCIÓN LEGAL.

Artículo 3 Cualquier número de substitutes puede entrar en el campo de la juego o la zona de final mientras la bola está muerta.

### SUSTITUCIÓN ILEGAL.

Artículo 4 Si un sustituto entra en el campo de juego o la zona de final mientras la bola está en juego, es una sustitución ilegal. Si un Sustituto ilegal interfiere en la juego, podría ser un acto obvio injusto (ver Regla 12-3-3).

### SUSTITUCIONES OFENSIVAS.

Artículo 5 lo siguiente puede ser aplicable a cualquier sustituto ofensivo que está participando en el juego:

- (a) Deberá de moverse de lugar en el campo de juego o en la zona de final hasta el interior de los números que marcan el campo antes del centro para ser considerado como una sustitución legal. Si no lo hace, y está sobre lo campo de la juego o en la zona de final al momento del centro legal, es considerado un sustituto ilegal.
- (b) Si se acerca al huddle o reunión y se comunica con un compañero de equipo (s), es exigido participar en al menos una jugada antes de ser se retractado. Las infracciones a esta Regla pueden ser penalizadas como una conducta antideportiva.

*Nota: el propósito de la Regla es impedir a los equipos que usen las sustituciones simuladas para confundir a un adversario mientras todavía permitir que un jugador (s) que entren y salgan sin participar en una jugada en ciertas situación, como un cambio en una decisión de un coach sobre todo en cuarto down, aunque se haya acercado al huddle y se ha comunicado con un compañero de equipo. De forma semejante, si un jugador que participa en la jugada previa deja el campo de juego por error, y regresa al campo de juego antes del centro, no es exigido llegar al interior de los números de campo, siempre que la defensa tenga la oportunidad de concordar con él. Sin embargo, un sustituto (p.e., alguien que se hizo no participante en la jugada previa) es exigido de llegar al interior de los números de campo.*

### REEMPLAZO DE JUGADORES.

Artículo 6 un jugador o jugadores que han sido reemplazados deben dejar el campo de juego o la zona de final de su equipo entre las líneas finales antes del próximo centro, patada libre, o patada de atrapada libre.

### JUGADORES EXPULSADOS Y SUSPENDIDOS.

Artículo 7 un jugador debe ser sacado y sustituido cuando es descalificado (ver 12-2, 12-3) o suspendido (ver 5-4). Un jugador suspendido puede volver a entrar después de por lo menos un centro legal, siempre que la razón para su suspensión ha sido corregida. Un jugador descalificado debe dejar el área del campo de juego e ir al vestidor de su equipo dentro de un tiempo razonable.

### CASTIGOS POR SUSTITUCIONES ILEGALES O REEMPLAZOS.

Artículo 8 Castigos para las sustituciones ilegales o en la retirada (salir a la banca) son:

- (a) Para 12 o más jugadores en el huddle ofensivo (silbar inmediatamente y la bola permanece muerta): Pérdida de cinco yardas del punto siguiente.
- (b) Para un sustituto que entrar al campo durante una bola viva: Pérdida de cinco yardas.
- (c) Para la interferencia con el juego por un sustituto que ingresa el campo durante una bola viva: acto obvio antideportivo (ver 12-3-3).
- (d) Para un sustituto ofensivo que no se mueve en el campo dentro del interior de los números del campo: Pérdida de cinco yardas del punto previo. Para un sustituto ofensivo que se mueve en el campo dentro de los números de campo y parte sin participar en una jugada: Es una conducta antideportiva.
- (e) Por un jugador ofensivo sustituto que se mueve dentro del campo y rebasa los números y deja el terreno de juego sin participar en una jugada: Es una conducta antideportiva. **Ver 5-2-5 Nota.**

## Regla 5 Jugadores, substitutes, equipo, Reglas generales.

- (f) Por un jugador que no se retira a tiempo del terreno de juego al centro, patada libre, o patada atrapada libre: Pérdida de cinco yardas del punto previo.
- (g) Para un jugador que se retira del campo por el lado del equipo del adversario o por la zona de la última línea final: Pérdida de cinco yardas del punto previo.
- (h) Por el regreso ilegal de un jugador suspendido: Pérdida de cinco yardas del punto previo, si el descubrimiento es hecho mientras la bola está en juego, cinco yardas del punto siguiente si se descubre entre los downs, y en tal caso la bola se declara bola muerta.
- (i) Por el regreso de un jugador descalificado: Pérdida de 15 yardas del punto previo si el descubrimiento es hecho mientras la bola es en juego, o 15 yardas del punto siguiente si se descubre entre downs, en tal caso la bola se declara bola muerta, y, en cualquier caso, la exclusión del campo de juego.

### NOTAS SUPLEMENTARIAS:

*Si el regreso ilegal de un jugador no es descubierto hasta el final de un down, pero antes del inicio del próximo down, la aplicación es del punto previo cuando se conoció definitivamente. Por lo demás, la ejecución es del punto siguiente como un foul entre los downs (ver Regla 14-4-9).*

### PROCEDIMIENTO SEGUIDO A UN TIEMPO FUERA O EN CAMBIO DE POSESIÓN.

Artículo 9 Seguido de un tiempo fuera o de un cambio de posesión de la bola, esta no será declarada lista para la siguiente jugada hasta que la ofensiva tenga a sus 11 jugadores en su huddle dentro de las líneas de inbounds (hash marks). Si el equipo ofensivo se niega a dejar la línea de banda antes de la bola ha sido declarada lista para la siguiente jugada, será advertido una vez. De allí en adelante, la ofensiva será castigada 15 yardas para una conducta antideportiva.

**Castigo: Conducta antideportiva, después de una advertencia: Pérdida de 15 yardas del punto siguiente.**

Si hay una sustitución ofensiva que ocurra después de que el equipo ofensivo ha roto su huddle, el reloj de la juego será parado, y la defensiva le será permitida una oportunidad para hacer su reunión.

### CAMBIOS DE LA DEFENSIVA SEGUIDA DE SUSTITUCIONES.

Artículo 10 si una sustitución es hecha por la ofensiva, la ofensiva no le será permitido centrar la bola hasta que la defensiva le ha sido permitido responder con sus sustituciones. Mientras se encuentra en el proceso de una sustitución (o una sustitución simulada), la ofensiva le es prohibido de precipitar rápidamente a la línea de scrimmage y centrar la bola, en un intento obvio de causar un foul defensivo (i.e., demasiados hombres sobre el campo). Si, en el criterio de los Oficiales, esto ocurre, el siguiente procedimiento se aplicará:

- (a) El Umpire se colocara arriba sobre la bola hasta que el Réferi considera que la defensiva ha tenido una razonable oportunidad de terminar sus sustituciones.
- (b) Si una jugada se realiza y un foul defensivo por demasiados jugadores sobre el campo es el resultado, ninguna castigo será hecho cumplir, exceptuando los faules personales y conducta antideportiva, y el down será vuelto a jugar. En este momento, el Réferi notificará al entrenador en jefe que cualquier uso adicional de esta táctica resultará en un castigo por conducta antideportiva.

**Nota:** la Regla de centro rápido no es aplicable después de la advertencia de los dos minutos de cualquier mitad, o si no hay una sustitución por la ofensiva.

- (c) En cuarto down en situación de patada de despeje, el Umpire y el Réferi no permitirán que un centro rápido se efectúe para impedir que la defensiva tenga una razonable oportunidad de terminar sus sustituciones. Esto es aplicable durante todo el juego.
- (d) Si el juego reloj expira antes de que la defensiva haya completado su sustitución, es un retraso del juego del equipo ofensivo.

### CONDUCTAS ANTIDEPORTIVAS.

Artículo 11 usar substitutes de jugadores entrando legalmente y regresados, sustituyéndolos sobre líneas de banda, o emplear jugadores substituidos para confundir a los adversarios, o si se retrasan y simulan los jugadores que dejan el campo cuando aparentemente son reemplazado por un sustituto, es una conducta antideportiva. (Ver Regla 12-3-1-k). La ofensiva es impedida de enviar sustituciones simuladas en el campo hacia su huddle y devolverlos a la línea de banda sin terminar la sustitución en un intento de confundir a la defensiva.

**Castigo: Por conducta antideportiva después de la advertencia: 15 yardas de castigo del punto siguiente.**

## Regla 5 Jugadores, substitutes, equipo, Reglas generales.

### SECCIÓN 3 CAMBIOS EN POSICIÓN:

#### REPORTE DE UN CAMBIO DE POSICIÓN.

Artículo 1 un jugador ofensivo que tiene un número de un receptor inelegible para pase (50-79 y 90-99) le es permitido alinearse en la posición de un jugador con numeración de receptor elegible (1-49 y 80-89), y un jugador ofensivo que tiene puesto el número de un receptor de pase inelegible le es permitido formar parte en la formación como un receptor de pase elegible, siempre que informa sobre el cambio en su status de elegibilidad al Réferi, que a su vez informará el equipo defensivo inmediatamente.

Debe participar en tal puesto elegible o inelegible en esa posición mientras se está realizando la jugada, pero antes del inicio de cada jugada debe informar sobre su estatus al Réferi, que informará el equipo defensivo otra vez. El reloj del juego no será parado, y la bola no será puesta en la juego hasta que el Réferi obtiene su puesto normal.

#### REGRESAR A LA POSICIÓN ORIGINAL.

Artículo 2 Un jugador que ha reportado al Réferi su cambio en su elegibilidad o status, el Réferi le permitirá regresar a su posición para su status de su número si el cambio en la elegibilidad es seguido:

- (a) A un tiempo fuera de un equipo;
- (b) Al final de un cuarto;
- (c) Al aviso de los últimos dos minutos;
- (d) A un foul;
- (e) A un desafío de repetición de la jugada;
- (f) A una anotación;
- (g) Al término de una patada de scrimmage;
- (h) A un cambio de la posesión; o
- (i) Si el jugador ha sido sacado para un centro legal. Un jugador sacado para un centro legal puede volver a entrar en una nueva posición demostrado por la elegibilidad o status de su número, a menos que informe otra vez al Réferi que está asumiendo una posición diferente a la designada por la elegibilidad o status de su número.

**Castigo: Si un jugador no puede notificar al Réferi del cambio en su estado cuando es requerido: pérdida de cinco yardas por sustitución ilegal.**

A. R. 5.1 El tackle Ofensivo A1 legalmente se desplaza al backfield y, a continuación, se retira. Regresa antes el siguiente ajuste a una posición de tackle.

Regla: ilegal. Deberá permanecer fuera por una jugada, **a menos que solicite** su equipo un tiempo fuera. Ver Regla 5-3-2.

#### RECEPTOR DE AUDIO EN EL CASCO.

Artículo 3 Al equipo ofensivo y defensivo se le permite tener no más de un jugador a la vez en el campo de juego con un receptor en su casco.

A Cada equipo ofensivo y defensivo se le permite tener un máximo de tres receptores de radio activo para ser utilizado en ofensiva por sus QB y un máximo de dos receptores de radio activo para ser utilizado en defensiva por jugadores que han sido designados como usuario principal y de reserva.

Clubes que tienen un jugador cuya posición principal es como un no-QB (por ejemplo, ala abierta corredor de poder) y que también se utiliza como un QB de vez en cuando debe tener dos cascos para que el jugador: uno con y uno sin componentes de radio.

Cuando el QB entra en el juego la primera vez, o después vuela a entrar en el juego si él ha estado previamente en el juego y fue substituido, él deberá volver a informarlo al Réferi.

Siempre que el usuario defensivo auxiliar entre y salga en el juego que lleva un casco con un receptor, él debe informar al Umpire.

Si el usuario defensivo primario re-entra en el juego que lleva un casco con un receptor como consecuencia, él deberá informarlo al Umpire. Si se han quitado los jugadores principales y de reserva del juego, ningún otro jugador puede llevar el receptor de radio en su casco. Los Equipos deben utilizar otros métodos para comunicar las señales a sus jugadores.

No es necesario que el jugador ofensivo con el receptor de audio en su casco reciba el centro.

A los jugadores de los equipos especiales, se le permitirá sólo un jugador por equipo con un receptor de audio en el campo.

El sistema reproductor del entrenador vs. Jugador no está sujeto a la Regla de equidad. En caso de que un club experimenta un fallo de sistema de radio del jugador o la falla completa, el otro club no tiene que apagar su sistema y puede seguir utilizándolo. Sin embargo, si el sistema de intercomunicación de los entrenadores han sido completamente apagados en ambos lados, la Regla de equidad aplica, deben quitarse los auriculares los entrenadores y las comunicaciones por radio desde el margen al campo deben llevarse a cabo sólo por walkie-talkie.

Todos los jugadores que tienen componentes de radio en su casco deben tener una calcomanía, suministrada por la Liga, deberán aparecer en la línea media de la parte trasera del casco. Los jugadores que disponen de receptores en sus cascos deberán

## Regla 5 Jugadores, substitutes, equipo, Reglas generales.

identificarse en el reporte de sistema de comunicación del juego el día del juego, en el informe que se presenta al réferi o un miembro de su planilla no más tarde de una hora y 30 minutos antes del inicio de la patada.

Para necesidades adicionales y las políticas relacionadas con el sistema, incluidos los reglamentos para el almacenamiento de una copia de seguridad casco para un no-QB que se utiliza como QB, o para el jugador defensivo copia de seguridad casco, consulte el Manual de normas para las operaciones de los clubes u operación del juego

**Castigo: Si un jugador deja de notificar al Réferi sobre un cambio en su estado (cuando lo requiere). Pérdida de cinco yardas por la sustitución ilegal.**

### SECCIÓN 4 EQUIPO, UNIFORMES, APARIENCIA DEL JUGADOR.

#### POLÍTICA GENERAL.

Artículo.- 1 Durante el transcurso del evento, mientras estén a la vista en el estadio y a la audiencia de la televisión, incluyendo durante el pre-calentamiento antes del juego, todos los jugadores deben vestir de una manera profesional sus uniformes bajo las normas estándares especificadas. **El casco obligatorio y rellenos que se hacen referencia en el artículo 2, que se verá a continuación están destinados a proporcionar una protección razonable al jugador, mientras que razonablemente podrán evitar el riesgo de lesiones a otros jugadores. El desarrollo de reglas de juego debe ser regulado en el presente artículo.**

Y todos en general deben presentarse con una apariencia que sea apropiada para representar a sus clubes y a la NFL. El término uniforme, como es usado en esta sección, aplica a cualquier pieza de equipo portado por el jugador, incluyendo el casco, los protectores de los hombros, las musleras, las protecciones de la rodilla, y cualquier otro Artículo empleado de protección, así como para todos los artículos visibles en la vestimenta, incluyendo de manera enunciativa mas no limitativa, los pantalones (fundas), camisetas (jerseys), muñequeras, guantes, medias (calcetas), zapatos, prendas interiores visibles, y accesorios como pañoletas llevadas bajo los cascos y toallas de mano. Todos los artículos visibles llevados en el juego por los jugadores deberán ser proporcionados por el club o la Liga, o, si provienen de fuentes externas, deberán tener la previa aprobación de la Liga.

#### EQUIPO OBLIGATORIO, VESTUARIO.

Artículo.- 2 Todos los jugadores deben llevar el equipo y vestimenta listados abajo, los cuales deben ser de una naturaleza adecuadamente proteccionista, deben producirse por un fabricante profesional, y no deben cortarse, reducirse en tamaño, o en su defecto alterarse a menos que sea por razones médicas aprobadas de antemano por el Comisionado; sin embargo, durante el calentamiento previo al juego, los jugadores pueden omitir algunos equipos de protección si lo consideran apropiado, excepto el casco. **Hombreras, almohadillas para los muslos y rodillas** deberán ser empleados.

#### CASCOS Y PROTECTORES DE CARA (MASCARAS).

(a) Casco con barbiquejo **con todos los puntos de las correas** abrochadas (solo blancas) y una careta protectora sujeta. Las caretas no deben de ser de más de 5/8 de pulgada en diámetro y deben estar hechas de material redondeado; se prohíben los materiales transparentes.

Los protectores plásticos “**solo transparentes**” para protección de los ojos son opcionales, siempre que se proporcione de antemano a la oficina de la Liga la apropiada documentación médica indicando que tal protección es necesaria. La oficina correspondiente de la liga dará la aprobación final, mediante la revisión de la documentación médica necesaria que el protector es necesario. No se permite ninguna identificación visible en el exterior del casco o en cualquier aditamento del mismo del nombre del fabricante o el logotipo a menos que exista un arreglo comercial entre la Liga y el fabricante; en ningún caso la identificación del fabricante del casco será permitido en la superficie visible del protector cervical trasero. Todos los cascos deben llevar el escudo de la NFL en la parte exterior trasera, abajo a la izquierda, y una etiqueta aprobada de advertencia. Ambas etiquetas serán proporcionadas por la oficina de la Liga.

#### JERSEY.

(b) La camiseta (jersey) que cubra todos los protectores y cualquier otro equipo de protección llevado en el torso y en la parte superior de los brazos, y que se encuentre apropiadamente entallada y larga para permanecer fajada dentro de los pantalones durante el transcurso del juego. Las camisetas rasgadas o recortadas están prohibidas. Las camisetas hechas de malla con la malla muy abierta (normalmente llamado "agujero de bala" o "malla de pescar") también están prohibidas. Los apellidos de los jugadores en letras de un mínimo de 2½ pulgadas de altura deben fijarse al exterior de las camisetas en la parte trasera superior por arriba de los números; se prohíben los apodos; y en los casos de apellidos duplicados, la primera inicial del nombre de pila deberá usarse. Todas las camisetas deben llevar un pequeño escudo de la NFL en medio de la unión frontal del cuello, Todos los fabricantes tendrán que tener la aprobación de la oficina de la liga antes de iniciar su producción.

#### NÚMEROS.

(c) Números en la parte trasera y frontal de las camisetas de acuerdo con la Regla 5, Sección 1, Artículo.- 4. Dichos números deben ser de un mínimo de 8 pulgadas alto y 4 pulgadas ancho, y sus colores deben ser de claro contraste de acuerdo con el color de la camiseta. Deben llevarse unos números más pequeños en la parte alta de los hombros o brazos de la camiseta. Números pequeños en la parte trasera del casco o en los pantalones son optativos.

## Regla 5 Jugadores, substitutos, equipo, Reglas generales.

### PANTALONES.

- (d) Pantalones que estén cubriendo toda el área de la rodilla; los pantalones acortados o enrollados para colocarse las medias sobre la rodilla están prohibidos. Ninguna parte de los pantalones puede retirarse a menos que un parche apropiado u otro dispositivo sean utilizados para reemplazar el material removido. Todos los pantalones deben llevar un escudo pequeño de la NFL en el área frontal de la ingle izquierda del pantalón, a medio camino entre la bragueta y la costura lateral, y ½ pulgada por debajo del cinturón. El logotipo se proporcionará por la Liga.

### HOMBRERAS. (SHOULDER PADS).

- (e) Las hombreras, almohadillas para los muslos y rodillas deberán ser aprobados por la Liga. Todos los protectores deberán estar cubiertos por el exterior del uniforme. Las rodilleras deberán ser de al menos ¼ de pulgada de grueso y debe cubrir las rodillas. Las rodilleras empleadas en baloncesto son permitidas, pero deben estar cubiertas por el exterior del uniforme. Los pateadores pueden omitir las almohadillas para los muslos y las rodillas.

### MEDIAS.

- (f) Medias que cubran completamente el área desde el zapato a la parte baja de los pantalones, y deberán introducirse en los pantalones por debajo de la rodilla. Se le permiten a los jugadores, de acuerdo a su preferencia, llevar varias medias y cinta en la parte más baja de la pierna, siempre que el exterior sea una media de una pieza que incluya color blanco de la parte alta del zapato al punto medio de la parte baja de la pierna, y el color o colores (no blanco) aprobados del equipo de dicho punto a la parte superior de la media. Las medias del uniforme no pueden alterarse (por ejemplo, sobre-ajustadas, o cortadas en los dedos de los pies, o cosidas más cortas) a manera de que la línea entre el blanco y los colores del equipo quede más abajo o más arriba que el punto medio de la parte baja de la pierna. Ninguna otra media y/o cinta opaca pueden llevarse encima de la media del uniforme. Los pateadores descalzos pueden omitir la media del pie con que dan la patada al prepararse, o durante una jugada de patada.

### ZAPATOS.

- (g) Zapatos diseñados para el fútbol americano, o incluso zapatos tipo baloncesto, o zapatos de entrenamiento, o de campo abierto, etc. Cada equipo debe seleccionar un color dominante para sus zapatos, ya sea negro o blanco (con su apropiada selección del color de las agujetas, todas negras o todas blancas). La selección del color dominante debe informarse por cada equipo a la Oficina de la Liga a más tardar el primero de Julio de cada año. Cada jugador puede seleccionar entre los estilos del zapato previamente aprobados por la Oficina de la Liga y Propiedades NFL. Todos los jugadores en el mismo equipo deben llevar los zapatos con el mismo color dominante. Los estilos de zapatos aprobados contendrán un color del equipo que debe ser el mismo para todos los jugadores del mismo. Un jugador puede llevar un estilo de zapato no aprobado siempre que el jugador cubra con cinta todo el zapato para igualar el color dominante seleccionado por su equipo. No se permiten que estén visibles los logos, nombres, u otra identificación comercial de los fabricantes en los zapatos a menos que tengan de antemano la aprobación que concede la Oficina de la Liga. El Tamaño y localización de los logotipos y nombres en los zapatos deben ser aprobados por Propiedades NFL. Cuando en el zapato, un logotipo o nombre aprobado por la Oficina de la Liga y Propiedades NFL deba ser cubierto con el uso apropiado de una cinta, a los jugadores se les permite recortar la cinta para cubrir solamente el logotipo o nombre original, con tal de que el corte sea limpio y del tamaño exacto del logotipo o nombre. El logotipo o nombre del fabricante del zapato no deberá aplicarse al exterior de un zapato recubierto con cinta a menos que se conceda la aprobación de antemano por la Oficina de la Liga. Los zapatos de los pateadores no deben modificarse (incluyendo el utilizar la agujeta de modo que envuelva alrededor de los dedos de los pies y/o la suela del zapato), y cualquier zapato que sea usado por un jugador con un miembro artificial en su pierna que da la patada debe tener una superficie de pateo que sea conforme a la de un zapato normal de patada. Los pateadores de despeje y pateadores de lugar pueden omitir el zapato del pie con que dan la patada al prepararse para, y durante, las jugadas de patada. Los pateadores de despeje y pateadores de lugar pueden llevar cualquier combinación de zapatos tricolores con tal de que los colores sean consistentes con aquellos seleccionados por el equipo y con la política listada anteriormente.

### OTROS EQUIPOS PROHIBIDOS, PRENDAS DE VESTIR

Artículo.- 3 Además de los varios elementos prohibidos de equipo y ropa especificada por encima, también los siguientes están prohibidos:

### OBJETOS PROTECTORES.

- (a) Metal u otros objetos duros que se proyecten de la persona o uniforme de un jugador, incluyendo de sus zapatos.

### PROTECTORES DUROS Y SUSTANCIAS.

- (b) Objetos duros y sustancias, incluyendo de manera enunciativa más no limitativa a los yesos, guardas o prótesis para la mano, la muñeca, antebrazo, el codo, la cadera, el muslo, la rodilla, la espinilla, a menos que dichos artículos se cubran



## **Regla 5 Jugadores, substitutes, equipo, Reglas generales.**

apropiadamente en todos los bordes y superficies por hule espuma de un mínimo de 3/8 pulgada o un material suave similar. Cualquiera de dichos artículos llevados para proteger una lesión deben ser reportados por el couch asignado al Umpire previo al inicio juego, y debe proporcionarse una descripción de la lesión. Si el Umpire determina que el Artículo.- en cuestión, incluso una cinta o vendas en manos o antebrazos, puede presentar riesgo indebido a otros jugadores, él puede prevenir su uso antes o durante un juego hasta que el Artículo.- se haya retirado o corregido apropiadamente.

### **PUNTA PARA ZAPATO.**

- (c) Punta para zapato de pateo removible.

### **ELEMENTOS QUE SE DESGARREN.**

- (d) Cualquier equipo dañado o que ajuste inadecuadamente y que por consiguiente se convierta en un riesgo de lesión a otros jugadores, por ejemplo, las superficies duras de las hombreras expuestas por una camiseta dañada.

### **TACOS DE LOS ZAPATOS.**

- (e) Tacos de los Zapatos hechos de aluminio u otro material que pueda astillarse, fracturarse o convertirse en un borde cortante. También están prohibidos los tacos cónicos con lados cóncavos o puntos que midan menos de 3/8 de pulgada en el diámetro en las puntas, o tacos con extremos oblongos que miden menos de 1/4 por 1/4 de pulgada en las puntas. Se permiten los tacos de nylon con puntas de acero planas.

### **CINTAS ILEGALES.**

- (f) Cinta opaca y de color contrastante que cubran cualquier parte del casco, camiseta, pantalones, medias, o zapatos; se permite la cinta transparente o cinta del mismo color que el material del fondo para el uso en estos artículos de ropa. Los jugadores pueden usar cinta blanca opaca en las manos y brazos, con tal de que cumplan con lo anterior especificado ("Objetos duros no cubiertos y Substancias ") y posteriormente ("Colores aprobados para los guantes de los hombres de línea"). Cinta opaca negro o blanco de los zapatos es permitido, siempre que es de color negro o blanco para que coincida con la seleccionada de la elección del calzado dominante del Club, y siempre y cuando no llega a la zona alta de la media.

### **ELEMENTOS DE COLOR QUE SE CONFUNDAN CON LA BOLA.**

- (g) Bandas o cintas para la cabeza, o cualquier otro equipo o prendas de vestir que, en opinión del árbitro, pueden confundir a un oponente debido a su similitud en color del balón de fútbol. Si se llevan esos colores, deben ser rotos por otros patrones que contrasten bruscamente con el color o colores o rayas.

### **ADHESIVOS O SUBSTANCIAS RESBALADIZAS.**

- (h) Adhesivos o sustancias resbaladizas en el cuerpo, equipo, o uniforme de cualquier jugador; sin embargo, los jugadores puedan llevar los guantes con una superficie tratada si la sustancia aplicada no se adhiere al balón de fútbol o en caso contrario cause problemas de manejo a los demás jugadores.

### **EQUIPO RECOMENDADO.**

Artículo.- 4 Se recomienda que todos los jugadores porten protectores de cadera, protectores de muslo, y protectores de la rodilla que razonablemente eviten el riesgo de una lesión. A menos que la política individual de cada equipo determine lo contrario, es responsabilidad y decisión de cada jugador el seguir esta recomendación y utilizar dichos protectores. Si se portan, cualquiera de los tres tipos de protectores listados anteriormente deberá estar cubierto por el uniforme externo. Se permiten los protectores de rodilla de tipo baloncesto pero también deben estar cubiertos por el uniforme exterior.

### **EQUIPO OPCIONAL.**

Artículo.- 5 Entre los tipos de equipo opcional que se les permite llevar a los jugadores se encuentran los siguientes:

- (a) Los Mariscales se les permite llevar en el juego jersey de un color sólido T-shirt, cuello alto, o sudadera (coherente con el color del equipo como prenda interior) con mangas cortadas en cualquier longitud, siempre y cuando ambas mangas son recortadas y uniformemente los bordes de la costura y el dobladillo. Todos los demás jugadores pueden llevar prendas como camisetas en el juego únicamente si la prenda interior mangas ya sea (a) son toda la longitud hasta la muñeca; o (b) son de manga corta, proporcionado por un fabricante cada una de las cuales deberán ser aprobadas por la NFL. Los jugadores no pueden usar ropa interior de manga larga que incluyan aditamentos para facilitar el agarre en las mangas. Las prendas de camisetas que se expone en el cuello o en la zona del manga y que llevan un logotipo o nombre comercial/identificación deberán estar autorizados y aprobados por la oficina de la Liga de ser empleadas en cualquier momento en el campo. Todos los miembros de un mismo equipo que utilizar ropa interior con cuellos o mangas deben usar el mismo color en un día



## **Regla 5 Jugadores, substitutes, equipo, Reglas generales.**

determinado, que el color debe ser blanco o de un color sólido que es el color oficial del equipo (sólido significa que las mangas no deben llevar rayas, diseños o nombres de equipos).

### **GUANTES APROBADOS Y EL COLOR.**

- (b) Guantes, envolturas, almohadillas para codo, y otros artículos llevados en los brazos debajo o encima de las mangas de la camiseta por los hombres interiores de línea en la ofensiva (excluyendo a las alas cerradas) que son de un color diferente a lo obligatoriamente reportado por el club a la Oficina de la Liga antes del primero de Julio de cada año. Dicho color reportado debe ser blanco u otro color oficial del equipo en cuestión, y, una vez informado, no debe cambiarse a lo largo de esa misma temporada. Los jugadores de otras posiciones (que no sean hombres interiores de línea) también pueden portar guantes con tal de que sean artículos aprobados para su uso en el campo por la Oficina de la Liga y con licencia de Propiedades NFL, y además de que sean de color blanco o de un color que sea un color oficial del club. No se requiere que los clubes indiquen a la Oficina de la Liga antes del primero de Julio el color de los guantes que llevarán los jugadores que no son hombres interiores de línea.

### **PROTECTORES.**

- (c) Los protectores de las costillas (chaleco o costillera) bajo la camiseta.

### **MUÑEQUERAS.**

- (d) Muñequeras, con tal de que ellas sean sólo de color blanco o negro.

### **TOALLAS.**

- (e) Toallas, con tal de que sean blancas, con licencia de Propiedades NFL y aprobadas para su uso en el campo de juego por la Oficina de la Liga. Se les prohíbe a los jugadores agregar a estas toallas mensajes personales, logotipos, nombres, símbolos, o ilustraciones. Las toallas también deben pegarse o introducirse a la altura de la cintura por delante de los pantalones, y no deben ser más grandes que 6 x 8 pulgadas (un tamaño ligeramente más grande puede permitirse al QB, o puede doblarse a modo de ajustar a estos límites para usarse en los juegos). Un jugador no puede llevar más de una toalla. Se prohíbe a los jugadores desear o soltar en el campo de juego cualquier toalla o material utilizado para limpiar las manos o el balón. Cintas o cordones de cualquier longitud, que cuelguen de cualquier parte del uniforme, incluso del casco, están prohibidas.

### **ADITAMENTOS.**

- (f) Aditamentos para la cabeza portados bajo el casco, por ejemplo, vendas para el sudor y bandas, son permitidas y pueden estar visibles en el área de la banca, con tal de que sean de un color sólido (el color oficial del equipo) y emitidas por el club, además de que ninguna parte de ellas debe colgar o ser visible fuera del casco durante el juego.

### **LOGOTIPO U OTRA IDENTIFICACIÓN COMERCIAL.**

Artículo.- 7 A lo largo del día del juego en el que un jugador se deja ver tanto en el estadio como a la audiencia de la televisión (incluyendo en los calentamientos anteriores al juego, en el área de la banca, y durante las entrevistas después del juego en el vestidor o en el campo), se les prohíbe a los jugadores portar, desplegar, o promover oralmente equipo, ropa, u otros artículos que contengan nombres comerciales o los logotipos de las compañías, a menos que tal identificación comercial haya sido de antemano aceptada por la Oficina de la Liga. El tamaño de cualquier logotipo u otra identificación comercial aprobada involucrada en un acuerdo entre un fabricante y la Liga debe ser modesto y discreto, y no se puede asegurar que será visible al público de la televisión. Sujeto a cualquier futuro arreglo con un fabricante y sujeto a cualquier decisión por el Comisionado para suspender temporalmente la aplicación de esta provisión relativa a los zapatos, se prohíben en los zapatos los nombres y logotipos visibles, incluyendo en la suela del zapato que puede ser vista de vez en cuando durante el juego.

### **MENSAJES PERSONALES.**

Artículo.- 8 A lo largo del día del juego en el que un jugador se deja ver tanto en el estadio como a la audiencia de la televisión (incluyendo en los calentamientos anteriores al juego, en el área de la banca, y durante las entrevistas después del juego en el vestidor o en el campo), los jugadores tienen prohibido portar, desplegar, o de cualquier forma transmitir mensajes personales de forma escrita o ilustrada, a menos que el mensaje haya sido de antemano aceptado por la Oficina de la Liga. Los artículos como bandas de brazo y parches en la camiseta portados para celebrar aniversarios, promover caridades, reconocer causas o campañas, o para honrar o conmemorar personajes también se prohíben a menos que sean aprobadas de antemano por la Oficina de la Liga. Además, las bandas de brazo y los parches en la camiseta deben ser de tamaño modesto, de buen gusto, no comerciales, y no polémicos; no debe portarse por más de una temporada de fútbol; y si son aprobados para el uso de un equipo en particular, no debe portarse por jugadores de otros equipos en la Liga.

## Regla 5 Jugadores, substitutes, equipo, Reglas generales.

### APARIENCIA O COMPORTAMIENTO.

Artículo.- 9 En consistencia con las Reglas de equipo y uniforme de esta Sección 4, los jugadores deben de cualquier forma presentar una apariencia profesional y apropiada mientras estén ante el público el día del juego. Entre los tipos de actividad que se prohíbe se encuentran el uso de productos derivados del tabaco (incluso aquellos que no producen humo) mientras se encuentren en el área de la banca y uso de maquillaje. El Réferi está autorizado para usar su juicio en determinar si cualquier otra apariencia o comportamiento inusual está violando este Artículo.- 9.

#### Castigos:

- (a) Para la violación a esta Sección 4 descubierta durante los calentamientos o en cualquier otro momento antes del inicio del juego, al jugador se le aconsejará hacer la corrección apropiada; Si la violación no es corregida, al jugador no se le permitirá participar en el juego.
- (b) Para la violación a esta Sección 4 descubierta mientras el jugador está en el juego, en el que participa el jugador o es por aspectos de seguridad del juego (p. ej., el pateador emplea una punta de zapato ilegal, un adhesivo o sustancia deslizante, **el hecho de no usar equipo de uso obligatorio**), **el jugador será removido del juego hasta que él haya cumplido con lo establecido por las Reglas.**
- (c) Por cualquier otra violación de la sección 4 (p. ej., **las muñequeras que no han sido aprobadas por la liga, de toalla con un mensaje personal, inadmisibles pañoleta bajo el casco**) que se descubre al mismo tiempo que el jugador está en el juego, el jugador se le aconseja hacer las correcciones apropiadas en el próximo cambio de posesión; si la violación no es corregida, el jugador no se le permitirá la entrada al juego.
- (d) Por la violación a esta Sección 4 descubierta en el área de la banca: Se pedirá al jugador y al head couch quitar el Artículo inaceptable, equipar apropiadamente al jugador, o de cualquier forma corregir la violación. Al jugador o jugadores involucrados en esta falta **no se le permitirá participar en el juego si la corrección no se lleva a cabo.**
- (e) Por la entrada ilegal o el retorno de un jugador suspendido bajo esta Sección 4: pérdida de 5 yardas desde el punto siguiente y remoción del juego hasta que se encuentre propiamente equipado después de una jugada.
- (f) Por repetidas violaciones: la descalificación del juego.

#### Notas suplementarias.

**Nota 1:** Además de las penalizaciones especificadas arriba aplicadas el día del juego, el Comisionado puede subsecuentemente imponer acción disciplinaria independiente al jugador involucrado, que puede incluso consistir en la suspensión del jugador en el siguiente juego de pretemporada, temporada regular, o posttemporada, según aplique.

**Nota 2:** Si un jugador es suspendido (del juego durante una jugada) por tener adhesivo o sustancias resbaladizas en su cuerpo, equipo, o uniforme, él debe permanecer fuera del juego por una jugada, independientemente si hay un tiempo fuera del equipo, la advertencia de los dos minutos, o el final de un cuarto.

**Nota 3.** Si un jugador (pateador) es suspendido (del juego durante una jugada) por portar o usar un zapato de pateo ilegal, deberá permanecer fuera del juego por una jugada, a menos de que su equipo pida un tiempo fuera, o se llame la advertencia de dos minutos o se termine el periodo.

## REGLA 6 PATADA LIBRE.

### SECCIÓN 1 PROCEDIMIENTO PARA UN PATADA LIBRE.

#### PATADA LIBRE.

Artículo 1 Una patada libre es una patada de salida o patada de Safety que ponen la bola en juego al empezar un down de patada libre. Se debe hacer desde cualquier punto en la línea de restricción del equipo que realiza la patada (ofensivo) y entre las líneas de los inbounds.

- (a) Una patada de inicio pone la bola en juego a la salida de cada mitad, y después de un intento de anotación extra, o después de un gol de campo exitoso. Para el inicio, pueden emplearse una patada de bote pronto o una patada de lugar.

**Nota:** Durante una patada de lugar de salida el equipo que patea podrá emplear un tee manufacturado de no más de una pulgada en la altura y aprobado por la liga. Una vez la bola se ha puesto en el tee para patear, el tee con que se realiza la patada no podrá moverse de lugar. Si la bola se cae del tee, o el tee se mueve, los oficiales que cubre la patada deben detener el juego y reiniciar nuevamente el proceso de la patada sin castigo al equipo que patea. Si la bola se cae fuera del tee por segunda vez durante la misma jugada de patada libre, el equipo que patea, tendrá que emplear a un jugador para sostener la bola o podrá dar la patada con la bola colocada en contacto con el suelo. Pero el tee tendrá que estar colocado en su posición normal.

- (b) En una patada después de un Safety se puede poner la bola en juego ya sea con una patada de bote, o con una patada de lugar. Un tee no puede usarse para una patada después de un Safety.

**Castigo: Por una patada ilegal en un down de patada libre: Pérdida de cinco yardas.**

#### LÍNEAS RESTRICCIÓN.

Artículo 2 Las líneas restricción para una patada libre serán como sigue, a menos que ella sea modificada debido a la aplicación de un castigo de distancia:

- (a) La línea restricción para el equipo que da la patada de salida será su línea de la yarda 30 y su línea de la yarda 20 para una patada después de un Safety.
- (b) La línea restricción para el equipo receptor será de antemano a 10 yardas de la línea de restricción del equipo que realiza la patada.

#### FORMACIÓN DE PATADA.

Artículo 3 Cuando la bola es pateada en un down de patada libre:

- a) Después de que el balón se ha preparado para jugar, todos los jugadores del equipo que realiza la patada (A) los jugadores exceptuando al que va a realizar la patada se deberán alinear a no más de cinco yardas detrás de su línea de restricción; y
- b) El equipo que patea (Equipo A) los jugadores deberán estar dentro del campo y detrás de la bola cuando se da la patada, excepto:
- (1) El sostenedor de una patada de lugar (ver Regla 3-23) puede estar más allá de la línea de restricción, y
  - (2) El pateador puede estar más allá de la línea, con tal de que su pie que da la patada no está más allá de la línea de restricción;
- (c) Por lo menos cuatro jugadores del equipo que patea deben estar a cada lado del pateador cuando la bola sea pateada. Por lo menos tres jugadores deben alinearse por fuera de cada una de las líneas de los inbounds, y el cuarto deberá estar fuera de la línea donde se encuentra pintado el número.

**Nota:** El sostenedor en la patada libre cuenta como uno de los requeridos cuatro jugadores, dependiendo del lado donde él se encuentre colocado.

- (d) Todo el equipo receptor (Equipo B) los jugadores deben estar dentro del campo y atrás de su línea de restricción hasta que la bola sea pateada.

**Castigo: Para un jugador que está más allá de la línea de restricción cuando la bola es pateada (fuera de lugar) un jugador está fuera de los límites cuando la pelota es pateada, o un jugador que no sea el pateador estando a más de cinco yardas detrás de su línea de restricción, o el equipo pateador se encontraba en una formación ilegal cuando la bola fue pateada: Pérdida de cinco yardas.**

- (e) Después de que la pelota sea pateada, no más de dos jugadores del equipo receptor pueden formar intencionalmente una cuña con la intención de bloquear para el corredor. Una cuña ilegal se define como tres o más jugadores alineados hombro con hombro dentro de un área de dos yardas.

**Nota:** Esto no aplica cuando el equipo que patea se alinea en una formación de patada corta.

**Castigo: Por jugadores que realizan intencionalmente una formación ilegal de cuña. Pérdida de 15 yardas desde el punto del foul.**

## Regla 6 Patada libre.

### CACHADA O RECUPERACIÓN DE UNA PATADA LIBRE:

Artículo 4 Lo siguiente aplica a la cachada o recuperación de una patada libre:

- (a) Si un jugador del equipo receptor cacha o recupera la bola, él puede correrla.
- (b) Si la bola se declara muerta mientras existe una posesión simultánea de dos jugadores contrarios, la bola se otorga al equipo receptor.
- (c) Un jugador del equipo pateador puede tocar, cachar, o recuperar legalmente la bola si ocurre lo siguiente:
  - (1) Si la bola toca primero a un jugador del equipo receptor; o
  - (2) Si la bola alcanza o cruza la línea de restricción del equipo receptor.
- (d) La bola está muerta si es cachada o recuperada por un jugador del equipo pateador. Si la cachada o la recuperación son legales, la bola pertenece al equipo pateador en el punto donde es bola muerta.
- (e) Si la bola descansa dentro del campo después de alcanzar la línea de restricción del equipo pateador y ningún jugador intenta poseerla, la bola se declara bola muerta y pertenece al equipo receptor en el punto de bola muerta.

**Nota:** Para una cachada o recuperación ilegal, vea Sección 2. Artículo 4.

### PATADA LIBRE QUE CRUZA LA LÍNEA DE GOL.

Artículo 5 es un Touchback si una patada libre:

- (a) Sale de los límites del campo detrás de la línea de gol de equipo receptor;
- (b) Si golpea los postes de gol, la barra; o el soporte.
- (c) Es hecha down en la zona final por el equipo receptor,

### PATADA LIBRE QUE TERMINA.

Artículo 6 Una patada libre termina cuando cualquier equipo posee la bola, o cuando la bola es declarada bola muerta, si eso precede a la posesión. Una jugada de carrera empieza cuando el equipo receptor establece la posesión de la bola.

## SECCIÓN 2 OTRAS FALTAS EN PATADA LIBRES.

### BLOQUEO.

El artículo 1

**Idea 1: El Equipo que patea.** Después de que la bola es tocada por un jugador del equipo receptor, o ha alcanzado o cruzado la línea de restricción del Equipo receptor, un jugador del equipo pateador puede bloquear legalmente a un jugador contrario y él puede usar sus manos y brazos para empujar o desplazar a un contrario en un esfuerzo personal por recuperar la bola.

Antes de que la bola sea tocada o toque a un jugador del equipo receptor o está haya alcanzado la línea de restricción del equipo receptor, él no puede bloquea o usa sus manos o brazos en contra de un contrario entre las líneas restricción, exceptuando empujar o tirar a un jugador del Equipo receptor que está intentando obstruir su esfuerzo por intentar penetrar dentro del campo.

Sin tener en cuenta la situación de la bola, él puede legalmente; bloquee a un contrario en o más allá de la línea de restricción del equipo receptor. **Durante toda la patada, el equipo pateador está sujeto a todas las restricciones de bloqueo del equipo a la ofensiva.**

**Idea 2: El Equipo Receptor.** Después de que la bola ha sido pateada, los jugadores del equipo receptor **están sujetos a todas las restricciones de bloqueo del equipo a la defensiva** (vea Regla 12, Sección 1-3), y ellos pueden usar su manos o brazos legalmente para empujar o desplazar a un contrario en un esfuerzo personal por recuperar la bola.

**Castigo: Por bloqueo o uso de manos ilegal por cualquier equipo: Pérdida de 10 yardas. Ver Regla 12-2-5 para castigo en un bloqueo bajo.**

### CHOCAR EN CONTRA DEL PATEADOR.

Artículo 2 No se les permite a jugadores del equipo receptor chocar con el pateador antes de que él recupere su equilibrio. También **ver Reglas 12-2-8-(h) y 12-2-10** por faltas personales en contra del pateador.

**Castigo: Por chocar con el pateador. Pérdida de cinco yardas.**

## Regla 6 Patada libre.

### PATADA LIBRE FUERA DEL CAMPO.

Artículo 3 El equipo pateador no puede patear la bola fuera de límites del campo o ser el último en tocar la bola antes de que salga de los límites del campo entre las líneas de gol. Si el equipo receptor es el último en tocar la bola antes de que salga de límites del campo, el equipo receptor pone la bola en juego en un punto dentro del campo.

**Castigo:** Para por una patada libre que sale fuera de los límites del campo: El equipo receptor puede elegir, tomar posesión de la bola 25 yardas adelante del punto donde se pateó o el punto donde la bola sale fuera de los límites del campo.

**Castigo:** Para una patada de SAFETY que sale fuera de los límites del campo: el equipo receptor puede elegir tomar posesión de la bola de 30 yardas desde el punto de donde se efectuó la patada o en el lugar donde la bola abandona el campo fuera de los límites.

### PATADA LIBRE TOCADA ILEGALMENTE.

Artículo 4

**Idea 1:** El Jugador del equipo pateador no puede tocar, cazar, o recuperar la bola antes de que haya alcanzado la línea de restricción del equipo receptor, a menos que está haya sido tocada primero por un jugador del equipo receptor.

**Castigo:** Por toque ilegal en una patada libre por el equipo pateador: Pérdida de cinco yardas, o el equipo receptor toma posesión de la bola en el punto del toque ilegal.

**Idea 2:** Si un jugador del equipo pateador sale de los límites del campo durante la patada, él no puede tocar o puede recuperar la bola más allá de la línea de restricción del equipo receptor, a menos que él ha sido tocado (empujado) por un jugador del equipo receptor. Si un jugador del equipo pateador toca el balón antes de recuperar su legibilidad para tocar la bola, es una patada libre fuera de los límites del campo.

**Castigo:** Por tocar ilegalmente una patada libre por un jugador del equipo pateador: Pérdida de cinco yardas.

### PATADA LIBRE CORTA.

Artículo 5 Si la bola no ha sido tocada por cualquier equipo después de la patada y la bola se declara bola muerta dentro del campo de juego antes de alcanzar la línea de restricción del equipo receptor, es una falta

**Castigo:** Por un patada libre corta: Pérdida de cinco yardas.

## SECCIÓN 3 PUNTOS DE APLICACIÓN DE FALTAS.

### APLICACIÓN DESDE EL PUNTO ANTERIOR.

Artículo 1 Si hay una falta aceptada durante una patada libre, el punto de aplicación normal es desde el punto anterior, y la patada libre es de nuevo hecha, **Sin embargo, si el equipo pateador comete una falta antes del final de la patada, y el equipo receptor retiene la posesión durante todo el down**, en cuyo caso, el equipo receptor tendrá la opción de aplicar el castigo ya sea desde el punto anterior y repetir el down o aplicar el castigo de yardaje desde el punto de bola muerta.

#### Excepciones:

- (a) Una foul personal (bloqueando) después de que una señal de atrapada libre fue realizada, se aplica desde el punto de la falta.
- (b) Una foul por interferencia en la cachada se aplica desde el punto del foul.
- (c) Una foul por interferencia con la oportunidad de hacer la cachada se aplica desde el punto del foul.
- (d) Una foul por la realización de una señal inválida, se aplica desde el punto donde la señal fue hecha.
- (e) Una foul por la realización de una formación ilegal de cuña, **ya sea durante la patada o el regreso de la patada** se aplica desde el punto del foul.
- (f) Para una patada libre fuera de límites del campo, vea Sección 2, Artículo 3.
- (g) Para una patada libre ilegalmente tocada, vea Sección 2 Artículo 4.
- (h) Para las faltas dobles según las reglas normales. Vea Regla 14.

*Nota: El punto de bola muerta para las patadas libres que como resultado es un Touchback es la línea de la yarda 20.*

## REGLA 7 BOLA EN JUEGO, BOLA MUERTA Y SCRIMAGE.

### SECCIÓN 1 BOLA EN JUEGO.

#### BOLA EN JUEGO.

**Artículo 1: Bola viva.** Después de que se declaró bola lista para jugar, se convierte en una bola viva cuando legalmente se centra o es pateada legalmente (patada libre o patada de fair catch). La bola se declara bola muerta si se centra o se pateada antes de que se haga la señal de bola lista para jugar.

### SECCIÓN 2 BOLA MUERTA.

#### BOLA MUERTA.

**Artículo 1: Declarando bola muerta.** Un Oficial declarará la bola muerta y el down termina cuando:

- (a) Un corredor es contactado por un jugador defensivo y toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo distinto de sus manos o pies. La bola es declarada bola muerta en el instante en que el corredor toca el suelo. Si un corredor toca el suelo con sus manos o los pies o cae arriba de un oponente puede seguir avanzando; o

**Nota:** Si, después de un contacto de la defensiva, cualquier parte de la pierna de un corredor por encima del tobillo o cualquier parte de su brazo por encima de la muñeca toca el suelo, el corredor se dice que ha hecho down por contacto.

- (b) Un corredor es detenido o restringido por un contrario, termina su avance; o
- (c) Un QB inmediatamente coloca su rodilla (o simula colocar su rodilla) en el suelo detrás de la línea de scrimmage; o
- (d) Un corredor se desliza hace **down (i) por caer al suelo, o de rodillas, y es evidente que no hay esfuerzo inmediato para avanzar, o (ii)** deslizando primero los pies en el suelo. Cuando un corredor se desliza con los pies por delante, la bola está muerta al instante, si él toca el suelo con cualquier otra cosa que no sea las manos o los pies; o

**Nota:** Los defensivos están obligados a tratar a un corredor que se ha deslizado como cuando el jugador es hecho down por un contacto.

- (1) Un defensivo deberá detener su trayectoria cuando un corredor comienza a resbalar con sus pies por enfrente. Esto no significa que todo contacto hecho por un defensivo sea ilegal. Si un defensivo ya se ha comprometido en la trayectoria, y el contacto es inevitable, no dará como resultado una falta a menos que el defensivo cometa otro acto, tales como un contacto de casco a casco o por conducir su antebrazo o el hombro al área de la cabeza o el cuello del jugador.
- (2) Si un jugador desea aprovechar esta protección es él el único responsable de iniciar su deslizamiento antes de ser contactado por un jugador defensivo cuando es inminente; Si no lo hace y espera hasta el último momento para comenzar su barrida, él mismo se pone en peligro de ser contactado.

- (e) Cuando un corredor está fuera de los límites del campo, o declara él mismo en una franca proyección al suelo, o se arrodilla y ya no hace ningún esfuerzo para avanzar; o
- (f) Cuando un oponente toma una bola que está en posesión de un corredor que está sobre el terreno; o

**Nota:** Un oponente puede tomar o agarrar una bola (de mano a mano) en posesión de un jugador que esta sobre sus pies o en el aire.

- (g) Cuando un pase (legal o ilegal) es incompleto (ver Regla 8-1-4); o
- (h) Cuando cualquier patada legal o ilegal toca el travesaño de la línea de gol de los oponentes, a menos que se marque un gol de campo (ver Regla 9-4-2); o
- (i) Cuando una bola suelta llega a descansar en cualquier lugar del campo de juego, y ningún jugador intenta recuperarla; el oficial que cubre la jugada debe hacer una pausa momentánea antes de hacer la señalización que la bola está declarada muerta. Cualquier patada legal (o ilegal) es otorgada a los receptores, y cualquier otra bola es otorgada al equipo que tuvo último la posesión.
- (j) Cuando cualquier patada legal o ilegal es cachada o recuperada por el equipo pateador, excepto una patada de scrimmage que es pateada desde detrás de la línea y es recuperada detrás de la línea (no una patada de Intento de gol de campo). Ver Regla 9-3-2-punto 3 de la excepción; o
- (k) Cuando la defensivo gana la posesión durante un intento de gol de campo, o es obvio que no se anotará una patada Intento de gol de campo; o
- (l) Cuando un touchdown, un Touchback, Safety, gol de campo o Intento de gol de campo; o
- (m) Cuando cualquier receptor cacha o recupera la bola después de una señal de fair catch (válida o no válida), siempre que la bola no ha sido tocado por un oponente antes o después que golpea el suelo; o

## Regla 7 Bola en juego, bola muerta, scrimmage.

(n) Cuando un oficial suena su silbato **erróneamente** mientras la bola está todavía en juego, la bola se declara bola muerta inmediatamente;

(i) Si la bola está en posesión del jugador, el equipo en posesión puede elegir para poner la bola en juego donde ha sido declarada bola muerta o volver a repetir el down.

(ii) Si la bola es un balón suelto resultante de un fumble, pase hacia atrás o pase ilegal, el equipo último en tener la posesión puede elegir poner la bola en juego en el terreno donde se perdió la posesión o volver a repetir el down.

(iii) Si la bola es un balón suelto resultante de un pase legal, una patada libre, una patada de fair catch o una patada de scrimmage, la bola se devuelve al punto anterior y el down es vuelto a repetir.

(iv) Si hay una falta por cualquiera de los equipos durante cualquiera de lo mencionado anteriormente, la aplicación del castigo es el mismo que faltas durante una carrera, pase, patada, fumble y un pase hacia atrás.

A. R. 7.1 Segundo y gol en la línea de la yarda 2 de B. El corredor A1 va a la línea de scrimmage donde es tackleado y suelta la bola. La bola rueda a la zona de anotación cuando el Referí inadvertidamente suena su silbato, cuando la bola está suelta en la zona de anotación. El equipo defensivo recupera la bola.

Regla: Bola del equipo A, segundo y gol y en la línea de la yarda 2 de B (**error con el silbatazo** inadvertido).

A. R. 7.2 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A2 fomblea la bola cuando intenta entregarla de mano a mano del QB A1 en la línea de la yarda 25 de A. La bola está en la línea de la yarda 22 de A cuando el Juez de línea **inadvertidamente** suena su silbato.

Regla: Bola del equipo A segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A (repite el down).

A. R. 7.3 Segundo y cinco en la línea de la yarda 30 de A. Durante un pase, mientras la bola está en el aire, el juez de línea inadvertidamente suena su silbato. Antes de pitar el Guardia A1 agarra a B1 en la línea de la yarda 25 de A.

Regla: Repite el down segundo y 15 en la línea de la yarda 20 de A.

A. R. 7.4 El pase adelantado es intencionalmente tocado por el jugador inelegible A1 más allá de la línea de scrimmage. Después de que suena un silbato inadvertido. El pase es incompleto.

Regla: Repetir el down. El toque ocurrió después del silbato inadvertido.

(o) Cuando un fumble recuperado o atrapado por un compañero de equipo del jugador que fumbleo y el fumble se produce en una jugada que está sujeto a la Regla de los "dos minutos" o de "cuarto down" ver las disposiciones de fumble. En la Regla 8-7-5 y 8-7-6; o

(p) Cuando la bola está fuera de los límites del campo; o

(q) Si una bola suelta en juego golpea un reproductor de video, alambre guía, o cualquier otro objeto que se encuentre dentro del campo, la bola será declarada muerta inmediatamente y el down será repetido desde el punto anterior.

**Nota 1:** Si no hay una seguridad de que la bola golpeó a un objeto, el oficial de repetición está facultado para iniciar una revisión en la cabina de la repetición del centro, incluso si el evento se produce antes de la advertencia de dos minutos. Si antes el aviso de dos minutos, ningún examen es iniciado por la reproducción oficial, el reto por parte del entrenador está permitido bajo las normas establecidas para tal desafío.

**Nota 2:** Si en el evento el down se repite, el reloj de juego se restablecerá en el tiempo que restaba cuando se produjo el centro. Todas las sanciones serán ignoradas, excepto en los faules personales o faules de conducta antideportiva, que serán administradas antes de la repetición del down.

(r) Cuando a un corredor completamente se le sale el casco.

**Nota:** El reloj de juego no se detendrá por esta causa, y el reloj de jugada se restablecerá a 40 segundos. La aplicación de los castigos en la jugada será comúnmente como cuando los castigos se aplican durante una carrera o patada.

A. R. 7.5 El corredor del equipo A (con plena posesión de la bola) es contactado por un oponente mientras él está intentando ganar yardas. El contacto hace que el corredor golpee contra el suelo, momento en la que él suelta la bola.



## Regla 7 Bola en juego, bola muerta, scrimmage.

Regla: La jugada se declara bola muerta cuando el impacto la bola en el suelo. No hay fumble, es un down por contacto.

A. R. 7,6 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El ala abierta A1 atrapa un pase legal sobre la línea de la yarda 40 de A donde es detenido por B1, pero A1 al intentar romper la tackleada lleva la bola a la línea de la yarda 38 A donde es tackleado por B2.

Regla: La bola se pondrá en juego en la línea de la yarda 38 de A, tercero y dos. No se da el máximo avance como no fue detenido. Él se paró y regreso antes de que fuera derribado.

A. R. 7,7 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Ambos jugadores elegibles el ofensivo A1 y el defensivo B1 saltan en el aire para atrapar un pase y chocan durante un intento legal para atrapar la bola en la yarda 50. A1 controla el pase y cae al suelo.

Regla: La bola se declara muerta en el lugar. Bola del equipo A, primero y 10 en la yarda 50.

A. R. 7,8 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 desplazándose por la yarda 50 cuando se desliza y cae al suelo. B1 toma la bola de las manos del A1 cuando él se encuentra sobre el terreno de juego.

Regla: Suene su silbato para matar a jugar. No se puede llevar la bola a menos que el jugador este en sus pies. Bola del equipo A primero y 10 en la yarda 50.

A. R. 7,9 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Un pase hacia atrás del jugador A25 golpea el suelo en línea de la yarda 20 de A donde un jugador defensivo recupera la bola y la lleva para una anotación.

Regla: Es un Touchdown (ver Regla 8-7-1).

A. R. 7,10 Segundo y gol en la línea de la yarda 4 de B. El corredor A1 llega a la línea de gol y el balón toca o rebasa la línea imaginaria de gol cuando él es tackleado. Él suelta la bola y el defensivo B1 la recupera en la zona de anotación.

Regla: Es un Touchdown. La Bola es muerta tan pronto como la bola toca la línea de gol en posesión de jugador (Regla 11-2-1-a).

### EL BALÓN TOCA A UN OFICIAL.

Artículo 2: El balón toca un oficial. La bola no está muerta porque toque a un Oficial que se encuentra dentro del campo, o a causa de una señal realizada por un Oficial, distinto al que silba.

## SECCIÓN 3 NUEVA SERIE DE DOWNS.

### NUEVA SERIE PARA EL EQUIPO A.

**Artículo 1: Nueva serie de downs para el equipo A.** Una nueva serie de cuatro downs de scrimmage se concede al equipo A, cuando se da alguna de las condiciones siguientes:

- (a) Durante una serie determinada, la bola se declara muerta en posesión del equipo A cuando la bola en posición se encuentra en o más allá de la línea por ganar; o
- (b) Por la aplicación de un castigo por el equipo B que da como resultado que la bola se coloque en o más allá de la línea por ganar, o si la aplicación de un castigo conlleva un primer down automático al equipo A; o
- (c) Si hay un cambio de posesión durante el down, y el equipo A tiene posesión al final cuando termina el down; o
- (d) El equipo pateador recupera una patada en cualquier parte del terreno de juego después de que la bola primero ha sido tocada más allá de la línea de scrimmage por algún jugador del equipo receptor. Ver Regla 9-3-2-artículo 1; o
- (e) El equipo pateador recupera una patada libre.

### NUEVA SERIE PARA EL EQUIPO B.

**Artículo 2: Nueva serie para el equipo B.** Una nueva serie de cuatro downs de scrimmages es otorgada al equipo B cuando exista una de las condiciones siguientes:

- (a) El equipo A no puede avanzar con la bola a la línea por ganar durante su serie de 4 downs, o
- (b) Hay un cambio de posesión durante el down, y el equipo B tiene la posesión de la bola al final del down; o le ha sido otorgada la posesión de la bola al final del down; o;
- (c) Cuando la bola es declarada muerta en posesión del equipo receptor después de una patada libre, patada de scrimmage o patada de fair catch es realizada.



## Regla 7 Bola en juego, bola muerta, scrimmage.

### LA PARTE DE BOLA MÁS ADELANTADA

**Artículo 3: La parte de bola más adelantada.** La parte más adelantada de la bola en su posición cuando es declarada bola muerta en el terreno de juego será el punto determinante de cualquier medición de distancia ganada o perdida. Harán girar la bola para que su eje longitudinal este paralelo a las líneas laterales antes de medir, manteniendo el punto más adelantado.

**Nota:** Cuando un jugador en el aire de cualquier equipo completa, una cachada o intercepta dentro del campo después de que un contrincante le ha impulsado hacia atrás, la bola es declarada muerta y el máximo avance es otorgado en el lugar donde el jugador establecido firme posesión y control de la bola en el aire.

A. R. 7.11 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. El corredor A1 va a la línea de la yarda 25 de B donde él es tackleado, fomblea la bola, y un jugador defensivo B1 la recupera y la lleva a la línea de la yarda 28 de B donde la fomblea y A2 la recupera en la línea de la yarda 28 de B donde él es derribado.

Regla: Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 28 de B. La bola está muerta en posesión del equipo ofensivo después de haber estado en posesión del equipo defensivo durante el mismo down (cambio de posesión).

A. R. 7.12 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. El QB A1 lanza un pase incompleto. El tackle defensivo agarra al ala cerrada A2 en la línea de scrimmage.

Regla: Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 25 de B. El foul defensivo es un primer down automático para el equipo ofensivo, salvo disposición contraria prevista en la Regla 14-1-2-Idea 5.

A. R. 7.13 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Una bola de pateada es mofada por el receptor B1 en la línea de la yarda 35 de B. Un jugador de equipo pateador A1 la recupera en la línea de la yarda 30 de B.

Regla: Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 30 de B. El equipo pateador recupera la patada ya que la bola fue tocada primero por el receptor más allá de la línea. La bola está muerta cuando la bola es recuperada por A1 (ver Regla 9-3-2-tema 1).

A. R. 7.14 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 30 de A. La patada primero es tocada por el jugador A1 del equipo pateador en la línea de la yarda 35 de B y luego mofada por receptor B1. El jugador del equipo pateador A2 la recupera en la línea de la yarda 30 de B.

Regla: Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 35 de B. Toque ilegal. Primero fue tocado por el equipo pateador y no por el equipo receptor (ver Regla 9-3-2-tema 2).

A. R. 7.15 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Una patada bloqueada rueda más allá de la línea 35 de A donde el receptor B1 intenta recuperarla, pero la mofa y la bola regresa a la línea de la yarda 28 de A donde el jugador del equipo pateador A1 cae sobre ella y la posee.

Regla: Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 28 de A. El balón primero fue tocado más allá de la línea por el receptor (Regla 9-3-2-tema 1).

### SECCIÓN 4 ACCIÓN EN O ANTES DEL CENTRO.

#### BOLA LISTA PARA JUGAR.

**Artículo 1: Bola lista para jugar.** Después de que se ha establecido la zona neutral (la bola se ha colocado en el suelo y se declarada lista para jugar), un jugador ofensivo no podrá hacer una salida en falso, un jugador defensivo no puede invadir (iniciar contacto con un jugador del equipo ofensivo) o cometer una infracción de la zona neutral, y ningún jugador de cualquier equipo puede cometer un fuera de lugar (offside) antes de que la bola se ponga en juego.

#### SALIDA EN FALSO.

**Artículo 2: Salida en falso.** Es una salida en falso si la bola ha sido colocada lista para jugar y, antes del centro, un jugador ofensivo que ha asumido su posición o se mueve en forma de simular el inicio de una jugada, o si un jugador ofensivo que se encuentra en movimiento hace un movimiento brusco hacia la línea de scrimmage. Cualquier movimiento brusco rápido realizado por un jugador ofensivo, o por varios jugadores ofensivos al unísono, que simula el inicio del centro, es una salida en falso.

#### Excepciones:

- (a) Esto no se aplica a un jugador ofensivo en el centro que gira su cabeza o los hombros, a menos que el movimiento es un intento obvio para que un oponente cometa un fuera de lugar (movimiento).

## Regla 7 Bola en juego, bola muerta, scrimmage.

**Nota:** Consulte la Regla 4-6-5-d, para las acciones de un jugador defensivo que intenta provocar a que un jugador ofensivo cometa una salida en falso.

**Idea 1:** Los linieros Interiores. Es una salida en falso si un liniero interior (de tackle a tackle) toma o simula una postura en tres punto y luego cambia su posición, mueve o alza la mano que está cerca o sobre el terreno de juego.

**Idea 2:** Cambiar de postura. Un liniero interior que está en una postura de dos puntos se le permite restablecer en una postura de tres puntos o cambiar su posición, siempre que se reintegre antes del centro.

**Idea 3:** Receptor elegible. Si un receptor elegible que está en la línea cambia su postura, o se mueve a otra posición en la línea o en el backfield, él debe reintegrarse antes del centro.

Si un receptor elegible que se encuentra en el backfield cambia su postura, o se mueve a otra posición en el backfield que está más cercano a la línea de scrimmage o a una posición en la línea, él deberá restablecerse antes del centro. (Para las restricciones de un jugador en el backfield que avanza paralelo a o desde la línea de scrimmage, véase el artículo 7).

Artículo 4: Jugador al momento del centro. Es legal que un jugador que ha tomado una posición dentro o detrás del centro, o si ha colocado sus manos debajo de sus rodillas, o sobre sus rodillas, o dentro del cuerpo del centro podrá ir en movimiento. Sin embargo, será una salida en falso si la acción es rápida y abrupta o si el jugador no se detiene por completo (hace stop) durante al menos un segundo (completo) antes de la bola sea centrada, esto se considera un movimiento ilegal. Ver 7-4-8.

**Idea 5:** Formación de escopeta. Un jugador que está en posición para recibir el centro en formación escopeta le está permitido desplazar sus pies antes del centro, pero cualquier movimiento brusco y rápido que provoque una reacción de la defensiva es una salida en falso. Esto incluye empujar que sus manos hacia adelante cuando el movimiento no es simultáneo con el centro.

**Idea 6:** Intentar señalar un fuera de lugar. Cualquier intento obvio por el QB o de otro jugador en posición para recibir el centro para desconcertar a un oponente para que cometa un fuera de lugar es provocar una salida en falso.

**Castigo: Por salida en falso: pérdida de cinco yardas de la línea de scrimmage. La falta se aplica antes del centro.**

**Nota:** El Oficial deberá sonar inmediatamente su silbato. El castigo por una salida en falso se aplicará independientemente de si se realiza el centro o no se realiza el centro.

A. R. 7.16 Segundo y 10 en la línea de la yarda 40 de B. El QB de A1 Balancee su cabeza de manera exagerada antes del centro y un jugador defensivo rebasa la zona neutral.

Regla: Castigo cinco yardas por salida en falso. Sonar el silbato inmediatamente.

A. R. 7.17 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El liniero ofensivo interior A1 simula una postura de tres puntos después de la reunión. Luego se mueve a una posición regular de tres puntos. Un jugador defensivo carga y hace contacto con un jugador no directamente frente a él.

Regla: Salida en falso en contra de la ofensiva. Sonar el silbato inmediatamente para matar la jugada. La acción defensiva deberá ser ignorada. Segundo y 15 en la línea de la yarda 25 de A.

A. R. 7.17 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El equipo ofensivo rompe su reunión y todos los linieros excepto A1 asumen una postura de tres puntos. El Tackle A1 descansa sus codos sobre sus rodillas en una posición de agachado. Después de un segundo, A1 asume una postura de tres puntos. Cuando comenzó su traslado a una postura de tres puntos, el defensivo B1 en línea carga y hace contacto con el tackle A1.

Regla: Penalizar a B1 por invasión. El movimiento de A1 es legal. Sonar el silbato inmediatamente. Es segunda y cinco en la línea de la yarda 35 de A.

A. R. 7.18 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El liniero ofensivo interior mueve sus pies abruptamente después de adoptar una postura de tres puntos para hacerse más cómodo. Inmediatamente se centra la bola y el jugador defensivo B1 captura al QB A2 que fumblea la bola que es recuperada por B1 en la línea de la yarda 25 de A.

Regla: Salida en falso del equipo A. Sonar el silbato inmediatamente por el movimiento de salida en falso del liniero, foul en bola muerta.

## Regla 7 Bola en juego, bola muerta, scrimmage.

A. R. 7.19 Tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El QB de A1 coloca sus manos por fuera del lado del centro. La bola pasa por las piernas del QB A1 y va directo donde se encuentra el back A2 que completa un pase con el jugador en la línea de la yarda 40 de A.

Regla: Pase hacia atrás. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 40 de A.

### INVASIÓN.

**Artículo 3: Invasión.** Es invasión si un jugador defensivo entra en la zona neutral y en contacto con un jugador ofensivo o la bola, antes que la bola sea centrada, o si él interfiere con la bola durante el centro. La jugada es muerta inmediatamente.

**Castigo: Por la invasión: pérdida de cinco yardas de la línea de scrimmage. La falta se aplica antes a la del centro.**

### INFRACCIÓN EN LA ZONA NEUTRAL.

**Artículo 4: Infracción en la zona Neutral:** Es una infracción de zona Neutral cuando:

- (a) Un defensivo va más allá de la zona neutral antes del centro y esta paralelo en o más allá de un liniero ofensivo, con una trayectoria hacia el QB o el pateador, aunque no se realice un contacto por el bloqueador; los Oficiales deberán sonar sus silbatos inmediatamente; o
- (b) Un defensivo entra en la zona neutral antes del centro, causando que el jugador (es) ofensivo (s) en estrecha proximidad (incluyendo un QB que está en el centro) o reaccionan inmediatamente para protegerse a sí mismo en contra de un inminente contacto; los Oficiales deberán sonar sus silbatos inmediatamente. Si no hay ninguna reacción inmediata por el jugador ofensivo en las proximidades, y el jugador defensivo vuelve a su posición anterior antes de que se realice el centro sin haber hecho contacto con un oponente, no hay ninguna falta. Un receptor abierto es considerado muy cerca si se alinearon del lado de la bola en el que se produce la violación; otros jugadores ofensivos se consideran muy cerca si están dentro de dos y una y media posiciones del jugador defensivo que entra en la zona neutral. Si el defensivo va directamente sobre el centro, o al QB que se encuentra detrás del centro, el centro y los guardias y los tackles en ambos lados del centro se consideran dentro de proximidad; Si el defensivo está en un hueco, entre los dos jugadores ofensivos a ambos lados de la grieta se consideran dentro de proximidad (incluyendo a un QB detrás del centro, si es aplicable); o
- (c) Un jugador, después de que ha recibido una advertencia, entra en la zona neutral. Es una falta, incluso si vuelve a su posición anterior legal antes del centro, sin haber contacto con un oponente o haber provocado una reacción (movimiento) de un jugador ofensivo en las proximidades.

***Nota:** Durante los últimos dos minutos de cualquier medio, después de que la bola ha sido colocada para el siguiente down en la línea de scrimmage y la ofensiva está legalmente establecida, si se centra la bola antes de que todos los jugadores del equipo defensivo han tomado su posición correcta en la línea de scrimmage, el juego deberá ser detenido inmediatamente, y el equipo defensivo castigado con cinco yardas por una infracción a la zona neutral.*

**Castigo: Por una infracción de zona Neutral: pérdida de cinco yardas de la línea de scrimmage. La falta se aplica antes del centro.**

### FUERA DE LUGAR.

**Artículo 5: Fuera de lugar.** Un jugador está fuera de lugar cuando cualquier parte de su cuerpo está en o más allá de la zona neutral, cuando la bola se pone en juego.

**Castigo: por fuera de lugar: pérdida de cinco yardas.**

A. R. 7.20 segundos y 10 en la línea de la yarda 30 de B. La carga inicial del tackle defensivo B1 en zona neutral hace que el guardia ofensivo A1 ir directamente a través de él flaquear y regresa.

Regla: Sonar el silbato inmediatamente. Castigo a B1 por una infracción a la zona neutral. Bola de A segunda y 5 en la línea de la yarda 25 de B.

A. R. 7.21 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. El back defensivo B1 corre hacia la línea de scrimmage como si fuera derecho sobre el guardia A1. El jugador defensivo se detiene en su lado de la zona neutral pero el guardia A1 en posición de tres puntos se levanta.

Regla: Castigo A1 ofensivo por salida en falso. Segundo y 15 en la línea de la yarda 35 de B. Sonar el silbato inmediatamente.

A. R. 7.22 segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El jugador defensivo B1 salta a través de la línea y contacta al jugador ofensivo A1 antes del centro.

Regla: Sonar el silbato inmediatamente y matar la jugar. Segundo y cinco en la línea de la yarda 35 de A. Por invasión.

## Regla 7 Bola en juego, bola muerta, scrimmage.

A. R. 7.23 Segundo y 10 en la línea de la yarda 35 de B. El equipo ofensivo utiliza un doble shift (primera, segunda o tercera vez durante el juego). Al comienzo del segundo shift, un jugador defensivo B1 carga dentro la zona neutral y está en la zona neutral al momento del centro.

Regla: Fuera de lugar defensivo. Segundo y 5 en la línea de la yarda 30 de B.

A. R. 7.24 segundo y 5 en la yarda 50. El equipo ofensivo utiliza un doble shift. En el inicio del segundo shift, el jugador defensivo B1 carga en la zona neutral y hace contacto.

Regla: Invasión del equipo B. Primero y 10 en la línea de la yarda 45 de B.

A. R. 7.25 Tercera y 7 en la línea de la yarda 25 de B. El jugador Ofensivo que se encuentra hasta atrás A2 mueve abruptamente (simulando el centro) se encuentra en movimiento antes que el centro.

Regla: Salida en falso. Tercera y 12 en la línea de la yarda 30 de B. Sonar el silbato inmediatamente.

### HACER ALTO TOTAL.

**Artículo 6: Hacer alto total.** Todos los jugadores ofensivos tienen la obligación de hacer un alto total y estar quietos durante al menos un segundo antes del centro.

### MOVIMIENTO ILEGAL.

**Artículo 7: Movimiento ilegal.** Cuando se centra la bola, un jugador que está alineado en el backfield puede estar en movimiento, siempre que él se mueva paralelo a la línea de scrimmage. Ningún jugador está autorizado para estar moviéndose hacia la línea de scrimmage cuando se centra la bola. Todos los otros jugadores deben estar quietos en sus posiciones.

**Castigo: Por un jugador en movimiento ilegalmente al centro: Pérdida de cinco yardas.**

A. R. 7.26 Tercero y uno en la línea de la yarda 40 de B. El QB A1 parado detrás del centro a un **yarda**, inicia su movimiento hacia adelante y toma el centro y lleva la bola a la en la línea de la yarda 38 de B.

Regla: Movimiento ilegal. No puede avanzar el centro. La bola tercero y seis en la línea de la yarda 45 de B.

A. R. 7.27 Al momento del centro el back ofensivo A1 está en la línea de scrimmage y en movimiento a lo largo de la línea.

Regla: El back A1 está ilegalmente en movimiento como él no estaba en una posición del backfield.

A. R. 7.28 El equipo ofensivo tiene ocho jugadores en la línea. El jugador A1 que se encuentra al final de línea y corre detrás de la línea para liderar la interferencia en el momento del centro, tres yardas detrás de la línea de scrimmage.

Regla: Movimiento ilegal el jugador A1 no estaba posicionado en el backfield antes del centro. La distancia detrás de la línea en el momento del centro no valida su posición en el backfield.

A. R. 7.29 Después un huddle o shift, el ofensivo halfback A1 asume una posición al final de la línea y el ofensivo A2 que estaba al final de la línea asume una posición una yarda detrás de la línea antes de que A1 adquiera su posición final (sin cambio en su condición de elegibilidad). Después el jugador back A2 sale en movimiento paralelo a la línea de scrimmage antes del centro.

Regla: El back A2 está legalmente en movimiento ya que estaba jugando en una posición legal en el backfield antes del centro.

A. R. 7.30 Después un huddle o shift, el ofensivo halfback A1 asume una posición al final de la línea y el ofensivo A2 que estaba al final de la línea asume una posición una yarda detrás de la línea antes de que A1 adquiera su posición final (sin cambio en su condición de elegibilidad). El halfback A1 sale en movimiento paralelo a la línea de scrimmage antes del centro.

Regla: Movimiento ilegal A1 no estaba jugando en una posición legal en el backfield al centro.

### SHIFT (MOVIMIENTO).

**Artículo 8: Shift (movimiento).** El equipo ofensivo le está permitido moverse y tener **dos o más** jugadores en movimiento varias veces antes del centro. Sin embargo, tras el último movimiento, todos los jugadores deben llegar a un paro completo y estar plenamente quietos simultáneamente durante al menos un segundo.

## Regla 7 Bola en juego, bola muerta, scrimmage.

Si cualquier jugador elegible del backfield va en movimiento (uno a la vez) tras el último movimiento y si llega a efectuar un paro completo, no hay ningún requisito para que un segundo jugador después de la pausa del primero, pueda iniciar legalmente un segundo movimiento (shift).

Sin embargo, si el primer jugador no ha llegado a un paro completo, cuando el segundo jugador inicia su marcha, este otro cambio va a requerir de otro paro simultáneo total de al menos un segundo por todos los jugadores para que su movimiento (shift) sea legal.

También es un desplazamiento ilegal (shift) si un jugador posesionado cerca o detrás del centro va en movimiento y no se detiene por completo durante al menos un segundo antes del centro, o antes de que un segundo jugador parta en movimiento.

*Nota: El equipo ofensivo deberá presentar una formación legal tanto antes como después de un cambio (shift).*

**Castigo: Movimiento (shift) ilegal: Pérdida de cinco yardas.**

A. R. 7.31 El equipo A realiza un cambio (shift) y llega a un paro de un segundo. El jugador ofensivo A1 ala abierta al final de la línea, sale a lo largo de su línea y se para. Luego a continuación, el jugador A2 back, se mueve lateralmente y después la bola es centrada.

Regla: Jugada Legal. El movimiento del ala A1 y del back A2 no son simultáneos.

A. R. 7.32 Después de un cambio o una reunión, los jugadores ofensivos deberán hacer un paro (stop) y permanecen todos inmóviles, por lo menos el lapso de un segundo, si el jugador back A1, que no se encontraba en la reunión o en movimiento, entra y se encuentra en movimiento hacia atrás al momento del centro.

Regla: Cambio ilegal. Todos los once jugadores deben llegar a una parada absoluta durante todo un segundo.

## SECCIÓN 5 POSICIÓN DE LOS JUGADORES AL CENTRO.

### EQUIPO OFENSIVO.

**Artículo 1: El equipo ofensivo.** El equipo ofensivo debe cumplir con lo siguiente requisitos antes del centro:

- (a) Debe tener siete o más jugadores en su línea de scrimmage (ver Regla 3-19-1); y
- (b) Los receptores elegibles deben estar en ambos extremos de la línea, y todos los jugadores en la línea entre ellos serán considerados receptores inelegibles.
- (c) Ningún jugador puede estar fuera de los límites del campo.

*Nota: Los linieros ofensivos si pueden entrelazar sus piernas.*

**Castigo: Por formación ilegal de la ofensiva: Pérdida de cinco yardas.**

A. R. 7.33 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 35 de B. En un intento de gol de campo, El tackle A1 y el guardia A2 entrelazan sus piernas cuando se alinean. El gol de campo es bueno.

Regla: Gol de campo bueno, no hay falta.

**Artículo 2:** El equipo defensivo. Durante una patada, un intento de gol de campo o una patada de safety, un jugador del equipo B, que está dentro de una yarda de la línea golpeo antes del centro, deberá tener todo su cuerpo por fuera de las hombreras del centro.

*Nota: Esta restricción no se aplica si un equipo no presenta una aparente patada, gol de campo o formación de patada de safety, o si, después de que el equipo ofensivo ha asumido una posición definida, hay un cambio (shift), o un jugador va en movimiento.*

**Castigo: Por formación ilegal del equipo a la defensiva: Pérdida de cinco yardas desde el punto anterior.**

## SECCIÓN 6 PONIENDO EL BALÓN EN JUEGO.

### BOLA EN JUEGO.

**Artículo 1: La bola en juego.** El equipo ofensivo debe poner el balón en juego con un centro en el lugar donde terminaron el down anterior, a menos que la aplicación de un castigo mueva la bola a otro lugar o el down terminó fuera de las líneas interiores. Si se elige una patada de fair catch justo después de una cachada libre, aplicarán las reglas 10-2-4 y 11-4-3- aplicación.

**Artículo 2:** Centrando dentro de las líneas en el terreno interior. La bola se pondrá en juego (mediante un centro) dentro de los inbounds por el equipo que tiene derecho a la posesión (ver Reglas 7-1-1 y 7-4-1) cuando:

- (a) Un balón suelto sale fuera de los límites del campo entre las líneas de gol;

**Excepción:** El balón será puesto en juego en el punto anterior si un pase es incompleto.

## Regla 7 Bola en juego, bola muerta, scrimmage.

- (b) Un corredor sale fuera de los límites del campo entre las líneas de gol;
- (c) La bola es declarada bola muerta en una línea lateral;
- (d) La pelota se coloca en la zona de lado como resultado de una aplicación de un castigo; o
- (e) Una atrapada de recepción libre es hecha o es otorgada en una zona lateral.

### RESTRICCIONES PARA CENTRAR.

**Artículo 3: Restricciones para centrar.** El centro (ver Regla 3-32) podrá ser realizado por cualquier jugador ofensivo que se encuentra en la línea de scrimmage pero debe ajustarse a las siguientes disposiciones:

- (a) El centro debe comenzar con el balón en el suelo, con su eje longitudinal horizontal y perpendicular a la línea lateral.
- (b) No es obligatorio que el centro se realice entre las piernas del centrador, pero deberá hacerse con un movimiento rápido y continuo de la mano o manos del centrador. El balón deberá salir o ser extraído de su mano o manos durante este movimiento.
- (c) El centrador no puede sacar el balón después de que está listo para jugar hasta que todos los oficiales han tenido un tiempo razonable al asumir su **posición** normal. Si esto ocurre, la bola se declarará muerta, no hay castigo a menos que sea un acto repetido después de una advertencia (se castiga como retraso de juego).

**Castigo: Por sacar ilegalmente el balón: pérdida de cinco yardas de la línea de scrimmage.**

### CENTRO LEGAL.

**Artículo 4: Centro legal.** Un centro es catalogado como un pase atrasado. El centro deberá ser recibido por un jugador que no haya estado en la línea de scrimmage antes del centro, a menos que el balón primero golpee el suelo. Si el balón primero golpea el suelo, o es mofado por un receptor elegible en el backfield, o por el **QB después del centro**, puede ser recuperado y avanzada por cualquier jugador.

**Castigo: Por centrar el balón a un receptor inelegible: Pérdida de cinco yardas de la línea de scrimmage. Sonar el silbato inmediatamente.**

A. R. 7,34 cuarto y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El centro primero toca el suelo y se le va fuera de las manos al pateador A1. Un jugador defensivo recoge la bola en la línea de la yarda 20 de A y la lleva para una anotación.

Regla: Es un Touchdown. (Ver Regla 8-7-1)

A. R. 7,35 cuarto y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El centro es alto y el pateador A1 Salta alto y mofa el balón, que rueda hasta la línea de la yarda 20 de A. Un jugador defensivo recoge la bola en la línea de la yarda 20 de A y la lleva para una anotación.

Regla: Es un Touchdown. (Ver Regla 8-7-1)

## REGLA 8 PASE ADELANTADO.

### SECCIÓN 1 PASE ADELANTADO.

#### DEFINICIÓN.

Artículo.- 1 **Definición.** Es un pase adelantado si:

- (a) La bola inicialmente se mueve (hasta un punto más cerca de la línea de gol del oponente) después de salir de la mano (s) del pasador; o
- (b) La bola golpea primero el terreno de juego, un jugador, un oficial o cualquier otra cosa en un momento en el que está más cerca de la línea de gol del adversario que del punto en el que el balón abandona mano (s) del pasador.

**Nota:** *Una bola que intencionalmente es fumbleada y sigue adelante es un pase adelantado. Una bola que intencionalmente es mofada y va hacia delante o hacia atrás, es una bola bateada (ver Regla 12-4-1). La dirección tomada por una bola de después de un fumble o mof no afecta a la aplicación de las reglas específicas de estos actos, a menos que se dictaminen que son intencionales.*

Cuando un jugador está en control de la pelota y tratando de pasarla hacia adelante, cualquier movimiento hacia adelante intencional de su mano indica que comienza un pase adelantado.

- (a) Si el pasador está tratando de lanzar un pase, pero por el contacto de un oponente materialmente afecta a la dirección del pase, causando que el balón pueda ir hacia atrás, esto se considera como un pase adelantado, independientemente de donde la bola golpea el terreno de juego, un jugador, un oficial o cualquier otra cosa.
- (b) Si, después de un movimiento de avance intencional de su mano, el pasador pierde la posesión del balón cuando él está intentando meterla hacia su cuerpo, **y durante este intento pierde la bola se considera un fumble.**
- (c) Si el pasador pierde la posesión del balón al intentar el armar el pase y su brazo va hacia atrás, es un fumble.

#### PASE LEGAL ADELANTADO.

**Artículo 2 Pase legal adelantado.** El equipo ofensivo puede hacer solo un pase adelantado desde detrás de la línea de scrimmage durante cada down. Si la bola, se encuentra en posesión del jugador o suelta, y esta cruza la línea de scrimmage, un pase adelantado ya no será aceptable, independientemente de si la bola se devuelve detrás de la línea de scrimmage antes de que se produzca el pase.

**Idea 1:** Pase ilegal. Cualquier otro pase adelantado por cualquier equipo es ilegal y es una falta por el equipo que la pasa, incluyendo lo siguiente:

- (a) Un pase que se produce cuando el poseedor de la bola se encuentra más allá de la línea de scrimmage.

**Nota:** *Es un pase adelantado más allá de la línea de scrimmage si el cuerpo entero del pasador y el balón se encuentran más allá de la línea de scrimmage cuando se suelta la bola, si el pasador está en el aire o tocando el suelo el castigo por un pase lanzado adelante de la línea de scrimmage será aplicado desde el lugar donde el balón es lanzado.*

- (b) Un segundo pase adelantado es lanzado desde detrás de la línea de scrimmage.
- (c) Un pase adelantado se produce después de que el balón ha cruzado la línea de scrimmage y ha regresado detrás de ella.
- (d) Un pase adelantado que se produce después de que ha ocurrido un cambio de posesión.

**Idea 2:** Pase ilegal Interceptado. Si un pase ilegal sea cachado o interceptado, la bola podrá ser avanzada y el castigo declinado.

**Castigos:**

- (a) **Para un pase de más allá de la línea: pérdida de down y cinco yardas desde el lugar de donde se efectuó el pase ilegal. Ver Regla 14-8-2. Véase N. S. 3, a continuación.**
- (b) **Para un segundo pase desde detrás de la línea, o para un pase que se produce después de que el balón volvió detrás de la línea: pérdida de cinco yardas.**
- (c) **Para un pase que se produce por el equipo B, o para un pase que se produce del equipo de A después de un cambio de posesión: pérdida de cinco yardas desde el lugar de donde se efectuó el pase.**

**Notas Suplementarias.**

- (1) *La elegibilidad, interferencia de pase, y las Reglas de lanzar un pase intencionalmente al suelo se aplican a un segundo pase detrás de la línea o un pase adelantado que se tira atrás de la línea después de que la bola regresó detrás de la línea. En cualquier*



## Regla 8 Pase adelantado.

*otro pase ilegal, las Reglas de elegibilidad no aplican si un pase legal adelantado es lanzado (a) más allá de la línea de scrimmage, (b) en una jugada de patada libre, o en una jugada de cachada libre, o (d) después de un cambio de posesión.*

*(2) Las Reglas de rudeza al pasador aplican en todos los pases (legal o ilegal) desde atrás de la línea de scrimmage (ver Regla 12-2-8). Si el pase es lanzado más allá de la línea de scrimmage, cualquier acción de rudeza innecesaria en contra del pasador si serán aplicadas.*

*(3) Cuando un castigo de distancia por un castigo (s) deja la bola adelante de la línea por ganar, es un primero y 10 para el equipo ofensivo.*

*(4) Ver Regla 3-2-3 para la definición del equipo en posesión durante un pase adelantado (bola suelta) o cuando la posesión termina.*

A. R. 8.1 Segundo y 10 en la línea de la yarda 40 de A. Un pase adelantado es bateado hacia atrás por un jugador defensivo. La bola regresa de aire al QB que se encuentra detrás de su línea. Él la vuelve a lanzar de nuevo a su extremo que la cacha en el la línea de la yarda 40 de B y la lleva para una anotación.

Regla: No hay anotación. Segundo y 15 en la línea de la yarda 35 de A.

A. R. 8.2 Segundo y 18 en la línea de la yarda 4 de A. Un segundo pase adelantado de atrás de la línea de gol del equipo A es cachado por el extremo de la ofensiva A1 que se encuentra en su yarda 8. Cuando él es tackleado.

Regla: Safety. La patada después de un Safety es de la línea de la yarda 20 de A o segundo y 20 en la línea de la yarda 2 de A.

A. R. 8.3 Segundo y 10 en la línea de la yarda 40 de A. Un segundo pase adelantado de detrás de la línea es interceptado por el equipo defensivo al medio campo. Un jugador defensivo lo devuelve para una anotación.

Regla: Touchdown. Los pases ilegales pueden ser cachados e interceptados y avanzados.

A. R. 8.4 La patada del equipo A es cachada por el equipo receptor en su línea de la yarda 20. El jugador que cacha la bola intenta tirar un pase dirigido hacia atrás, pero la bola va adelante y golpea en el suelo. El equipo pateador la cubre.

Regla: Es un pase ilegal adelantado. La bola es muerta cuando pega en el suelo. Castigue en el punto desde donde se realizó el pase. Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 15 de B (ver Regla 8-1-2-castigo (c)).

A. R. 8.5 Un pase adelantado es interceptado por un jugador defensivo en su zona final. Mientras él se encuentra en la zona final, intenta un pase hacia atrás. El pase va hacia adelante, y golpea el suelo en la línea de la yarda uno y es recuperado por el primer equipo que paso.

Regla: Safety. El pase adelantado es en la zona final, no hay línea de scrimmage.

A. R. 8.6 Tercero y 10 en la línea de la yarda 35 de B. Un segundo pase adelantado se tira hacia la línea lateral jugador A1. El jugador defensivo B1 interfiere con A1 en el la línea de la yarda 20 de B, pero A1 de cualquier manera la cacha y hace down en la línea de la yarda 20 de B.

Regla: Doble foul. El pase ilegal por el equipo ofensivo e interferencia por el equipo defensivo. Las Reglas de interferencia aplican en el segundo pase adelantado de atrás de la línea (ver Regla 14-3-1). Bola del equipo A tercero y 10 en la línea de la yarda 35 de B (repite el down).

A. R. 8.7 Tercero y 15 en la línea de la yarda 30 de A. Durante un pase adelantado más allá la línea de la yarda 40 de A, el jugador ofensivo A1 agarra en la línea de la yarda 40 de A. El pase es incompleto.

Regla: Las opciones para el equipo defensivo son: La pérdida del down y cinco yardas de castigo desde el punto del pase o pérdida de 15 yardas desde el punto del pase (a menos que el jugador ofensivo infringe las Reglas atrás del punto de la falta). Bola del equipo A cuarto y 10 en la línea de la yarda 35 de A o tercera y 20 en la línea de la yarda 25 de A.

A. R. 8.8 Tercero y 15 en la línea de la yarda 30 de A. Durante un pase adelantado más allá la línea de la yarda 40 de A, el jugador B1 defensivo tacklea de la máscara a A8 en la yarda 40 de A. La bola es tocada el pase es incompleto.

Regla: Doble foul (ver Regla 14-3-5). Repetición desde el punto anterior. Bola del equipo A tercero y 15 en la línea de la yarda 30 de A.



## Regla 8 Pase adelantado.

### PASE COMPLETO O INTERCEPTADO.

**Artículo 3 Un pase completo o interceptado.** Un jugador que hace una atrapada puede avanzar con el balón. Un pase adelantado es completo (por la ofensiva) o interceptado (por la defensiva) si el jugador está dentro del campo:

- (a) Y asegura el control de la bola en sus manos o brazos antes de que el balón haya tocado el suelo; y
- (b) Si el jugador toca el terreno dentro del campo con ambos pies o con cualquier parte de su cuerpo distinto de sus manos.
- (c) Si mantiene el control de la pelota el tiempo suficiente, después de haber cumplido con (a) y (b), para permitirle realizar cualquier acción común al juego (es decir, tiempo suficiente para mantener el control podrá picharla, pasarla, avanzar con ella, evitar o alejar a un oponente, etc...).

**Nota 1:** No es necesario que él cometiera cualquier acción, siempre que él mantenga el control de la bola el tiempo suficiente para hacerlo.

**Nota 2:** Si un jugador tiene el control del balón, y hay un ligero movimiento de la bola no se considerará una pérdida de la posesión. Él debe perder el control de la bola con el fin de que se considere esto como una pérdida de la posesión por Regla.

Si el jugador pierde el balón al tocar simultáneamente tanto con ambos pies o con cualquier parte de su cuerpo distinto de sus manos en el suelo, o si hay cualquier duda de que los actos fueron simultáneos, no es una cachada por Regla.

**Idea 1: Jugador que va al suelo.** Si un jugador se va al suelo en el acto de atrapar un pase (con o sin contacto por parte de un oponente), debe mantener el control del balón en el proceso después de que contactar el suelo, ya sea en el campo de juego o en la zona de anotación. Si pierde el control de la bola, y el balón toca el suelo antes de que recupere el control, el pase es declarado pase incompleto. Si recupera el control antes al balón haya tocado el suelo, el pase es declarado pase completo.

**Idea 2: Cachada en la línea lateral.** Si un jugador que va al suelo fuera del campo (con o sin contacto por un oponente) en el proceso de hacer una cachada cerca de la línea lateral, él deberá mantener el control de la bola durante todo el proceso después de hacer contacto con el suelo, o el pase es incompleto por Regla.

**Idea 3: Cachada en la zona de anotación.** Si un jugador atrapa el balón en la zona final, deben cumplir con los mismos requerimientos como cuando se realiza una cachada dentro del terreno de juego.

**Nota:** En el terreno de juego, si se ha completado un pase adelantado, si después de que es contactado por un jugador defensivo y el contacto es la causa que la bola se convierta en bola suelta antes de que el corredor haga down por contacto, es un fumble y la bola sigue viva. En la zona de anotación, la misma acción es un touchdown, ya que el receptor completó la cachada más allá de la línea de gol antes de perder la posesión de la bola, y la bola está muerta por Regla, una vez al finalizar la cachada.

**Idea 4: La bola toca el suelo.** Si el balón toca el suelo después de que el jugador asegura el control de la misma, es una cachada, siempre que el jugador siga manteniendo el control de la bola.

**Idea 5: Cachada simultánea.** Si un pase es atrapado simultáneamente por dos oponentes elegibles y ambos jugadores retienen la posesión. La bola pertenece al equipo pasador. No es una cachada simultánea si un jugador gana control de la bola primero y posteriormente, el oponente gana el control conjuntamente. Si la bola es mofada después de la posesión simultánea por estos dos jugadores, todos los jugadores del equipo que paso se convierten en elegibles para atrapar la bola suelta.

**Idea 6: Llevada fuera del campo.** Si un jugador, que está en posesión del balón es cargado y llevado fuera de los límites del campo por cualquier oponente antes de que sus pies o cualquier parte de su cuerpo excepto sus manos toquen el suelo dentro del campo, es un pase interceptado o completo.

### PASE INCOMPLETO.

**Artículo 4 Pase incompleto.** Cualquier pase (legal o ilegal) es incompleto y la bola es declarada bola muerta inmediatamente, si el pase golpea el terreno de juego o va fuera de los límites del campo. Un pase incompleto es una pérdida de down y la bola regresa al punto anterior.

**Nota:** Si hay cualquier duda si un pase adelantado es completo, interceptado o incompleto, deberá ser declarado incompleto por Regla.

A. R. 8.9 Cuando, un receptor en el aire firmemente tiene la posesión de un pase, pero pierde la posesión del balón cuando su hombro aterriza en el suelo, con o sin ser contactado por un oponente.

Regla: Pase incompleto. El receptor debe retener la bola (control y posesión) cuando posan sobre el terreno con el fin de completar la recepción.

A. R. 8.10 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Un pase legal es atrapado por el flanker ofensivo A1 cerca de la línea lateral. En su segundo paso toca la línea lateral.

## Regla 8 Pase adelantado.

Regla: Pase incompleto. Ambos pies tienen que estar en contacto con el suelo dentro del terreno de juego. Tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de B.

A. R. 8.11 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. El jugador defensivo B1 intercepta un pase legal adelantado. Cuando él aterriza con el balón en su posesión, él encuentra pisando la línea lateral.

Regla: Pase incompleto. Ambos pies tienen que tocar primero dentro del terreno de juego. Bola de A, tercera y 10 en la línea de la yarda 30 de B.

A. R. 8.12 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. El jugador defensivo B1 que saltó en o fuera de límites del campo intercepta un pase legal adelantado. Ambos pies tocan dentro del terreno de juego después de la intercepción.

Regla: Pase incompleto. Ambos pies deben estar dentro del terreno de juego antes de la intercepción. Bola de A, tercera y 10 en la línea de la yarda 30 de B, ver Regla 8-1-8-Nota 3.

A. R. 8.13 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. A1 ofensivo elegible salta en el aire (dentro o atrás de línea) para recibir un pase adelantado y lo pasa hacia atrás a A2 ofensivo inelegible antes de que toque el suelo.

Regla: Cachada Legal.

### RECEPTORES ELEGIBLES.

**Artículo 5 Receptores elegibles.** Los siguientes jugadores son elegibles para atrapar un pase que se produce desde detrás de la línea de scrimmage.

- (a) Todos los jugadores defensivos.
- (b) Los ofensivos jugadores que están en los extremos de la línea, siempre que tengan los números de los jugadores elegibles (1-49 y 80-89) o que con antelación hayan reportado al réferi su nueva posición en el final de la línea. Ver Regla 5-1-2.
- (c) Los jugadores ofensivos de que están legalmente por lo menos a una yarda detrás de la línea de scrimmage al momento del centro, siempre que tengan los números de los jugadores elegibles (1-49 y 80-89) o legalmente si han informado que van a tomar esa posición en el backfield.
- (d) Todos los jugadores ofensivos después que la bola ha sido tocada por cualquier jugador defensivo o cualquier jugador ofensivo elegible.

### RECEPTORES INELEGIBLES.

**Artículo 6 Receptores inelegibles.** Todos los jugadores ofensivos distintos a los nombrados en el artículo 5 son inelegibles para atrapar un pase legal o ilegal adelantado que es lanzado desde detrás de la línea de scrimmage, incluyen:

- (a) Los jugadores que estén o no en cualquiera de los extremos de su línea o al menos una yarda detrás de ella cuando se centra la bola.
- (b) Jugadores ofensivos usando números del 50-79, a menos que se hayan reportado e informaron de su cambio en su condición de elegibilidad al réferi y han asumido una posición en su línea o en su backfield conforme al artículo 5;
- (c) Jugadores que no notificaron al réferi de ser elegible cuando era necesario:
- (d) Un receptor elegible que ha estado fuera de los límites del campo antes o durante un pase, incluso si se ha restablecido a sí mismo dentro del campo con ambos pies o con cualquier parte de su cuerpo distinto de sus manos.

**Excepción:** Si un receptor elegible es forzado fuera de los límites del campo por un foul por un defensivo, incluyendo contacto ilegal, agarrando a la defensiva o interferencia de pase defensiva, **si intenta regresar al campo inmediatamente**, él se convertirá en jugador elegible para tocar legalmente un pase (sin haber sido tocado previamente por otro receptor elegible o algún defensivo) tan pronto como él ha reestablecido a sí mismo dentro del campo con ambos pies o con cualquier parte de su cuerpo distinto de sus manos. Véase el artículo 8, nota 3.

- (e) Si un jugador toma su posición detrás de centro como un Mariscal de campo en una formación T no es un receptor elegible a menos que, antes de que la bola sea centrada él se mueva a una posición por lo menos a una yarda detrás de la línea de scrimmage, o en el extremo de la línea y que está parado en esa posición durante al menos un segundo antes de que la bola sea centrada.

**Nota:** Si deja su posición detrás del centro y no recibe el centro, esto se considera un movimiento ilegal (shift) a menos que permanezca estacionario durante al menos un segundo antes del centro, o antes de que un segundo jugador inicie su movimiento.

## Regla 8 Pase adelantado.

### TOQUE LEGAL.

**Artículo 7 Toque legal.** Un pase adelantado (legal o ilegal) lanzado desde detrás de la línea puede ser tocado por un jugador elegible. Un pase en vuelo puede ser aventado, rebotado o desviado en cualquier dirección por cualquier jugador elegible en cualquier momento, incluyendo en un pase dentro de la zona de anotación. Ver Regla 12-4-1.

### TOQUE ILEGAL DE UN PASE ADELANTADO.

**Artículo 8 Toque ilegal de un pase adelantado.** Es un foul por tocar ilegalmente un pase adelantado (legal o ilegal). Que es lanzado desde detrás de la línea de scrimmage:

- (a) Si se toca intencionadamente o es capturado por un jugador ofensivo inelegible o que no reúnen las condiciones; o
- (b) Si primero es tocado o es cachado por un receptor elegible que ha pisado fuera de los límites del campo, ya sea por voluntad propia o por ser legalmente obligado a ir fuera de los límites del campo y ha regresado por el mismo al interior del campo.

### Castigo: Pérdida de cinco yardas.

*Nota 1: Si un pase adelantado (legal o ilegal) es cachado por un jugador ofensivo inelegible, la bola sigue viva.*

*Nota 2: Si un pase es bateado en vuelo por cualquier jugador el pase no termina, ni cambia el ímpetu si el bateo lo envía en contacto.*

*Nota 3: Si un jugador toca el balón después de haber salido fuera de los límites del campo, pero antes a restablecer dentro del campo con sus pies o con cualquier parte de su cuerpo distinto de sus manos, el pase es incompleto y no hay ninguna sanción por toque ilegal.*

A. R. 8.14 Tercero y 10 en la línea de la yarda 40 de B. Un pase adelantado detrás de la línea se remonta a la zona final del equipo donde el ofensivo elegible A1 le pega en sus manos y el flanker A2 la cacha en la zona final.

Regla: Touchdown.

A. R. 8.15 Tercero y 10 en la línea de la yarda 40 de B. En un pase legal adelantado, al extremo elegible A1 es bloqueado hacia fuera de límites del campo en la línea de la yarda 36 de B. Él regresa al campo de juego, cacha el pase, y anota.

Regla: No hay anotación. El jugador se volvió un receptor inelegible cuando sale de los límites del campo. Bola del equipo A tercero y 15 en la línea de la yarda 45 de B.

A. R. 8.16 tercero y 10 en la línea de la yarda 40 de B. En un pase legal adelantado, al extremo elegible que A1 que es bloqueado legalmente fuera de límites del campo en el la línea de la yarda 20 de B. Él regresa al campo de juego, cacha el pase, después de que un jugador defensivo tocó la bola y él anota.

Regla: Touchdown. La jugada legal ya que todos los receptores inelegibles se convierten en elegible después de que un jugador de la defensiva toca la bola.

A. R. 8.17 Tercero y 10 en la línea de la yarda 40 de B. El extremo elegible A1 toca un pase legal adelantado en la línea de la yarda 35 de B y la bola es entonces tocada por el jugador inelegible A2 en la línea de la yarda 35 de B donde un jugador defensivo la intercepta. Él lleva la bola a la línea de la yarda 45 de B donde él suelta la bola y el equipo pasador A la recupera.

Regla: Toque legal. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 45 de B.

A. R. 8.18 Segundo y cinco en la línea de la yarda 20 de B. Un pase adelantado de detrás de la línea toca la barra de anotación. El extremo de la ofensiva elegible A1 cacha la bola en la zona final.

Regla: Ninguna anotación. La bola está inmediatamente muerta cuando toca la barra (o los postes de gol). **Pase incompleto.** Bola del equipo A tercero y cinco en la línea de la yarda 20 de B.

A. R. 8.19 Segundo y 20 en la línea de la yarda 40 de A. A1 de Mariscal de campo desde la **formación T** recibe de mano a mano el centro y se hace hacia atrás, A2 que va a su derecha recibe un pase legal atrasado atrás de la línea del QB A1. El QB A1 atrapa el pase en la línea de la yarda 38 de A y corre a la yarda 50.

Regla: Bola de A, segundo y 25 en la línea de la yarda 35 de A o bola de A tercero y 10 en la línea de la yarda 50.

## Regla 8 Pase adelantado.

A. R. 8.20 Segundo y 10 en la línea de la yarda 40 de A. Un pase legal adelantado toca al guardia A1 inelegible detrás de la línea. Entonces la bola es intercepta por un jugador defensivo que lo devuelve a la línea de la yarda 20 de A.

Regla: No es pase incompleto cuando A1 toca la bola. El pase continúa en juego. Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A.

A. R. 8.21 Segundo y 10 en la línea de la yarda 40 de A. Un pase legal adelantado es intencionalmente tocado por el guardia inelegible A1 detrás de la línea. La bola es intercepta entonces por el equipo defensivo que lo devuelve a la línea de la yarda 20 de A, donde suelta la bola, y la bola es recupera por el equipo pasador en la línea de la yarda 18 de A.

Regla: Cinco yardas de castigo por el toque intencional receptor inelegible A1 detrás de la línea. Bola del equipo A segundo y 15 en la línea de la yarda 35 de A.

A. R. 8.22 Segundo y 10 en la línea de la yarda 40 de A. Un pase legal adelantado es intencionalmente tocado por el guardia inelegible A1 detrás de la línea y entonces es catcha por A2 elegible que corre a la yarda 50.

Regla: Bola del equipo A segundo y 15 en la línea de la yarda 35 de A.

A. R. 8.23 Cuarto y dos en la línea de la yarda 4 de B. Un pase legal adelantado toca al receptor inelegible A1 en la zona final, el pase es incompleto.

Regla: Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 4 de B (obviamente se rechaza el castigo).

A. R. 8.24 Cuarto y dos en la línea de la yarda 4 de B. Un pase legal adelantado accidentalmente es tocado por receptor inelegible A1 en la línea de la yarda 3 de B, el pase es incompleto.

Regla: Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 4 de B (obviamente se rechaza el castigo).

A. R. 8.25 Segundo y 15 en la línea de la yarda 8 de A. Un pase legal adelantado es bateado hacia atrás por un jugador defensivo y la bola aterriza en la zona final. Un jugador defensivo la cubre en él en la zona final.

Regla: El pase es incompleto. Bola del equipo A tercero y 15 en la línea de la yarda 8 de A.

A. R. 8.26 Primero y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Un pase legal adelantado está simultáneamente tocado por dos jugadores elegibles contrarios, A1 y B1. El pase sale hacia arriba en el aire dónde el jugador inelegible A2 la catcha en la línea de la yarda 40 de A y corre al medio campo.

Regla: Bola del equipo A primero y 10 en la yarda 50.

## SECCIÓN 2 PASE INTENCIONALMENTE LANZADO AL SUELO.

### DEFINICIÓN.

**Artículo 1 Definición.** Es un foul por pase intencionalmente lanzado al suelo si un pasador, que se enfrenta a una inminente pérdida de yardaje debido a la presión de la defensiva, lanza un pase sin una posibilidad realista de ser completo. Una posibilidad realista de ser el pase completo se define como un pase que aterriza en la dirección y en la vecindad de un receptor originalmente elegible.

**Idea 1: Si el pasador o una bola que ha salido fuera de la posición de los tackles.** Si el pase es lanzado intencionalmente al suelo, no se llamará foul cuando el pasador, que está fuera, o ha estado por fuera, de la posición original de los tackles, cuando se lanza el pase en o más allá de la línea de scrimmage, incluso si ningún jugador ofensivo tiene una oportunidad real para atrapar el balón (incluyendo cuando el balón cae fuera de los límites del terreno de juego o sobre la línea final o por fuera de la línea lateral). **Si un balón cruza la línea de scrimmage extendida más allá de la línea lateral no es un pase intencional al suelo.** Si la bola suelta abandona el área alrededor de los tackles. Esta área dejara de existir; Si la bola es recuperada, se aplicaran todas las reglas de pase intencionalmente lanzado como si el pasador se encuentra fuera de esta área.

**Idea 2: El contacto físico.** No se debe llamar pase intencionalmente lanzado al suelo.

(a) Si el pasador inicia su movimiento de pase hacia un receptor elegible y, a continuación, la dirección de la bola se ve afectada significativamente por contacto físico de un jugador defensivo que provoca el pase ya sea que la bola va al suelo o a una área o en la dirección o la proximidad donde no existe un receptor elegible; o

(b) Si el pasador se encuentra fuera de su bolsa de protección, y su movimiento de pase es significativamente afectado por contacto físico de un jugador defensivo que provoca la bola aterrice cerca de la línea de scrimmage.

## Regla 8 Pase adelantado.

**Idea 3: Detener el reloj.** Un jugador atrás del centro le está permitido parar el reloj de juego legalmente para ahorrar tiempo si, inmediatamente después de recibir el centro, comienza un movimiento continuo y tira la bola directamente en el suelo.

**Idea 4: Retraso en el movimiento continuo de lanzar el pase al suelo.** Un pasador, después de retrasar su acción de pasar ya sea o no sea con fines estratégicos, le está prohibido tirar la bola al suelo delante de él, a pesar de que él no esté bajo alguna presión de parte de algún jugador (s) de la defensiva.

### Castigo:

#### Por lanzar un pase intencional al suelo:

- (a) Pérdida de down y 10 yardas desde el punto de la anterior; o
- (b) Pérdida de down en el punto del foul; o
- (c) Si el pasador se encuentra en su zona de anotación cuando el balón es lanzado, es un Safety. Ver 4-7-1 por acciones para conservar tiempo dentro de un minuto para finalizar cualquier medio.

A. R. 8.27 Segundo y 20 en la línea de la yarda 4 de A. El QB se hace hacia atrás dentro de su zona de anotación, justamente antes de ser tackleado dentro de la zona de anotación, él lanza la bola al suelo enfrente de él. El jugador defensivo falla en atrapar el pase.

Regla: Pase intencionalmente lanzado. Safety.

A. R. 8.28 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El QB lanza la bola hacia adelante cuando se encuentra en su bolsa de protección, en su línea de la yarda 16 donde es tackleado, la bola aterriza en la línea de la yarda 35 de A, donde no hay receptor elegible en esa área.

Regla: Pérdida de down en el punto del foul el QB se encuentra a más de 10 yardas atrás de la línea de scrimmage. Tercero y 24 en la línea de la yarda 16 de A.

A. R. 8.29 Segundo y 10 en la línea de la yarda 20 de A. El QB deliberadamente lanza un pase legal adelantado fuera del campo para detener el reloj de juego.

Regla: No hay castigo. Un pase no podrá ser lanzado intencionalmente para evitar pérdida de yardaje. Bola del equipo A tercero y 10 en la yarda 20 de A.

## SECCIÓN 3 JUGADOR INELEGIBLE EN CAMPO ABIERTO.

### ACTOS LEGALES E ILEGALES.

**Artículo 1 Actos Legales e ilegales.** En una jugada de scrimmage durante el cual se produce un pase legal, un jugador no reúnen las condiciones a la ofensiva incluyendo al QB en una formación T, no les está permitido ir más allá de una yarda de la línea de scrimmage, antes de que el pase haya sido lanzado.

**Idea 1: Legalmente dentro del campo abierto.** Un jugador no reúnen las condiciones no se encuentra ilegalmente en campo abierto si, después de iniciar contacto con un oponente dentro de una yarda de la línea de scrimmage durante su carga inicial:

- (a) Si él se mueve a más de un yarda más allá de la línea de scrimmage mientras se encuentra bloqueando o está bloqueado por un oponente; o
- (b) Después de romper contacto legal con un oponente más de una tarjeta más allá de la línea de scrimmage, él permanece estacionario hasta que se produce un pase adelantado; o
- (c) Después de perder el contacto legal con un oponente a más de un yarda más allá de la línea de scrimmage, y es obligado a ir detrás de la línea de scrimmage por el oponente, en ese intervalo de tiempo es de nuevo sujeto a las restricciones de bloqueo normales para un jugador ofensivo inelegible.

**Nota:** Si un jugador ofensivo va más allá de la línea de scrimmage y es legalmente bloqueado o él es bloqueado por un oponente, un jugador ofensivo elegible puede atrapar un pase entre ellos y la línea de scrimmage.

**Idea 2: Ilegalmente en campo abierto.** Un jugador ofensivo inelegible está ilegalmente en campo abierto:

- (a) Si va a más de un yarda más allá de la línea de scrimmage sin hacer contacto con un oponente, o
- (b) Si tras perder el contacto con un oponente dentro de un yarda de la línea de scrimmage, él avanza más de un yarda más allá de la línea de scrimmage: o
- (c) Si después de perder el contacto con un oponente más de un yarda más allá de la línea de scrimmage, él sigue moviéndose hacia adelante en cualquier dirección.

## Regla 8 Pase adelantado.

**Castigo: Por jugador ofensivo inelegible dentro de campo abierto: Pérdida de cinco yardas desde el punto anterior.**

### DESPUÉS DE QUE EL PASE ES LANZADO.

**Artículo 2 Después de que el pase es lanzado.** Si a continuación de que el balón abandona la mano del pasador, los receptores de pase inelegibles pueden avanzar a más de un yarda más allá de la línea de scrimmage, o más allá de la posición alcanzada por su carga inicial, siempre que no bloquee o se póngase en contacto con un jugador defensivo, que se encuentra a más de un yarda más allá de la línea de scrimmage, hasta que el balón sea tocado por cualquier jugador de cualquier equipo. Dichos bloqueos y/o contactos si ocurriesen son una interferencia de pase si se produce en las cercanías de donde la bola es lanzada.

A. R. 8.30 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El centro A1 bloquea a su hombre y lo maneja en la línea de la yarda 35 de A donde él pierde el contacto. Él se mueve entonces lateralmente a su derecha antes de la bola sea lanzada y el pase es completó al elegible A2 que está corriendo su patrón en la línea de la yarda 45 de A.

Regla: El hombre inelegible se movió lateralmente 2 yardas más allá de la línea después de perder el contacto (hombre inelegible en el campo). Pérdida de 5 Yardas. Bola del equipo A segundo y 15 en la línea de la yarda 25 de A.

## 4 CONTACTO ILEGAL Y LEGAL EN CONTRA DE RECEPTORES ELEGIBLES.

### CONTACTO LEGAL DENTRO DE CINCO YARDAS.

**Artículo 1 Contacto legal dentro de cinco yardas.** Dentro de cinco yardas desde la línea de scrimmage, un jugador defensivo puede contactar a un receptor elegible que se encuentre delante de él. Al defensivo se le permite mantener un contacto continuo e ininterrumpido siempre y cuando se encuentre dentro de la zona de cinco yardas, siempre y cuando el receptor no se haya movido más allá de ese punto inclusive acompañado (en contacto) con el defensivo.

### CONTACTO ILEGAL DENTRO DE LAS CINCO YARDAS.

**Artículo 2 Contacto ilegal dentro de las cinco yardas.** Dentro de la zona de cinco yardas, si el jugador que recibe el centro permanece en su bolsa de protección con el balón, un defensivo no podrá hacer un contacto en la parte posterior de un receptor, ni podrá él mantener contacto después de que el receptor ha ido más allá de las 5 yardas incluso estando en contacto con el defensivo.

### CONTACTO ILEGAL ADELANTE DE LAS 5 YARDAS.

**Artículo 3 Contacto ilegal adelante de las 5 yardas.** Más allá de la zona de cinco yardas, si el jugador que recibe el centro permanece en su bolsa de protección con el balón, un defensivo puede usar sus manos o brazos sólo para defenderse o protegerse a sí mismo en contra del inminente contacto causado por algún receptor. Si el receptor intenta evadir al defensivo, el defensivo no puede iniciar un contacto que desvíe, limite o impida de cualquier manera que el receptor siga su trayectoria.

### CONTACTO INCIDENTAL ADELANTE DE LAS 5 YARDAS.

**Artículo 4 Contacto incidental adelante de las 5 yardas.** Más allá de la zona de cinco yardas, el contacto incidental puede existir entre el receptor y el defensivo, siempre y cuando no afecte ni impida de una forma significativa al receptor, creando una ventaja clara.

**Castigo: Por contacto ilegal por la defensiva: pérdida de cinco yardas y primer down automático.**

A. R. 8.31 Segundo y 10 en la línea de la yarda 40 de A. El extremo derecho A1 va en campo abierto a la línea de la yarda 45 de B y es contactado (chocado) por defensivo B1 cuando A1 intenta evadirlo. El pase es incompleto.

Regla: Bola de A primero y 10 en la línea de la yarda 45 de A. Contacto ilegal.

A. R. 8.32 Segundo y 10 en la línea de la yarda 40 de A. El receptor elegible A1 es bloqueado por B1 en la línea de scrimmage. B1 luego contacta atrás a A2 en la línea de la yarda 44 de A, antes de que el pase sea lanzado. El pase es incompleto.

Regla: Uso legal de las manos como A1 y A2 no es el mismo jugador.

### BLOQUEO ILEGAL DE TAJO.

**Artículo 5 Bloqueo ilegal de tajo.** Es un bloqueo ilegal si:

## Regla 8 Pase adelantado.

- (a) Un receptor elegible **que está posicionado a más de dos yardas por fuera de su tackle (receptor flex)** es bloqueado por debajo de la cintura **en cualquier momento**; o
- (b) Un receptor elegible que toma una posición a más de dos yardas por fuera de su propio tackle (receptor flex) **se encuentre posesionado en la línea o detrás de la línea** es bloqueado por debajo de la cintura después de que él va más allá de la línea de scrimmage.

*Nota: Los receptores elegibles alineados dentro de dos yardas de los tackles, ya sea sobre o detrás de la línea, pueden ser bloqueados por debajo de la cintura en o detrás de la línea de scrimmage (por ejemplo los jugadores pueden ser bloqueados por debajo de la cintura en o por detrás de la línea de scrimmage).*

**Castigo: Por bloqueo de tajo ilegal: Pérdida de 15 yardas y primer down automático.**

A. R. 8.33 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El receptor de pase elegible A1 toma una posición de tres yardas por fuera de su tackle y es bloqueado por debajo de la cintura en la línea de scrimmage. El pase es incompleto.

Regla: Bloqueo ilegal como es receptor elegible y se encontraba a más de dos yardas por fuera de su tackle. Quince yardas de castigo. Bola de A, tercero y 10 en la línea de la yarda 45 de A.

A. R. 8.34 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El receptor de pase elegible A1 se alinea una yarda por fuera de su propio tackle y está bloqueado por debajo de la cintura en la línea de scrimmage. El pase es incompleto.

Regla: Bloqueo Legal como el receptor se alinea dentro de dos yardas del tackle. Bola de A, tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de A.

## HOLDING DEFENSIVO (AGARRANDO).

**Artículo 6 Holding defensivo (agarrando).** Es un agarrando a la defensiva si un jugador agarra o sujeta a un jugador ofensivo elegible (de su camiseta) con sus manos, o extiende un brazo o brazos para detenerlo o rodearlo con las manos o brazos. Consulte el 12-1-6.

**Castigo: Por agarrando de la defensiva: Pérdida de cinco yardas y primer down automático.**

### Nota suplementaria.

(1) *Cualquier jugador ofensivo que finge poseer el balón, o a uno a quien se le pretende dar la bola, puede ser tackleado si él ha cruzado su línea de scrimmage entre los tackles ofensivos en una formación normal de línea ofensiva.*

## FINAL DE LAS RESTRICCIONES.

**Artículo 7 Final de las restricciones.** Si el QB o el receptor que recibe el centro demuestran que no hace alguna intención más de pasar el balón, es decir, tiene las manos libres, o picha la bola a otro jugador o lanza un pase hacia adelante o hacia atrás. O pierde la posesión del balón por un mof que toca el suelo o por un fumble, o si él es tackleado, las restricciones del quipo a la defensiva prohíben cualquier contacto ilegal, golpe o bloqueo o agarrando a la defensiva en contra de un receptor ofensivo. **El jugador defensivo es autorizado a utilizar sus manos, brazos, o el cuerpo para empujar, tirar, o hacer un lado al receptor de la ofensiva, de conformidad con la Regla 12, Sección 1, artículo 5.** Si el QB abandona el área de su bolsa de protección con el balón en su posesión, las restricciones de contacto ilegal y un bloqueo ilegal, ambas restricciones de bloqueos terminan, pero la restricción por parte del equipo a la defensiva de agarrando permanece en vigor.

Si un equipo presenta una formación de aparente patada, se permiten actos defensivos que constituyen normalmente un contacto ilegal (hacer contacto más allá de las cinco yardas, etc.), siempre que los actos no constituyan un foul de agarrando de la defensiva.

**Castigo: Por contacto ilegal de o agarrando por la defensiva: pérdida de cinco yardas y primero y 10 automático.**

**Castigo: Por bloqueo ilegal: pérdida de 15 yardas y primero y 10 automático.**

## SECCIÓN 5 INTERFERENCIA DE PASE.

### DEFINICIÓN.

**El artículo 1 Definición.** Es una interferencia de pase de cualquier equipo cuando una acción realizada por un jugador a más de una yarda más allá de la línea de scrimmage significativamente obstaculiza el progreso de la oportunidad de un receptor elegible de atrapar el balón. La interferencia de pase sólo puede ocurrir cuando se produce un pase adelantado desde detrás de la línea de scrimmage, independientemente de si el pase es legal o ilegal, o si cruza la línea.



## Regla 8 Pase adelantado.

Las Reglas de interferencia de pase defensiva se aplican desde el momento en que el balón es lanzado hasta que el balón es tocado. Véase el artículo 2 para actos prohibidos mientras que la pelota está en el aire.

Las Reglas de interferencia de pase ofensiva se aplicarán desde el momento en que la bola es centra hasta que se toca el balón. Véase el artículo 2 para actos prohibidos mientras que la bola está en el aire y el artículo 4 para actos prohibidos antes del pase.

### ACCIONES PROHIBIDAS.

**Artículo 2 Acciones prohibidas por ambos equipos, mientras que la bola está en el aire.** Son acciones que son interferencia de pase incluyen pero no se limitan a:

- (a) El contacto con un jugador que no se esté manejando el balón que es restringido por un oponente con la oportunidad para hacer una cachada.
- (b) El contacto con un jugador en la parte posterior de un oponente en un intento de hacer una jugada con la bola.
- (c) Agarrar de los brazos de un oponente de tal manera que restrinja su oportunidad de atrapar un pase.
- (d) Extender un brazo por enfrente del cuerpo de un oponente, restringiendo así su capacidad para atrapar un pase.
- (e) Impedir el patrón de pase de un oponente haciendo contacto con él, sin tocar el balón.
- (f) Enganchando a un oponente en un intento de llegar a la bola de tal manera que hace que los oponentes giren su cuerpo y así impedir que lleguen a la bola.
- (g) Iniciar contacto con un oponente por desviar o empujar, creando con este contacto una separación en un intento de atrapar un pase.

*Nota:* Si hay alguna duda, si el contacto con el jugador es incidental, la sentencia no debe ser una interferencia.

### ACTOS PERMITIDOS.

**Artículo 3 Actos permitidos para ambos equipos, mientras que la pelota está en el aire.** Actos que se permiten por un jugador incluyen pero no se limitan a:

- (a) Contacto incidental de un oponente de una mano, brazo, o del cuerpo cuando ambos jugadores están compitiendo por el balón, o ningún jugador está buscando la pelota. Si
- (b) Enganche involuntario de pies cuando ambos jugadores están haciendo por la bola o ningún jugador está jugando a la el balón.
- (c) contacto que normalmente se considerarían interferencia de pase, pero el pase es claramente inalcanzable (no cachable) por los jugadores involucrados, excepto como se especifica en la Regla 8-3-2 y 8-5-4, relativas al bloqueo en el campo por la ofensiva.
- (d) Colocar una mano sobre un oponente que no le limita en un intento de hacer una jugada en la bola.
- (e) Contacto con un jugador que ha ganado una posición sobre un oponente en un intento de atrapar el balón.

*Nota 1:* Cuando la pelota está en el aire, el receptor elegible de la ofensiva y defensiva: tienen el mismo derecho de acceso de la bola y están sujetos a las mismas restricciones.

*Nota 2:* Acciones que no se producen más de una yarda más allá de la línea de scrimmage no son interferencia de pase, pero podría ser un agarrando a la defensiva (ver 12-1-6).

*Nota 3:* Cuando un equipo presenta una formación de una aparente patada, **y hasta que la pelota es pateada**, actos defensivos que constituyen normalmente una interferencia de pase están permitidos contra el hombre que se encuentra posesionado al final de la línea de scrimmage, o un receptor elegible detrás de la línea de scrimmage, que se alinea o se pone en movimiento a una yarda del hombre de la final de la línea, siempre que dichos actos no constituyan un agarrando ilegal. Acciones de agarrando a la defensiva, tales como tacklear a un receptor; todavía se puede llamar y da como resultado un castigo de cinco yardas desde el punto anterior, si es aceptado. Aunque también aplican las reglas de interferencia de pase a la ofensiva,

### OTROS ACTOS PROHIBIDOS POR LA OFENSIVA.

**Artículo 4 Otros actos prohibidos por la ofensiva.** Bloqueo **a más de una yarda delante de la línea de scrimmage** por un jugador ofensivo antes a un pase sea lanzado es interferencia de pase ofensiva.

*Nota:* Es también interferencia de pase por la ofensiva por bloquear a un defensivo más allá de la línea de scrimmage, mientras que el pase está en el aire, si el bloqueo se produce en las cercanías del jugador a quien se dirige el pase.



## Regla 8 Pase adelantado.

**Castigo: Interferencia de pase por la defensiva: Primer down para el equipo ofensivo en el lugar de la falta. Si la interferencia es también un foul personal (ver Regla 12-2), el castigo es de 15 yardas y foul es aplicado, ya sea desde el punto del foul (por interferencia), o desde el punto de donde termina la carrera si se rechaza el foul de interferencia de pase. Si la interferencia se encuentra detrás de la línea defensiva de la línea de gol, es primer down para el equipo ofensivo en la línea de la yarda uno de la defensiva, o, o del punto anterior si la bola fue centrada dentro de la línea de la yarda 2, la mitad de la distancia entre el punto anterior y la línea de gol.**

**Castigo: Interferencia de pase de la ofensiva: pérdida de 10 yardas desde el punto anterior.**

A. R. 8.35 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. En un pase es lanzado detrás de la línea, y un jugador defensivo bloquea el extremo elegible A1 en el en la línea de la yarda 32 de A mientras la bola está en el aire. El pase es incompleto detrás de la línea.

Regla: Es interferencia de pase defensiva. Es una interferencia del pase defensiva sin tener en cuenta una vez que la bola se tira, si el pase cruza o no cruza la línea de scrimmage. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 32 de A.

A. R. 8.36 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El extremo jugador elegible A1 va delante de su línea después del centro y bloquea al jugador defensivo B1 en la línea de la yarda 35 de A antes de que el flanker elegible A2 cache la bola en la línea de la yarda 34 de A. El Flanker A2 va a la línea de la yarda 45 de A donde hace down.

Regla: Interferencia del pase ofensiva. A1 no pueda bloquear más allá de la línea antes de que la bola sea tocada. Bola del equipo A segundo y 20 en la línea de la yarda 20 de A.

A. R. 8.37 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El jugador ofensivo A1 elegible toca la bola en la línea de la yarda 45 de A y la bola se va de sus manos. El jugador defensivo B1 entonces bloquea al jugador elegible A2 y le impide cazar la bola en la yarda 50.

Regla: El bloqueo es legal. La bola fue tocada. No hay interferencia del pase. Bola del equipo A tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de A.

A. R. 8.38 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. En un pase rápido encima del centro, el jugador defensivo B1 toca la bola en la línea de la yarda 35 de A y salta en el aire. El jugador B2 defensivo está a punto de cazar la bola cuando el extremo ofensivo A1 empuja a B2 fuera de la jugada y cacha la bola en la línea de la yarda 45 de A.

Regla: La jugada es legal como la bola fue tocada por la defensiva. Las Reglas de interferencia acabaron cuando el jugador defensivo tocó el pase. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 45 de A.

A. R. 8.39 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El jugador ofensivo A1 elegible y B1 los dos hacen un intento de buena fe de cazar un pase en la línea de la yarda 45 de A. Hay contacto entre ellos y el pase es incompleto en la línea de la yarda 45 de A.

Regla: El pase es incompleto. La jugada es legal ya que es un intento simultáneo y de buena fe por dos jugadores oponentes de cazar la bola. Bola del equipo A tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de A.

A. R. 8.40 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El extremo cerrado A2 bloquea a B1 en la línea de la yarda 35 de A como el QB está buscando a un receptor abierto. A2 corre entonces a la yarda 50. El QB tira entonces el pase y A2 cacha la bola ya que no hay nadie cerca de él.

Regla: Es interferencia del pase ofensiva de A2. Bola del equipo A segundo y 20 en la línea de la yarda 20 de A.

A. R. 8.41 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El jugador defensivo B1, más allá de la línea de scrimmage, tiene la bola atrás de su espalda durante un pase adelantado. Él no hace ningún intento de por cazar la bola pero mueve sus brazos en la proximidad de la cara a un contrario elegible en el la línea de la yarda 45 de A, pero no hay ningún contacto con el receptor.

Regla: Ninguna falta. La acción es legal del jugador defensivo.

A. R. 8.42 Cuarto y 1 en la línea de la yarda 4 de B. El extremo ofensivo A1 empuja a un jugador defensivo fuera del camino en la zona final y después cazar un pase legal.

Regla: Pérdida de 10 yardas desde el punto anterior. Bola del equipo A cuarto y 11 en la línea de la yarda 14 de B.

A. R. 8.43 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Un jugador defensivo empuja fuera de la trayectoria al jugador A1 ofensivo elegible en la zona final y después cacha un pase. Él lo devuelve a la yarda 50.

Regla: Interferencia del pase defensiva en la zona final. Bola del equipo A, primero y gol en la línea de la yarda uno de B.

## Regla 8 Pase adelantado.

A. R. 8.44 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 15 de B. En un intento de gol campo el sostenedor A1 se pone de pie y lanza un pase al extremo elegible A2 que empuja jugador B1 defensivo fuera de la trayectoria en la zona final para cachar el pase allí.

Regla: Interferencia del pase ofensiva. Bola del equipo A cuarto y 20 en la línea de la yarda 25 de B.

A. R. 8.45 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Un jugador defensivo clippea al jugador ofensivo elegible A1 en el la línea de la yarda 45 de A cuando él está a punto de cachar un pase. El pase es incompleto en la yarda 50.

Regla: La interferencia también es un foul personal y se castigan ambos faules. Así que Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 40 de B.

A. R. 8.46 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Durante un pase el jugador defensivo B1 agarra de la máscara al jugador ofensivo elegible A1 en el la línea de la yarda 35 de A. La bola se tira a la yarda 50 donde B2 defensivo interfiere con el elegible A1. El pase es incompleto.

Regla: Yardaje adicional tendrá que ser aplicado por el foul personal (agarrando de la máscara) después de colocar la bola en la yarda 50 por la interferencia del pase tal como si el pase hubiera sido completo (ver 8-3-3). Bola del equipo A primero y 10 en la yarda 50.

## SECCIÓN 6 PUNTOS DE APLICACIÓN DE LAS FALTAS.

### PUNTO DE APLICACIÓN.

**Artículo 1 Punto de aplicación.** Si hay una falta por cualquier equipo desde el momento del centro hasta que un pase es lanzado detrás de la línea, el castigo se aplica desde el punto anterior. **La jugada de pase termina y se conectan las jugadas de carrera inmediatamente en el momento que el pase es cachado (el jugador tiene control y posesión de la bola).**

### Excepciones:

- (a) Interferencia de pase por la defensiva se aplica desde el punto del foul. **Si ocurre un foul del equipo a la defensiva en la zona final, la bola será colocada en la línea de la yarda uno, o la mitad de la distancia a la línea de gol del punto anterior, lo que más le convenga al equipo ofensivo.**
- (b) **Si hay un foul por pase intencionalmente lanzado al suelo, el castigo es pérdida de down en el punto del foul, o pérdida de down y 10 yardas de penalización desde el punto anterior, lo que más le convenga al equipo ofensivo. Ver Regla 8-2-1-castigo.**
- (c) Si hay un foul personal o un foul de conducta antideportiva por la defensiva antes de una intercepción de un pase lanzado desde detrás de la línea, **la aplicación de la penalización es desde el punto anterior o desde el punto de bola muerta, lo que más le beneficie al equipo ofensivo. Si el equipo pasador es fauleado y posteriormente pierde la posesión del balón, después de haber completado el pase, el equipo pasador retiene la posesión de la bola y el punto de aplicación del foul es desde el punto anterior.**
- (d) Si hay un foul personal o un foul de conducta antideportiva por el equipo a la ofensiva antes de una intercepción de un pase lanzado desde detrás de la línea, **el punto de aplicación de la penalización es desde el punto de donde la bola es declarada bola muerta. Si el equipo que intercepto posteriormente pierde la posesión del balón, el punto de aplicación del foul es desde el punto de donde intercepto el balón y el equipo que intercepto retiene la posesión de la bola.**
- (d) Es un Safety cuando el equipo ofensivo comete un foul detrás en su propia línea de gol.

**Nota:** Cuando el punto de bola de muerta es normalmente un Touchback, la aplicación es desde la línea de la yarda 20.

A. R. 8.47 Tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Durante la carrera y antes de lanzar un pase incompleto, el jugador ofensivo A1 agarra a un jugador defensivo en el la línea de la yarda 25 de A.

Regla: La opción para la defensiva. Cuarto y 10 en la línea de la yarda 30 de A o tercero y 20 en la línea de la yarda 20 de A (punto anterior).

A. R. 8.48 Tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Durante el transcurso de la carrera y antes del intento de lanzar un pase el QB A1, el jugador B1 defensivo agarra el flanker A2 en el la línea de la yarda 45 de A. El QB A1 no tira la bola y es hecho down en la línea de la yarda 20 de A.

Regla: El castigo se aplica desde el punto anterior. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 35 de A.

A. R. 8.49 Tercero y 10 en la línea de la yarda 40 de A. Jugador defensivo B1 le comete rudeza al pasador antes de que el pase sea completado por el extremo elegible A1 en el la línea de la yarda 45 de B. A1 corre a la línea de la yarda 40 de B dónde él es tackleado.

## Regla 8 Pase adelantado.

Regla: El foul personal es hecho antes de la realización de un pase legal adelantado. Quince yarda de castigo desde el punto de aplicación es dónde la bola fue declarada muerta. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 25 de B.

A. R. 8.50 Tercero y 10 en la línea de la yarda 40 de A. Un jugador defensivo le comete una rudeza al pasador cuando él tira un pase atrás a A1 que es tackleado en la línea de la yarda 35 de A. El foul es anterior a la realización del pase.

Regla: El punto de aplicación es desde el punto anterior como el castigo usual en un pase. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 45 de B.

A. R. 8.51 Tercero y 10 en la línea de la yarda 40 de A. El guardia ofensivo A1 sujeta al jugador defensivo B1 cuando él intenta alcanzar el pase. El jugador B2 intercepta el pase y lo regresa a la línea de la yarda 30 de A.

Regla: El punto de aplicación es desde el punto dónde la bola fue declarada muerta. Ya que el foul personal es antes de la intercepción. Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 15 de A.

A. R. 8.52 Tercero y 10 en la línea de la yarda 40 de A. El Jugador defensivo B1 comete una rudeza antes de que el pase sea completado por el jugador A1 en la yarda 50. A1 corre a la línea de la yarda 40 de B dónde él es tackleado, donde suelta la bola y el equipo defensivo la recupera en la línea de la yarda 35 de B.

Regla: El foul personal es anterior a que el pase sea completo. El punto de aplicación a del punto anterior y la bola se regresa al equipo ofendido. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 45 de B.

**Nota del traductor:** En el mundo del fútbol americano, se dice que el equipo que tiene las manos sucias (si ha cometido un foul antes de, si esto ocurre entonces) no puede ganar la posición de la bola.

A. R. 8.53 Tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de A. B1 intercepta un pase adelantado en la línea de la yarda 30 de B. la corre a la línea de la yarda 35 de B, donde suelta la bola y un jugador del equipo A la recupera. Antes de que el pase se realice, el jugador A3 comete un crack back en la línea de la yarda 26 de A.

Regla: Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 45 de B.

A. R. 8.54 Tercero y 10 en la línea de la yarda 40 de A. Jugador defensivo B1 comete rudeza antes de que el pase sea completo al extremo elegible A1 en la línea de la yarda 40 de B. A1 la lleva para una anotación.

Regla: Touchdown. Pérdida de 15 yardas en el inicio de la siguiente patada de salida. La patada se realizara desde la línea de la yarda 50 de A. Ver Regla 14-1-14.

A. R. 8.55 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Durante un pase adelantado la bola se le va de los dedos el extremo elegible A1 y el flanker A2 la cacha en la línea de la yarda 40 de B. El equipo defensivo se encontraba en fuera de lugar.

Regla: Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 40 de B. Obviamente el castigo es rechazado.

A. R. 8.56 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Un pase adelantado es cachado por el hombre de línea inelegible A1 en la línea de la yarda 28 de A. El equipo defensivo se encontraba en fuera de lugar.

Regla: Los castigos son compensados repite down. Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A.

A. R. 8.57 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Un pase adelantado es cachado por el inelegible A2 más allá de la línea. Antes o durante el pase, el jugador B1 defensivo golpea a A1.

Regla: El jugador B1 es expulsado. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 45 de A. (Ver Regla 14-3-1-excepción-1)

## SECCIÓN 7 PASE ATRASADO Y FOMBLE.

### PASE ATRASADO.

**Artículo 1 Pase atrasado.** Un corredor puede lanzar un pase atrasado en cualquier momento (3-23-4). Jugadores de ambos equipos pueden avanzar la bola después de atrapar un pase atrasado, o recuperar un pase atrasado después de este toque el suelo.

**Excepción:** Ver acciones para conservar tiempo (ver Regla 4-7-1).

**Nota:** Un centro directo del centrador a un jugador en el backfield, que es mofado o un balón centrado que no es tocado por ningún

## Regla 8 Pase adelantado.

*jugador que está en posición de recibir el centro de mano a mano son considerados como un pase atrasado, y la bola permanece viva.*

- A. R. 8.58 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 40 de A. Un centro alto va fuera de las manos del pateador cuando él deja escapar la bola en la línea de la yarda 28 de A. La bola rueda a la línea de la yarda 25 de A. Un jugador defensivo la recupera y la lleva para una anotación.

Regla: Touchdown. (Ver 8-4-1-nota).

- A. R. 8.59 Bola del equipo A cuarto y 10 en la línea de la yarda 20 de B. El centro de A1 va directo al sostenedor de gol de campo, cuando intenta colocar la bola se le escapa de las manos en la línea de la yarda 27 de B. El pateador de gol de campo recupera la bola en la línea de la yarda 30 de B y corre para una anotación.

Regla: Touchdown legal.

### PASE ATRASADO.

**Artículo 2 Un pase atrasado que sale fuera de límite del campo.** Si un pase atrasado se va fuera de los límites del campo entre las líneas de gol, la pelota es declarada bola muerta (ver Regla 7-6-2-a) y a continuación se pondrá en juego dentro del campo. La Regla 11 gobierna si un pase atrasado se declara bola muerta detrás de la línea de gol.

### FOMBLE.

**Artículo 3 Fomble.** Un fumble es cualquier acto, distinto al de un pase o patada, que resulta en un cambio de la posesión de la bola.

**Excepción:** Si un corredor intencionalmente suelta la bola hacia adelante, esto es considerado como un pase adelantado (ver Regla 3-22-2).

**Idea 1: Recuperación y Avance.** Cualquier jugador de cualquier equipo puede recuperar o atrapar un balón suelto y avanzarlo, antes o después de que la bola golpee el terreno de juego.

#### Excepciones:

- (a) Fomble en cuarto down. Ver Regla 8-7-5, a continuación.
- (b) Fomble después de la advertencia de los dos minutos. Véase 8-7-6, a continuación.

**Idea 2: Recuperación legal.** Para una recuperación legal de un fumble, vea la Regla 3, sección 2, artículo 7.

**Idea 3: Fuera de los límites.** Cuando un fumble va fuera de los límites del campo entre las líneas de gol se aplicará lo siguiente:

- (a) Si un fumble va hacia atrás y fuera de los límites, la bola se pone en juego en el terreno interior por el equipo que tuvo la última posesión;
- (b) Si un fumble va hacia adelante y fuera de los límites del campo, la bola se pondrá en juego en el punto del fumble por el equipo que tuvo la última posesión;
- (c) Si una bola es suelta en la zona de final del equipo en posesión y sigue adelante al terreno de juego y sale fuera de los límites del campo, el resultado es un safety, si el equipo que centro proporcionó el impulso que puso el balón en la zona final (ver Regla 11, sección 5, artículo 1 excepción de impulso). Si el impulso fue proporcionado por el equipo oponente, la misma acción descrita de la jugada se traducirá en un Touchback;
- (d) A pesar de cualquiera de los casos anteriores, cuando no ha habido un cambio de posesión durante el down, y el punto de la bola es en o más allá de la línea por ganar después de cuarto down, el balón es otorgado al equipo B en el punto donde la bola fue declarada bola muerta.

**Idea 4. Fuera de los límites del campo en la zona de anotación.** Cuando sale un fumble fuera de los límites en la zona de anotación, se aplicará lo siguiente:

- (a) Si una bola fue suelta en el terreno de juego y sigue adelante a la zona de anotación del oponente y sobre la línea final o lateral es un Touchback otorgado al equipo defensivo; o
- (b) Si una bola es suelta en su propia zona de anotación o en el terreno de juego y va fuera de los límites del campo dentro en la zona de anotación, es declarado un safety si el equipo que centro proporcionó el impulso que envió el balón a la zona final (ver Regla 11-5-1 a excepción de impulso). Si el impulso fue proporcionado por el equipo oponente, es un Touchback.

## Regla 8 Pase adelantado.

A. R. 8.60 Segundo y gol en la línea de la yarda 4 de B. El corredor A1 suelta la bola en la línea de scrimmage donde la bola rueda fuera de los límites del campo:

a) en la yarda uno.

Regla: Bola del equipo A, tercera y en la línea de la yarda 4 de B.

b) En la línea final.

Regla: Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 20 de B.

A. R. 8.61 Segundo y 14 en la línea de la yarda 2 de A. El corredor A1 suelta la bola en la zona de anotación. La bola rueda fuera de los límites del campo.

a) En una yarda uno.

Regla: Safety.

b) En la zona de anotación.

Regla: Safety.

A. R. 8.62 Segundo y 14 en la línea de la yarda 2 de A. El jugador B1 intercepta un pase en la línea de la yarda 20 de A, corre a la línea de la yarda 3 de A y suelta la bola. La bola rueda a la zona de anotación. El jugador A1 recoge el balón en la zona de anotación, donde es golpeado y suelta la bola dentro de la zona de anotación. La bola rueda fuera de los límites del campo en la línea final.

Regla: Touchback. Bola del equipo A, primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. (Ver Regla 7-5-6-e).

A. R. 8.63 Tercera y 12 en la línea de la yarda 22 de B. el jugador B1 intercepta el pase en la zona de anotación. Intenta correr y suelta la bola dentro en la zona de anotación. Bola rueda fuera de los límites del campo:

a) En la línea de la yarda 3 de B.

Regla: Touchback.

b) Por la línea final.

Regla: Touchback.

### DANDO LA BOLA HACIA ADELANTE.

**Artículo 4 Dando la bola hacia adelante.** Ningún jugador puede entregar la pelota hacia adelante, excepto a un receptor elegible que está detrás de la línea de scrimmage.

(a) La pérdida de la posesión de la bola durante la ejecución sin éxito de intentos de entrega la bola de mana a mano es un fumble cargado al jugador que tuvo la última posesión de la bola.

(b) Una entrega mofada (legal o ilegal) es un fumble, y la bola sigue viva.

A. R. 8.64 El balón, movimiento hacia atrás en las manos de un jugador ofensivo A1, es poseído por un jugador ofensivo A2 que se encuentra en avance hacia A1.

Regla: Entrega ilegal hacia adelante, a menos que A2 se encuentra detrás de su línea y es elegible para recibir un pase adelantado.

A. R. 8.65 El balón en movimiento hacia adelante en las manos de jugador ofensivo A1, es poseído por A2 quién está detrás de A1.

Regla: Es un pase hacia atrás.

A. R. 8.66 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 B. La bola es entregada por mariscal de receptor A2 quién está detrás de su línea. El receptor A2 mofa la bola y el jugador defensivo de B la recupera en la línea de la yarda 35 de B y lleva a la yarda 50.

Regla: Legal. No se trata de un pase adelantado (3-14 -1-b), y es tratado como un balón suelto. Bola para el equipo B primero y 10 en la yarda 50.

A. R. 8.67 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Una bola se entrega hacia atrás (sin haber espacio) para el receptor inelegible A1 en la línea de la yarda 35 de B. A1 mofa la bola y B1 la recupera y la lleva a la yarda 50.

## Regla 8 Pase adelantado.

Regla: Recuperación legal. Una bola que se entrega hacia atrás de un jugador a otro (sin haber espacio) y se deja caer, será tratada como un balón suelto. Cualquiera de los dos equipos puede recuperar la bola y avanzarla. Bola del equipo B primero y 10 en la yarda 50.

**Castigo: Por entregar el balón hacia adelante más allá de la línea de scrimmage o no de scrimmage: cinco yardas y pérdida de down desde el lugar de la falta.**

**Castigo: Por entregar el balón a un receptor elegible detrás de la línea de scrimmage: pérdida de cinco yardas.**

### FOMBLE EN CUARTO DOWN.

**Artículo 5 Fomble en cuarto down.** Si un fomble en cuarto down se produce durante una jugada de scrimmage:

- (a) La bola podrá ser avanzada por cualquier miembro del equipo defensivo.
- (b) El jugador que fombleo la bola es el único jugador de su equipo al cual se le permite recuperar y avanzar la bola.
- (c) Si la bola es recuperada o cachada por cualquier compañero del equipo del jugador que la fombleo, la bola es declarada bola muerta, y el punto del siguiente centro es el punto del fomble o el punto de la recuperación, si el punto de la recuperación se encuentra detrás del punto del fomble.

*Nota 1: Después de que un cambio de posesión ha ocurrido, las restricciones que están en (b) y (c) ya no tienen efecto para el resto del down.*

*Nota 2: Las restricciones en (b) y (c) son aplicables durante un intento de anotación extra durante todo el juego.*

### FOMBLE DESPUÉS DE LA ADVERTENCIA DE LOS DOS MINUTOS.

**Artículo 6 Fomble después de la advertencia de los dos minutos.** Si un fomble por cualquier equipo se produce después de la advertencia de dos minutos:

- (a) La bola podrá ser avanzada por cualquier miembro del equipo defensivo.
- (b) El jugador que fombleo la bola es el único jugador de su equipo al cual se le permite recuperar y avanzar la bola.
- (c) Si la bola es recuperada o cachada por cualquier compañero del equipo del jugador que la fombleo, la bola es declarada bola muerta, y el punto del siguiente centro, es el punto del fomble o el punto de la recuperación, si el punto de la recuperación se encuentra detrás del punto del fomble.

A. R. 8.68 Segundo y 10 en la línea de la yarda 14 de B. En la última jugada del juego el equipo va perdiendo por 4 puntos. El QB A1 se hace para atrás para pasar, suelta la bola, y por casualidad la bola se mete a la zona de anotación del equipo B. Donde el jugador A2 la cubre.

Regla: No hay anotación, el juego termina.

A. R. 8.69 Cuarto y cuatro en la línea de la yarda 9 de B. El jugador ofensivo A1 suelta la bola (involuntariamente) en la línea de la yarda 9 B. A1 la recupera y la lleva a la línea de la yarda 4 de B.

Regla: El avance es legal como el jugador que suelta la bola es el que la recupera. Bola del equipo A primero y gol en la línea de la yarda 4 de B.

A. R. 8.70 Cuarto y cuatro en la línea de la yarda 9 de B. El jugador ofensivo A1 suelta la bola en la línea de la yarda 9 de B (involuntariamente). Su compañero de equipo A2 la recupera en la línea de la yarda 7 de B y la lleva a la línea de la yarda 4 de B.

Regla: El jugador que suelta la bola es el único que puede recuperarla y correrla. El punto del siguiente centro es el punto del fomble (la línea de la yarda 9 de B). Bola del equipo B, primero y 10 en la línea de la yarda 9 de B.

A. R. 8.71 Cuarto y cuatro en la línea de la yarda 9 de B. El jugador ofensivo A1 suelta la bola en la línea de la yarda 9 de B y A2 recupera en la línea de la yarda 12 de B y va al a la línea de la yarda 4 de B.

Regla: Si otro jugador diferente al que fomblea la bola la recupera el punto del próximo centro es el punto de recuperación siempre y cuando dicho punto se encuentre atrás del punto del fomble. Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 12 de B.

A. R. 8.72 Cuarto y cuatro en la línea de la yarda 9 de B. El jugador ofensivo A1 suelta la bola en la línea de la yarda 9 de B. El jugador defensivo B1 toca la bola y entonces jugador ofensivo A2 la recupera en la línea de la yarda 7 de B.

## Regla 8 Pase adelantado.

Regla: La bola deberá ser regresada al punto del fumble (la línea de la yarda 9 de B). Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda 9 de B.

- A. R. **8.73** Cuarto y cuatro en la línea de la yarda 9 de B. A1 suelta la bola en la línea de la yarda 9 de B y la bola rueda fuera de los límites del campo en la línea de la yarda 4 de B. Sin que cualquier jugador la toque.

Regla: La bola deberá ser puesta en juego para la siguiente jugada en el punto del fumble. Bola de B primero y 10 en la línea de su yarda 9.

### PUNTOS DE APLICACIÓN DURANTE UN PASE ATRASADO O FOMBLE.

#### Artículo.- 7 Puntos de aplicación durante un pase atrasado o fumble.

- (a) Cuando el punto del pase atrasado o fumble es más allá de la línea de scrimmage, o cuando no hay una línea de scrimmage, y hay un foul durante el pase atrasado o fumble, el punto básico de aplicación es donde fue el pase atrasado o al punto del fumble. La Regla de tres-y-uno es aplicada. Ver 14-3-6.
- (b) Cuando punto de un pase atrasado o fumble es detrás de la línea de scrimmage, los faules cometidos por cualquiera de los dos equipos, incluyendo un foul de equipo B o del equipo A dentro de la zona final, se aplican desde el punto anterior, excepto que un foul cometido por el equipo defensivo en su zona final es un Safety.
- (c) El punto de aplicación cuando el equipo ofensivo comete un foul personal o conducta antideportiva antes de la recuperación de la defensa en un pase atrasado o fumble. Ver 14-4-3.

*Nota: Si Equipo B gana posesión en su zona final, y el impetu fue del equipo A, y el equipo B fomblea o produce un atrasado en el zona final, y los faules ocurren mientras la pelota está suelta, punto del balón suelto o pase atrasado se considera que es la línea de la yarda 20.*

- A. R. **8.74** Primero y 10 en la línea de la yarda 40 de A. El corredor que A1 avanza la bola a la yarda 50 donde él la pasa hacia atrás. Durante el pase dirigido hacia atrás el jugador A2 agarra en el la línea de la yarda 45 de A. La bola sale del campo en la línea de la yarda 48 de A.

Regla: El punto de aplicación del castigo es el punto del foul como este punto está detrás del punto básico (ver Regla 14-1-5-d). Bola del equipo A primero y 15 en la línea de la yarda 35 de A.

- A. R. **8.75** Cuarto y 15 en la línea de la yarda 8 de A. Una patada es bloquea y la bola está en la zona final cuando el jugador defensivo B1 empuja al jugador A1 fuera de la trayectoria para permitirle a su compañero de equipo B2 poder recuperar la bola en la zona final.

Regla: El punto de aplicación es el punto anterior como el foul de la defensiva ocurrió detrás de la línea. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 13 de A.

- A. R. **8.76** Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. El QB A1 suelta la bola en la línea de la yarda 32 de B. Un jugador defensivo batea la bola suelta en vuelo a la línea de la yarda 40 de B dónde A1 la recupera.

Regla: El punto de la de aplicación del castigo es el punto anterior como el foul está detrás de la línea. El bateo es ilegal (ver Regla 12-1-8). Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 20 de B.

- A. R. **8.77** Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. El QB A1 pasa hacia atrás y un jugador defensivo batea el pase en vuelo. La bola va a la línea de la yarda 40 de B dónde A1 la recupera.

Regla: Bateo legal (ver Regla 12-1-8-c.). Bola del equipo A tercero y 20 en la línea de la yarda 40 de B.

- A. R. **8.78** Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Un pase dirigido hacia atrás o una bola suelta que pega en el suelo en la línea de la yarda 35 de B y un jugador defensivo batea la bola en la línea de la yarda 40 de B dónde él mismo la recupera.

Regla: El bateo es ilegal en bola suelta. El punto de aplicación del castigo es el punto anterior como él está detrás de la línea. Bola del equipo A primero y 10 en la línea de la yarda 20 de B.

- A. R. **8.79** B1 intercepta un pase adelantado en su zona final y la lleva a su yarda 2 dónde él suelta la bola. B1 la recupera. Durante el fumble B2 comete un foul:

- a) En su zona final.

## Regla 8 Pase adelantado.

Regla: Safety. La de aplicación es del punto del foul, como no es desde la línea de scrimmage. Ver Reglas 11-5-1 y 14-1-11-b.

b) En su línea de la yarda 5.

Regla: Bola del equipo B primero y 10 en la línea de la yarda uno de B. La aplicación es desde el punto del fumble.

A. R. **8.80** Tercero y 15 en la línea de la yarda 30 de B. B1 intercepta un pase en la zona final y lo lleva fuera a la línea de la yarda 20 de B dónde él tira a un pase dirigido hacia atrás que da la suelo en la línea de la yarda 15 de B. A1 recupera en el suelo y la lleva para una anotación.

Regla: Touchdown de A. (La recuperación y el avance son legales por A1. Ver Regla 8-7-1).

A. R. **8.81** Un pase dirigido hacia atrás o bola suelta por el Equipo ofensivo A en la línea de la yarda 4 descansar en la línea de la yarda 2. El jugador ofensivo A1 bloquea B1 contra la bola y esto causa que la bola cruce la línea de gol.

a) A2 la recupera en la zona final.

Regla: Safety si A2 hace down en la zona final. Él la puede avanzar (ver Regla 3-15-3,-Nota).

b) B2 recupera en la zona final.

Regla: Touchdown.



## REGLA 9 PATADA DE SCRIMAGE (DESPEJE).

### SECCIÓN 1 PATADAS DE SCRIMAGE.

#### PATADA EN O CERCA DE LA LÍNEA DE SCRIMAGE.

**Artículo 1** El equipo A puede intentar una patada de bote, o patada de lugar en o cerca de cualquier punto atrás de la línea de scrimmage.

**Castigo:** Para una patada, de bote, o patada de lugar que se realice más allá la línea de scrimmage o desde no hay línea de scrimmage: Pérdida de 10 yardas del punto donde se realizó la patada.

*Nota 1:* Esto no se considerara como patear ilegalmente la bola.

*Nota 2:* El Castigo por una patada, de bote, o patada de lugar más allá la línea de scrimmage será aplicado desde el punto dónde la bola fue pateada o el punto donde se dio la patada cuando el cuerpo entero del jugador y de la bola se encuentre más allá de la línea de scrimmage. Esto incluye al jugador si se encuentra en el aire o tocando la tierra.

*Nota 3:* La segunda patada por detrás de la línea de scrimmage es legal siempre que el balón no haya cruzado la línea de scrimmage.

#### JUGADORES EN UNA PATADA DESDE LA LÍNEA DE SCRIMAGE.

**Artículo 2** Durante una patada desde la línea de scrimmage, sólo los hombres colocados en los extremos de la línea de scrimmage (normalmente los receptores elegibles) en el momento del centro, o un receptor elegible que esté alineado o en movimiento detrás de la línea y que está a más de una yarda por fuera del hombre final, se le permite estar adelante a no más de una yarda más allá de la línea de scrimmage antes de que la bola sea pateada.

**Castigo:** Por estar adelante a más de una yarda más allá de la línea de scrimmage antes de que la bola sea pateada: Pérdida de cinco yardas.

#### FORMACIÓN DEFENSIVA DEL EQUIPO.

**Artículo 3:** Formación de los equipos defensivos.

(a) Cuando el equipo A presenta durante una patada, un intento de gol de campo o un intento de anotación extra, un jugador del equipo B, que está dentro de una yarda de la línea de scrimmage antes de que se realice el centro, debe tener todo su cuerpo por fuera de las hombreras del centro antes de que se realice el centro.

(b) El equipo A durante un intento de gol de campo o un intento de anotación extra.

(1) No más de seis jugadores del equipo B los pueden estar en la línea de scrimmage a cada lado del centro en el complemento; y

*Nota:* Estas restricciones no se aplican, si un equipo no se presenta una formación de una aparente patada, gol de campo, o intentar mostrar una formación de patada (el mismo número de jugadores en la línea de scrimmage a cada lado del centro en una formación apretada), o si, después de que el equipo a la ofensiva ha asumido o establecido su posición, hay un cambio, o un jugador entra en movimiento.

**Castigo:** Por formación ilegal por la defensiva: pérdida de cinco yardas desde el punto anterior.

(2) Los jugadores del equipo B no pueden empujar a sus compañeros hacia la línea de scrimmage hacia la formación ofensiva.

**Castigo:** Por rudeza innecesaria: pérdida de 15 yardas.

#### BLOQUEO DURANTE UNA PATADA.

**Artículo 4** Las siguientes reglas de bloqueo aplican durante un down de patada de scrimmage:

(a) Todos los jugadores del equipo receptor se les prohíbe bloquear abajo de la cintura durante un down en donde hay una patada de la scrimmage, salvo a los jugadores que se encuentren en la línea de scrimmage y que está colocados dentro de la posición normal de los tackles. Inmediatamente después del centro, se les permiten a estos jugadores bloquear debajo de la cintura.

Después de que la bola ha sido pateada, a todos los jugadores del equipo pateador se les prohíbe el bloquear debajo de la cintura para el resto del down.

(b) Antes de que la bola sea pateada, el equipo que patea está sujeto a las restricciones de bloqueo aplicable a la ofensiva, y el equipo receptor está sujeto a las restricciones de bloqueo aplicable a la defensiva, excepto que los jugadores del equipo que patea puede

## Regla 9 Patadas de scrimmage (despeje).

usar sus manos para empujar fuera de, desplazar, o pueden obstruir a un receptor que está intentando ir dentro del campo legal o ilegalmente a cubrir la patada.

- (c) Después de que la bola es pateada y va más allá de la línea de scrimmage, y hasta que la patada termina (cualquier equipo obtiene la posesión de la bola, o la bola se declara muerta por Regla), el equipo que patea está sujeto a las restricciones del bloqueo a la defensiva, y el equipo receptor está sujeto a las restricciones de bloqueo de la ofensiva. (Para la excepción que prohíbe un bloqueo en la parte de atrás por el equipo patea mientras la bola está en el vuelo, ver Regla 12-1-3-b-nota). Después de que la patada termina, ambos equipos están sujetos a las restricciones normales aplicables a la ofensiva y defensiva.

**Excepción:** Si la bola va más allá de la línea de scrimmage y regresa atrás de la línea sin ser tocada por el equipo receptor más allá de la línea de scrimmage, las restricciones de bloqueo no cambian. Y el equipo pateador continúa estando sujeto a las restricciones de bloqueo de la ofensiva y el equipo receptor a las restricciones de bloqueo de la defensiva.

- (d) Después de que la bola se ha pateado, y hasta que el equipo receptor establezca la posesión de la bola, el yardaje de castigos de cualquier equipo deberán ser aplicados como si fueran faules de la ofensiva, a menos que la bola no vaya más allá de la línea de scrimmage, o si la bola va más allá de la línea y se devuelve detrás de la línea sin ser tocada por el equipo receptor más allá de la línea de scrimmage.

**Nota:** Es una falta de rudeza innecesaria si un jugador del equipo receptor va fuera de los límites del campo y contacta con un jugador del equipo pateador que está fuera de límites del campo (ver Regla 12, sección 2, artículo 6 (c)).

### JUGADOR DEL EQUIPO PATEADOR QUE VOLUNTARIAMENTE SALE DEL CAMPO.

#### Artículo 5

Durante una patada que cruza la línea de scrimmage, y antes de que exista un cambio de posesión, es una falta si un jugador del equipo que patea sale voluntariamente de los límites del campo (sin haber sido contactado por un contrario) antes de que termine la patada.

**Si un miembro del equipo pateador se ve obligado a salir fuera de límites, o va voluntariamente fuera de los límites, y no intente volver inmediatamente dentro del campo en una cantidad de tiempo razonable, es un foul de conducta antideportiva. Ver 12-3 -1- (t).**

**Castigo: Pérdida de cinco yardas.**

### SECCIÓN 2 TOCANDO UNA PATADAS DE SCRIMMAGE.

#### TOQUE DE LA BOLA DETRÁS DE LA LÍNEA.

**Artículo 1** Cualquier Toque de la bola detrás de la línea de scrimmage por un jugador del equipo que patea es legal, aun cuando la bola haya cruzado la línea y se ha devuelto detrás de la línea de scrimmage.

#### PRIMER TOQUE DELANTE DE LA LÍNEA.

**Artículo 2** "Primer toque" (Toque ilegal) es cuando un jugador del equipo que patea toca una patada de scrimmage que está más allá de la línea de scrimmage antes de que haya sido tocada por un jugador del equipo receptor más allá de la línea. Si la bola es primero tocada por jugador del equipo que patea, permanece en juego. Primer toque (no es un foul) es una violación, y los receptores tendrán la opción de tomar posesión de la bola en el punto del primer toque, con tal de que ningún castigo sea aceptado durante esa jugada, o en el punto donde la bola fue declarada bola muerta. Primer toque no compensará un castigo del equipo receptor.

**Nota 1:** Puede haber múltiples puntos de "primer contacto", si más de un jugador del equipo pateador toca el balón antes de que sea tocado por un jugador del equipo receptor.

**Nota 2:** Si el equipo receptor gana la posesión de la bola y después pierde la posesión y hay faules del equipo patea después de que gana la posesión de la bola, el punto del primer toque se desatiende, y el equipo patea retiene la posesión. Vea Regla 14, Sección 3, Artículo 1, Excepción 5.

**Idea 1:** Un jugador del equipo B se juzga que no ha tocado la bola en una patada si el toque ocurre en la vecindad inmediata de la línea de scrimmage en un intento por bloquear la patada.

**Idea 2:** Si un jugador del equipo que patea toca la línea de gol con cualquier parte de su cuerpo y después toca la bola, la bola está muerta, y el resultado de la jugada es un Touchback.

**Nota 3:** El punto del primer toque normalmente es la línea donde la bola fue tocada. Si el primer toque ocurre mientras la bola está en el aire sobre o más allá de la línea de gol, y antes de que la bola toque el plano de la línea de gol o toque en la tierra más allá de la línea de gol, el punto del primer toque se considera el punto donde el jugador dejó el campo de juego, pero en ningún evento la bola será colocada dentro de la línea de la yarda uno del equipo receptor.

**Nota 4:** Si el Castigos de distancia por un foul por parte del equipo receptor es aplicado, la violación del equipo pateador no se tendrá en cuenta.

## Regla 9 Patadas de scrimmage (despeje).

### UN JUGADOR DEL EQUIPO PATEADOR FUERA DEL CAMPO.

**Artículo 3** Un jugador del equipo pateador que ha estado fuera de límites del campo no puede tocar o recupera una patada de scrimmage más allá de la línea de scrimmage hasta que haya sido tocada por un jugador del equipo que pateador que no ha estado fuera de límites del campo, o hasta que haya sido tocada por un jugador del equipo receptor más allá de la línea de scrimmage.

*Nota:* Si un jugador toca o recupera la bola antes de que él se restablezca nuevamente dentro del terreno de juego, la bola está fuera de límites del campo en el punto del toque, y no hay ningún foul.

**Castigo:** Por toque ilegal de una patada de scrimmage: Pérdida de cinco yardas. Si el toque ilegal es dentro de las primeras cinco yardas del equipo receptor, además de las otras opciones especificadas, el equipo receptor puede elegir tomar un Touchback.

### BLOQUEO EN CONTRA DEL PATEADOR.

**Artículo 4** No hay ninguna distinción referente entre un jugador ha tocado una bola o esta ha sido tocada por él, pero no se considera que un jugador ha tocado la bola si él es bloqueado en contra de ella por un contrario, con tal de que él se encuentre en una posición pasiva y no bloqueando. Si un jugador que está comprometido enfrentando o bloqueando a un contrario y toca la bola se considera él ha tocado la bola.

## SECCIÓN 3 CACHAR O RECUPERAR UNA PATADA DE SCRIMMAGE.

### CUANDO UN JUGADOR DEL EQUIPO PATEADOR RECUPERA CERCA DE LA LÍNEA.

**Artículo 1.** Cuando un jugador del equipo pateador recupera una patada de scrimmage y es cachada o es recuperada por el equipo pateador detrás de la línea de scrimmage, el equipo pateador la puede avanzar, aun cuando la bola haya cruzado la línea y se ha devuelto detrás de la línea (ver Regla 3-27-2, S.N. 2).

*Nota:* Si el equipo que pateador cacha o recupera una patada detrás de la línea durante un intento de patada de anotación extra, la bola está muerta en cuanto sea evidente que la patada se ha fallado, y ningún avance se permite (ver Regla 11-3-2).

**Idea 1: En la misma Serie de Down.** Si la bola se ha devuelto detrás de la línea sin ser tocada por el equipo receptor más allá de la línea, o el equipo que pateador cacha o recupera la bola, la serie de downs no continúa a menos que el equipo que pateador avance la bola a la línea por ganar, en cuyo caso habrá obtenido una nueva serie de downs.

**Idea 2: La Nueva Serie de Down.** Si la bola se ha devuelto detrás de la línea, después de esta ha sido tocada por el equipo receptor más allá de la línea, y el equipo que pateador cacha o recupera la bola, por Regla se ha efectuado un cambio de posesión, y el equipo pateador se le otorgará una nueva serie de downs.

### CUANDO LOS PATEADORES CACHAN O RECUPERAN UNA PATADA MÁS ALLÁ.

**Artículo 2** Cuando los pateadores cachan o recuperan una patada más allá de la línea de scrimmage, la bola está **muerta** en la línea de la recuperación, aun cuando un miembro del equipo receptor haya tocado la primera la bola.

**Idea 1: Cachada legal o Recuperación.** Si el equipo receptor toca la bola más allá de la línea, una cachada o recuperación subsecuente por el equipo que pateador es legal, pero la bola está muerta. En caso de una cachada o recuperación, es primero y 10 para el equipo pateador, o si la bola es cachada o recuperada por el equipo pateador en la zona final del receptor, es un touchdown del equipo pateador. Ver Regla 7-3-1-d.

**Idea 2: Cachada ilegal o Recuperación.** Si el equipo pateador cacha o recupera una patada más allá de la línea y no ha sido tocada más allá de la línea por el equipo receptor, la bola está muerta. Y es primero y 10 para los receptores en el punto de donde se efectuó la cachada o la recuperación (ver Regla 11-4-2 un gol de campo fallado). Si una patada atrás de la línea es tocada por el equipo receptor detrás de la línea, ese toque no hace al equipo que pateador elegible para realizar la cachada o recuperar la patada más allá de la línea de scrimmage.

**Idea 3: Touchback.** Si un jugador del equipo pateador cacha o recupera ilegalmente una patada de scrimmage, de otra manera que no sea un gol de campo más allá de la línea de la yarda 20, y lleva la bola y cruza la línea de gol, o toca la línea de gol con cualquier parte de su cuerpo mientras tiene posesión de la bola, la bola está muerta, y el resultado de la jugada es un Touchback. Para un gol de campo fallado más allá de la línea de la yarda 20, ver Regla 11-4-2.

### SI LOS RECEPTORES CACHAN O RECUPERAN.

**Artículo 3** Si los receptores cachan o recuperan cualquier patada, ellos pueden avanzarla. Para las excepciones de atrapada libre, ver 10-2-3. Para la excepción cuando una bola que ha cruzado la línea de gol, vea sección 4.

## Regla 9 Patadas de scrimmage (despeje).

### UNA PATADA LEGAL ES CACHA O ES RECUPERADA SIMULTÁNEAMENTE.

**Artículo 4** Cuando una patada legal se cacha o es recuperada simultáneamente en cualquier parte del campo por dos jugadores elegibles contrarios, o si la bola se queda en el campo de juego sin que algún jugador intenta recuperarla, se le otorga al equipo receptor. Ver Regla 7-2-1-i.

### SECCIÓN 4 BOLA QUE CRUZA LA LÍNEA DE GOL, TOCA LOS POSTES DE GOL, VA FUERA DEL CAMPO, MUERTA EN EL CAMPO DE JUEGO.

#### UNA PATADA DE SCRIMMAGE CRUZA LA LÍNEA DE GOL DEL EQUIPO RECEPTOR.

##### Artículo 1

Si una patada de scrimmage cruza la línea de gol del equipo receptor debido al ímpetu del equipo pateador, lo siguiente aplica:

- (a) Si la bola no ha sido tocada por un jugador del equipo receptor más allá de la línea de scrimmage, está es inmediatamente declarada bola muerta y el resultado de la jugada es un Touchback, cuando:
  - (1) Toca la tierra en o detrás de la línea de gol del equipo receptor,
  - (2) Toca a un jugador del equipo pateador que ha tocado la tierra en o detrás de la línea de gol del equipo receptor o
  - (3) Toca a un jugador del equipo pateador que ha tocado la tierra en o detrás de la línea de gol del equipo receptor y no se ha restablecido en el campo de juego. Vea la Regla 11 para las opciones para gol de campo fallados más allá de la línea de la yarda 20.
- (b) Si los receptores cachan la bola en la zona final, o la recupera en la zona final después de tocarla en el campo de juego o en la zona final, ellos pueden avanzarla.
- (c) Si el equipo pateador cacha o recupera la bola primero en la zona final después de un jugador del equipo receptor ha tocado la bola en el campo de juego o en la zona final, es un touchdown para el equipo pateador.
- (d) Si hay un punto de primer toque por el equipo pateador fuera de la línea de la yarda 20 de los receptores, el equipo receptor tiene la opción para tomar posesión de la bola en el punto del primer toque.
- (e) Si una patada de scrimmage es una patada, y la bola va fuera de los límites del campo de juego y esta no ha sido tocada por un jugador receptor en la zona final o en el campo de juego, es bola del equipo receptor en el punto donde la bola sale del campo.

#### TOCADO CUALQUIER PARTE DEL POSTE DE GOL DEL EQUIPO RECEPTOR.

**Artículo 2** Si un gol de campo o intento de anotación extra es fallado, o una patada, ha tocado cualquier parte del poste de gol del equipo receptor, la bola está muerta en la zona final, y todas las reglas que pertenecen a las patadas, gol de campo fallado, e intentos, aplican.

#### TOCADO CUALQUIER PARTE DEL POSTE DE GOL DEL EQUIPO PATEADOR.

**Artículo 3** Si una patada de scrimmage toca cualquier parte del poste de gol del equipo pateador, la bola está muerta, y es un Safety. Ver Regla 11-5-1.

#### UNA PATADA DE SCRIMMAGE VA FUERA DE LOS LÍMITES DEL CAMPO.

##### Artículo 4

Si una patada de scrimmage va fuera de los límites del campo entre las líneas de gol o está queda en el campo de juego sin que alguien intente recuperarla, la bola pertenece al equipo receptor en el punto donde la bola es declarada muerta, a menos que se apliquen las reglas especiales para los goles de campo ver Regla 11-4-2 aplicación.

### SECCIÓN 5 PUNTOS DE APLICACIÓN.

#### PUNTOS DE APLICACIÓN.

**Artículo 1** Si hay una falta en el tiempo desde que se realiza el centro hasta que la patada legal de scrimmage termina; el punto de aplicación es el punto anterior. Esto incluye una falta durante la carrera anterior a una patada legal, golpeando en o rudeza al pateador (ver Regla 12-2-10). Si el equipo ofensivo comete una falta en su propia zona final, es un Safety.

**Excepción 1:** A menos que en una patada de gol de campo sea fallada, si hay una falta por el equipo que patea, el equipo receptor tendrá la opción de tomar el castigo en el punto anterior y repetir el down, o añadir el castigo de yardaje desde el punto de la bola muerta.

## Regla 9 Patadas de scrimmage (despeje).

*Nota 1:* El punto de bola muerta para una patada que termina en un Touchback es la línea de la yarda 20.

*Nota 2:* Si hay un toque ilegal dentro de la yarda 5, el equipo receptor también tiene la opción de aceptar un Touchback.

**Excepción 2:** La interferencia en una atrapada libre, interferencia con la oportunidad de hacer una cachada, un señal inválida, o un foul personal (bloqueando) después de una señal de cachada libre, se aplica desde el punto de donde se cometió la falta.

**Excepción 3:** Si el equipo que comete un foul durante una patada que cruza la línea de scrimmage, la Castigos para su infracción serán ejecutados como si se hubiera estado en posesión de la pelota en el momento en que la falta se ha producido (a foul post posesión) siempre que el equipo no pierda el balón en cualquier momento durante el down. El Castigos se aplicará a partir de cualquiera de los siguientes puntos que sea menos beneficioso para el equipo receptor:

- (a) El punto dónde la posesión se gana;
- (b) El punto dónde la bola se declara bola muerta; o
- (c) El punto de la falta.

*Nota:* Si el punto menos beneficioso es en la zona final, el punto de aplicación es la línea de la yarda 20.

**Excepción 4:** Si el equipo receptor comete una falta durante la patada que ha cruzado la línea de scrimmage, y hay una violación de primer toque por el equipo que patea, si el equipo receptor tiene la posesión de la bola y subsecuentemente la pierde la posesión de ella, la bola se revierte al equipo receptor, y su castigo se aplicara de donde se ganó la posesión de la bola o el punto del foul, o de donde sea menos ventajoso para ellos.

*Nota 1:* El punto del primer toque violación no se emplea.

*Nota 2:* Si la distancia del Castigos por un foul por parte del equipo receptor es aplicado, la violación del equipo pateador no se tendrá en cuenta.

## REGLA 10 LA OPORTUNIDAD DE CACHAR UNA PATADA, ATRAPADA LIBRE.

### SECCIÓN 1. OPORTUNIDAD DE CACHAR UN PATADA.

#### INTERFERENCIA:

##### Artículo 1

Durante un patada en una jugada de scrimmage que cruza la línea de scrimmage, o durante un patada libre, se le prohíben a los jugadores del equipo pateador el interferir con cualquier receptor que hace un esfuerzo por cachar una patada que todavía se encuentra en el aire, o de obstruir o impedir su camino cuando la patada se encuentra en el aire, y sin tener en cuenta si alguna señal de atrapada libre fue hecha.

**Idea 1: Contacto con el Receptor.** Es una interferencia si el jugador del equipo pateador contacta al receptor, o causa que un jugador pasivo de cualquier equipo por cualquier acción contacte al receptor, antes de o simultáneamente antes de que toque la bola.

**Idea 2: El derecho de su trayectoria a la bola.** Un receptor que está acercándose a una bola después que se ha pateado, y que está en vuelo, tiene el total derecho a ella. Si los contrarios obstruyen de cualquier forma su camino a la bola, o causan que un jugador pasivo de cualquier equipo pueda obstruir su camino, es una interferencia, aun cuando no haya ningún contacto, o si él cacha la bola a pesar de la interferencia, y sin tener en cuenta si cualquier señal de atrapada libre fue hecha.

**Nota:** No es un foul si un jugador del equipo que pateadas se bloqueado en contra del receptor, o el contacto es el resultado de una foul.

##### Castigos:

- (a) **Para la interferencia con la oportunidad de hacer una cachada cuando anteriormente no se hace una señal previa:** Pérdida de 15 yardas desde el punto de la falta, y el equipo ofendido se entiende que será el siguiente en poner la bola en juego por un centro en la siguiente jugada de scrimmage. Ver Regla 4-8-2-g.
- (b) **Por interferir con una atrapada libre después de existir una señal:** Pérdida de 15 yardas desde el punto de la falta. Una atrapada libre se otorga aun cuando la bola no es catcha. Vea Sección 2, Artículo 4.

### SECCIÓN 2 ATRAPADA LIBRE.

#### DEFINICIÓN.

##### Artículo 1

Una Atrapada libre es una cachada sin estorbos de un patada de scrimmage que se encuentra en el aire y que ha cruzado la línea de scrimmage, o de un patada libre que se encuentra en el aire, que será cachada por jugador del equipo receptor que ha hecho una señal válida de cachada libre.

#### SEÑAL DE CACHADA LIBRE.

##### Artículo 2

**Idea 1: La señal de Cachada libre válida.** Es una la señal de cachada libre, es válida si es hecha mientras la patada está en vuelo, por un jugador que totalmente extiende uno de sus brazos arriba de su casco y lo agita de lado a lado. A un receptor se le permite levantar su mano (s) legalmente arriba de su casco para escudar sus ojos del sol, pero no se le permite levantarlos sobre su casco, excepto para hacer una señal de atrapada libre.

**Idea 2: La señal de Cachada libre es inválida.** Si un jugador levanta su mano (s) sobre sus hombros de cualquier otra forma, esto se considerara una señal de cachada libre inválida. Si hay una señal de cachada libre inválida, la bola está muerta cuando es cachada o es recuperada por cualquier jugador del equipo receptor, pero no se considera una atrapada libre. (La bola no está muerta si toca a un contrario antes o después de que golpea el suelo. Ver Artículo 3 (b)).

**Nota:** Una señal de cachada libre dada detrás de la línea de scrimmage en una patada de scrimmage, se ignora y la señal no es ni válida ni inválida.

**Castigo: Por hacer una señal de atrapada libre invalida:** Perdida de 5 yardas del punto de donde se efectuó la señal.

**Idea 3: Mof.** Después de una señal de cachada libre válida, la oportunidad de cachar un patada no termina si la bola se deja escapar (se mofa). El jugador que hace la señal de atrapada libre deben tener una oportunidad razonable de cachar la bola que dejo escapar (la mofa) antes de que esta pegue en el suelo, sin que exista alguna interferencia por los miembros del equipo pateador, y sin tener en cuenta si la bola golpea a otro jugador o a un oficial.

**Castigo: Por una interferencia con la oportunidad de hacer una atrapada libre antes de ser mofada:** Una atrapada libre se otorga en el punto de donde se realiza la interferencia incluso si la bola no es cachada.

**Idea 4: El Mof intencional.** Un mof intencional adelantado anterior a una cachada para ganar yardaje, se considera un bateo ilegal (ver Regla 12-4-1).

## Regla 10 Atrapada libre.

**Idea 5: Bloqueo ilegal.** Hasta que la bola toque a un compañero de equipo o un contrario, un jugador que hace una señal de cachada libre válida o inválida tiene prohibido el bloquear o comenzar algún contacto con un jugador del equipo pateador.

**Castigo: Por un bloqueo ilegal después de una señal de cachada libre: Pérdida de 15 yardas desde el punto de la falta.**

### RESTRICCIONES.

#### Artículo 3

- (a) Si jugador del equipo receptor hace una señal de cachada libre válida, y la bola no es tocada por algún jugador del equipo pateador, lo siguiente aplica:
  - (1) Si él cacha la bola, la bola es declarada bola muerta inmediatamente, y es una cachada de atrapada libre. Si él deja escapar la bola (la mofa), pero él cacha la bola antes de que toque el suelo también esto se considera una atrapada libre. Después de una atrapada libre, la bola se pone en juego por el equipo receptor en el punto de la bola muerta (o el punto siguiente después de la aplicación de cualquier castigo aplicable). Vea Artículo 4.
  - (2) Si él recupera la bola que después de que golpea el suelo, está debe ser inmediatamente declarada bola muerta, pero no es una atrapada libre.
  - (3) Si la bola es cachada o recuperada por un compañero de equipo que no hizo una señal de cachada libre válida, la bola es inmediatamente declarada bola muerta, pero no es una atrapada libre. La bola se pondrá luego en juego por un centro por el equipo receptor en el punto de la bola muerta (o en el punto siguiente después de la aplicación de cualquier castigo).
- (b) Si la bola es tocada por un jugador del equipo pateador, antes de o después de que golpea el suelo, cualquier jugador del equipo receptor puede cazarla o puede recuperarla y avanzarla. Si cualquier jugador del equipo receptor que ha dado la señal de atrapada libre válida, cacha la bola antes de que pegue en el suelo y elige no avanzar la bola, es considerado como una atrapada libre.
- (c) Después de que un receptor ha hecho una señal de atrapada libre, un contrario tiene prohibido de bloquear o tacklear, o causar que un jugador pasivo de cualquier equipo lo contacte. El contacto incidental no es una falta.

**Castigo: Para el contacto ilegal con un jugador que ha hecho una atrapada libre: Pérdida de 15 yardas desde el punto de bola muerta y la expulsión si es flagrante (del centro o patada libre).**

### DESPUÉS DE QUE UNA ATRAPADA LIBRE ES HECHA.

**Artículo 4** Después de que una atrapada libre es hecha, o un castigo es otorgado como el resultado de una interferencia en la atrapada libre, el equipo receptor tiene la opción de poner la bola en juego por:

- (a) Una patada libre (patada de bote o de lugar sin un tee) desde el punto de la cachada (o en el punto subsiguiente después de la aplicación de cualquier castigo) (ver Reglas 3-10-1 y 11-4-3), o
- (b) Por un centro desde el punto de la cachada (o el punto siguiente después de la aplicación de cualquier castigo).

**Nota.** A un receptor que hace o se le otorga una atrapada libre en su zona de anotación. Si hay una interferencia en la atrapada libre o un contacto ilegal con el receptor después de que él ha hecho una señal válida de atrapada libre, 15 yardas de castigo se aplica desde la línea de la yarda 20 línea del receptor, o la opción para una patada libre se otorga.

### EXTENSIÓN DEL PERIODO.

**Artículo 5** Si el tiempo expira durante una jugada en que un jugador realiza una señal de atrapada libre, lo siguiente aplica:

- (a) Si el jugador hace una señal de atrapada libre, el equipo receptor puede elegir para extender el periodo con la repetición de la patada de cachada libre, pero no tiene la opción para extender el periodo por un centro de scrimmage.
- (b) Si el equipo pateador interfiere con un receptor que hace la señal de atrapada libre, el equipo receptor se le otorgarán 15 yardas castigo y la opción para extender el periodo y repetir la patada o por un centro de una jugada de scrimmage.

## REGLA 11 ANOTACIONES.

### SECCIÓN 1 VALOR DE LAS ANOTACIONES.

#### EQUIPO GANADOR.

##### Artículo.- 1

**El equipo ganador.** El equipo que anota el número mayor de puntos durante todo el juego es declarado ganador.

**Nota:** Si un equipo pierde un juego por forfeits, el oponente será declarado ganador por un marcador de 2-0, pero los puntos no se contarán al equipo ganador para los propósitos de producción ofensiva en los desempates.

##### Artículo.- 2

Tipos de jugadas de anotación. Los puntos se anotan como sigue:

(a) Touchdown	6 puntos.
(b) Gol de Campo	3 puntos.
(c) Safety	2 puntos.
(d) Intento de anotación extra después de una anotación	
Por intento de gol o Safety	1 punto
Por carrera Touchdown	2 puntos

### SECCIÓN 2 TOUCHDOWN.

#### JUGADAS DE TOUCHDOWN.

##### Artículo.- 1

**Jugadas de Touchdown.** Es una anotación cuando:

- Si la bola pasa sobre, encima de, o detrás de la línea de gol (**extendida**) del adversario y está en posesión de un corredor que la ha avanzado desde el terreno de juego **a dentro de la zona final**; o
- Una bola en posesión de un jugador en el aire que está sobre, encima de, o detrás de la línea de gol, y alguna parte de la bola ha pasado sobre o por dentro del pilón;
- Si una bola en posesión de un jugador toca el pilón y con la condición de que, después de tener contacto con un oponente, que ninguna parte de su cuerpo exceptuando sus manos o pies toquen el pilón; antes de que la bola toque el pilón
- Cualquier jugador que está legalmente dentro del campo cacha o recuperar una bola fumbleada (ver 3-2-3) en o detrás de la línea de gol del adversario; o
- El Réferi otorga una anotación a un equipo que ha sido obstaculizado por un acto obviamente ilícito.

##### Notas suplementarias:

- La bola se declara automáticamente muerta al momento en que un jugador que tiene posesión legal de la bola en, sobre, o detrás de la línea de anotación del equipo contrario.*
- Si un jugador en el intento de cachar un pase, la bola no está muerta, y un Touchdown no será marcado, hasta que el receptor complete la cachada. Ver Regla 3 sección 2, artículo 7.*

A. R. 11.1 Tercera y gol en la línea de la yarda 2 de B. El corredor A1 lleva la bola a la línea de gol y esta toca el plano vertical de la línea de gol. Él es tackleado y suelta la bola y el equipo defensivo la recupera en la zona final.

Regla: Touchdown. La bola es automáticamente declarada bola muerta al momento que la bola en posesión legal del jugador toca el plano de la línea imaginaria de gol del contrario.

A. R. 11.2 Segundo y 10 en la línea de la yarda 18 de B. El corredor A1 toma la bola de mano a mano y corre por la línea lateral hacia la línea gol con la bola sujeta por el lado por fuera del campo. Él cruza que la línea de gol colocando su pie izquierdo tocando dentro de la zona final, estando su brazo con la bola pasando por el lado exterior del pilón.

Regla: Touchdown. La Regla que menciona de que la bola tiene que atravesar en o por dentro del pilón sólo aplica a un jugador en el aire que aterriza fuera de la línea de gol.



### SECCIÓN 3 INTENTO DE ANOTACIÓN EXTRA.

#### REGLAS GENERALES

**Artículo.- 1 Reglas Generales.** Después de una anotación, al equipo que anota se le permite un intento de anotación extra. Este intento de anotación extra es una jugada adicional para anotar uno o dos puntos, mediante una jugada de scrimmage.

El intento de anotación extra empieza cuando el réferi suena su silbato para que inicie la jugada. El punto de donde puede ser centrada la bola podrá ser:

- (a) En cualquier lugar entre las marcas de las líneas de los inbounds y
- (b) A dos o más yardas de la línea de anotación del equipo defensivo.

**Nota 1:** Todas las Reglas generales para fumbles en cuarto down se aplican en el intento de anotación extra. (Ver 8-7-5), y

**Nota 2:** El reloj de juego no camina.

**Nota 3:** Si la bola ya se ha declarado lista para el intento por el Réferi, y el equipo ofensivo quiere cambiar la colocación de la bola, ellos lo pueden hacerlo pero tendrán que solicitar un tiempo fuera.

**Nota 4:** Ver Regla 9-1-3 Para las restricciones que se aplican al equipo B, en una formación al momento del centro.

**Nota: 5** Ver Regla 16-1-1 para las excepciones cuando un touchdown es anotado en un periodo de tiempo extra.

#### RESULTADOS EN UN INTENTO DE ANOTACIÓN EXTRA.

**Artículo.- 2 Resultados en un intento de anotación extra.** Durante este intento de anotación extra lo siguiente aplica:

- (a) Si una patada de intento de anotación extra es bueno por el equipo ofensivo, se anota un punto. Un aditamento artificial (Tee) no será admitido para la ejecución del intento. (Deben satisfacer las condiciones de la Regla 11-4-1). La bola se declara muerta en cuanto la falla de la patada sea evidente.
- (b) Si en un intento de anotación extra se produce lo que normalmente sería un touchdown para la ofensiva, dos puntos serán otorgados. Si el touchdown no se anota, termina el intento de anotación extra al finalizar la jugada.
- (c) Si el equipo defensivo gana la posesión de la bola, la bola se declara bola muerta inmediatamente. El equipo defensivo no puede anotar durante un intento de anotación extra.
- (d) Si no se realiza patada y el intento de anotación extra se produce lo que normalmente sería un safety por el equipo a la defensiva, un punto será otorgado al equipo ofensivo.
- (e) Si cualquier jugada da como resultado un Touchback, el intento sin éxito termina y no podrá ser repetido.

A. R. 11.3 En una patada de Intento de anotación extra es bloqueado. El jugador ofensivo A1 la recupera detrás de la línea y avanza a la línea de gol o la recupera en la zona final de la defensiva.

Regla: No hay anotación en cualquier caso. La bola está muerta en cuanto es evidente que falla como una patada para anotar en un Intento de anotación extra.

A. R. 11.4 Durante un Intento de anotación extra, el sostenedor de la patada A1 la fomblea. El jugador B1, batea, o mofa la bola suelta (le aplica un nuevo ímpetu) en su yarda 2 y está sale fuera de los límites del campo detrás de su línea de gol.

Regla: Safety ver Regla 11-5-1). Conceda un punto.

#### FAULES COMETIDOS DURANTE EL INTENTO DE ANOTACIÓN EXTRA.

**Artículo 3 Faules cometidos durante el intento de anotación extra.**

**Idea 1: Faules antes de la señal de bola lista.** Si hay un faul de cualquier equipo, después de un touchdown y antes de la señal de bola lista, se aplica en la siguiente patada de salida.

A. R. 11.5 El jugador Ofensivo A1 sujeta después de que el corredor A2 había anotado.

Regla: El castigo se aplica desde el punto siguiente que es punto de la próxima patada de inicio. El castigo no se aplica en el intento de anotación extra.

**Idea 2: Faules antes del centro.** Si hay un faul por la ofensiva que causa que una jugada sea silbada bola muerta antes del centro. Deberá ser tratar de la misma forma como si se hubiera producido antes de iniciar la jugada. El silbato deberá ser accionado inmediatamente. (Ver Regla 7-4-1). Si un faul por la defensiva evita que el intento de anotación extra, el equipo ofensivo tiene la opción de que el castigo de distancia que se aplique ya sea en el intento de anotación extra siguiente o en la siguiente patada de salida.

## Regla 11 Anotaciones.

**Idea 3: Faules del equipo A.** Lo siguiente se aplica si hay un foul por el equipo A:

- (a) Si se produce un foul por la ofensiva durante un intento de anotación extra, el intento de anotación extra deberá ser repetido, a menos que el castigo por el foul de cómo resultado en una pérdida de down.
- (b) Si el castigo por un foul da como resultado una pérdida de down, y el Intento de anotación extra no tiene éxito, no habrá ninguna repetición.

**Idea 4:** Faules por equipo B. Lo siguiente se aplica si hay un foul por equipo B:

- (a) Si el foul da como resultado un Safety, al equipo ofensivo se le otorga un punto.
- (b) Si el intento de anotación extra no tiene éxito, el equipo ofensivo puede aceptar o rechazar el castigo de distancia antes que el down sea repetido.
- (c) Si el intento de anotación extra tiene éxito, todos los faules cometidos por la defensiva dará como resultado un castigo de distancia que podrá ser aplicado en la subsiguiente patada de salida, a menos que el equipo ofensivo decida intentar un reintento después de la aplicación del castigo. Ver A. R. 14.27.

***Nota:** Si el foul por interferencia de pase defensiva y es rechazado, ninguna sanción de distancia se aplicara en la patada de salida.*

**Idea 5:** Faules por ambos equipos. Si hay faules por ambos equipos durante un intento de anotación extra, se deberá repetir el intento de anotación extra (ver Regla 14-3-1). Se aplican las reglas para dobles faules normalmente.

**Idea 6:** Faules tras un intento de anotación extra. Si hay un foul por cualquier equipo después de un intento de anotación extra, se aplica en la siguiente patada de salida. Si hay faules por ambos equipos, los faules se aplican normalmente.

A. R. 11.6 Durante una Intento de anotación extra que falla, el defensivo B1 está en fuera de lugar.

Regla: Repetición desde el punto anterior o en la línea de yarda uno.

A. R. 11.7 Durante una Intento de anotación extra que es bueno, El jugador defensivo B1 está en fuera de lugar.

Regla: El intento de anotación extra es bueno y pérdida de yardaje se aplicara en la siguiente patada de inicio en contra de B, o repite el down desde la línea de la yarda uno de B.

### **PATADA DE SALIDA DESPUÉS DE UN INTENTO DE ANOTACIÓN EXTRA,**

**Artículo.- 4 Patada de salida después de un intento de anotación extra,** Después del intento de anotación extra, el equipo a la defensiva durante el intento deberá recibir la patada de salida (ver Regla 6-1-1-a).

## **SECCIÓN 4 GOL DE CAMPO.**

### **UN GOL DEL CAMPO.**

**Artículo.- 1** Un gol del campo. Un gol del campo se anota cuando se cumplen todas las condiciones siguientes:

- (a) La patada debe ser una patada de lugar o de bote pronto hecha por el equipo ofensivo desde atrás de la línea de scrimmage o desde el punto de la atrapada libre (patada después de una atrapada libre). Si la cachada libre es realizada o ganada por fuera de las líneas de los inbounds, el punto de la patada será cercano a esa línea del inbound.
- (b) Después que la bola es pateada, la bola no deberá tocar el suelo o a cualquier jugador del equipo ofensivo antes de pasar a través de los postes de gol.
- (c) La bola entera deberá atravesar el plano vertical delimitado por los postes de gol. Este plano se encuentra formada por el área que forma la barra y los postes de gol y se proyecta con estas limitantes hacia arriba. En caso de que el viento u otras fuerzas provoquen que la bola regrese a través de los postes de gol, deberá de haber golpeado el suelo o algún otro objeto o persona antes de regresar y el intento se declara sin éxito.

***Nota 1:** Ver Regla 7-5-2 Para las restricciones que se aplican al equipo B, en formaciones al momento del centro.*

### **INTENTO DE GOL DE CAMPO FALLADO.**

**Artículo.- 2 Intento de gol de campo fallado.** Si hubiere un intento de gol de campo fallado, y la bola no ha sido tocada por el equipo receptor delante de la línea de scrimmage dentro del terreno de juego, lo siguiente se aplica:

- a) Cuando el punto de donde la bola es pateada está dentro de la línea de la yarda 20 y la línea de gol, la bola se colocara en la línea de la yarda 20 del equipo receptor. O;
- b) Cuando el punto de donde la bola es pateada está más allá de la línea de la yarda 20, la bola se colocara en la línea de donde la bola fue colocada para efectuarse la patada.

(**Nota:** Esta opción aplica solo si la bola va más allá de la línea de scrimmage).

## Regla 11 Anotaciones.

**Excepción 1:** Si un intento de gol de campo se falla y la bola es tocada o poseída por el equipo receptor más allá de la línea de scrimmage dentro del campo de juego, la bola no regresará al punto de la patada. Aplican todas las Reglas generales para una patada de scrimmage. Y las reglas especiales pertenecientes a los goles de campo mencionados en (a) y (b) tampoco aplicaran. Si un foul ocurre durante un intento de gol de campo fallado. Será gobernado por la Regla 9-5-1.

**Excepción 2:** Si un intento gol del campo en cualquiera parte del campo es bloqueado, y la bola no va más allá de la línea de scrimmage, las Reglas generales para una patada de scrimmage aplican, y las reglas especiales pertenecientes a los goles de campo mencionados en (a) y (b) tampoco aplicaran.

**Excepción 3:** Si un intento de gol de campo va más allá de la línea de scrimmage y por cualquier razón regresa atrás de la línea de scrimmage y no ha sido tocada por un jugador del equipo receptor B, cualquier jugador de cualquier equipo la puede recuperar y avanzar, y las reglas especiales para un intento de gol de campo fallado mostradas en (a) y (b) tampoco pueden ser aplicadas, y las reglas generales de patada de scrimmage aplican. Si cualquier equipo recupera la bola y no la avanza, el equipo B tiene la opción de tomar la bola ya sea en el punto de bola muerta o en el punto de donde fue pateada.

**Excepción 4:** Si el equipo receptor comete un foul después de la posesión durante la patada, todas las reglas especiales para goles de campo fallados mencionados en (a) y (b) no aplican y las reglas generales de punto de aplicación en patada de scrimmage aplican.

**Nota:** Si la bola no ha sido tocada por los receptores más allá de la línea de scrimmage en el terreno de juego y sale fuera del campo después de ser tocada por un jugador del equipo receptor en su zona final, el equipo receptor tiene la opción ya sea de tomar la posesión de la bola en la línea de la yarda 20.

### Notas suplementarias.

- (1) Si los receptores no tocan el balón más allá de la línea de scrimmage en el terreno de juego o en la zona de anotación, y la pelota rebota y regresa nuevamente al terreno de juego después de que toque el suelo en, sobre o detrás línea de gol del equipo receptor, es bola del equipo receptor en el lugar de la patada. Si el intento fue desde dentro de la línea de la yarda 20, es un Touchback. La pelota está muerta tan pronto como toque el suelo en la zona de anotación.
- (2) Si el balón sale fuera de los límites del campo después de que primero es tocada por un jugador del equipo receptor más allá de la línea de scrimmage en el terreno de juego, la bola es del equipo receptor en el punto de donde salió la bola.
- (3) Si un jugador del equipo receptor primero toca la pelota más allá de la línea de scrimmage en el campo de juego o en la zona de anotación y el equipo pateador la recuperar, la bola pertenece al equipo pateador en el punto de recuperación. Si la recuperación se encuentra dentro en la zona de anotación, es un touchdown.
- (4) Si un jugador del equipo receptor primero toca la pelota más allá de la línea de scrimmage en el terreno de juego, y sin darle ningún nuevo impulso la bola cae en la zona de anotación donde es declarada bola muerta en la posesión de un jugador del equipo receptor, es un Touchback.

A. R. 11.8 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 35 de B. En un intento de anotación extra de gol de campo, la bola se coloca para ser pateada en la línea de la yarda 42 de B donde bota en la línea final.

Regla: Bola de B primero y 10 en la línea de la yarda 42 de B. Bola del equipo B primero y 10 en el punto de donde fue colocada la bola para que se realizara la patada.

A. R. 11.9 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 35 de B. Un intento de anotación extra de gol campo se efectúa desde la línea de la yarda 42 de B, y se falla entonces:

- a) La bola rueda y es declarada bola muerta en el la línea de la yarda 10 de B.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 42 de B.

- b) El jugador B1 cacha la bola y hace down en el la línea de la yarda 10 de B.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 10 de B.

c) El jugador B1 hace una señal de atrapada libre en el la línea de la yarda 10 de B.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 10 de B.

A. R. 11.10 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 35 de B. En un intento de anotación extra de gol de campo B1 cacha la bola en el la línea de la yarda 10 de B y:

- a) Regresa la bola a la línea de la yarda 24 de B.

Regla: Bola del equipo B, primero y 10 en la línea de la yarda 24 de B. Si el equipo receptor avanza un gol de campo fallado, la bola continúa en juego como cualquier otra jugada.

## Regla 11 Anotaciones.

b) regresa la bola a la yarda 50.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 50.

A. R. 11.11 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Un intento de anotación extra de gol de campo la bola es pateada desde la línea de la yarda 37 de B y es bloqueada parcialmente detrás de la línea y la bola rueda fuera de los límites del campo en la línea de la yarda 5 de B:

a) Sin que cualquier jugador del equipo receptor la toque más allá de la línea de scrimmage.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 37 de B.

b) después de ser tocada por un jugador del equipo receptor más allá de la línea de scrimmage.

Regla: Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 5 de B (el punto donde la bola salió fuera de los límites del campo).

A. R. 11.12 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 21 de B. Un gol del campo fallado es pateado desde la línea de la yarda 28 de B y golpea en la zona final y bota y regresa atrás al campo de juego en la línea de la yarda 3 de B dónde:

a) Ningún jugador del equipo receptor toca la bola.

Regla: Bola muerta. Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 28 de B.

b) El jugador del equipo receptor B1 se cae en la bola en la línea de la yarda 3 de B.

Regla: Bola muerta. Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 28 de B.

c) El jugador B1 levanta la bola en la línea de la yarda 3 de B y corre a la línea de la yarda 10 de B.

Regla: Bola muerta. Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 28 de B.

d) El jugador B1 levanta la bola, corre a la línea de la yarda 10 de B, donde es tackleado y suelta la bola. A1 la recupera y es hecho down en la línea de la yarda 8 de B.

Regla: Bola muerta. Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 28 de B.

A. R. 11.13 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 35 de B. En un intento de anotación extra de gol de campo fallado B1 toca la bola en la línea de la yarda 4 de B y la bola rueda entonces a la zona final (o toca la línea final) donde se declara bola muerta en la posesión de equipo B.

Regla: Touchback. Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 20 de B.

A. R. 11.14 Cuarto y dos en la línea de la yarda 10 de B. Un gol del campo es bueno. B1 le pega a A2 en la línea de scrimmage.

Regla: La opción para el equipo A. Cuenta el gol del campo o Bola del equipo A primero y gol en la línea de la yarda 5 de B. Vea 14-6. Expulsa al jugador B1. Si la anotación es tomada, entonces el castigo contra B de 15 yarda se aplica en la siguiente patada de salida (ver 14-1-14).

### **PATADA DESPUÉS DE UNA ATRAPADA LIBRE.**

Artículo 3: **Patada después de una Atrapada Libre.** Las mismas reglas que aplican para el intento de gol de campo desde la línea de scrimmage aplican para el intento de gol de campo después de una atrapada libre (Fair Catch Kick).

#### **Excepciones:**

(a) La línea de pateo para el equipo pateador en la patada después de una atrapada Libre consiste en el punto más adelantado desde donde la bola es pateada.

(b) La línea del equipo receptor en la patada después de una atrapada Libre se localiza 10 yardas adelante de la línea del equipo pateador.

**Nota:** Una patada después de una atrapada libre no es una patada libre. El equipo pateador no puede obtener posesión de la bola a menos que haya sido tocada o estado en posesión del equipo receptor.

## Regla 11 Anotaciones.

A. R. 11.15 En una patada después de una atrapada libre desde la línea de la yarda 45 de B, el pateador A1 toca y cubre la bola en la línea de la yarda 33 de B sin que algún jugador del equipo receptor haya tocado la bola.

Regla: Bola de B, primero y diez en la línea de la yarda 45 de B (el punto anterior). El reloj arrancó cuando la bola fue pateada.

A. R. 11.16 En una patada después de una atrapada libre desde la línea de la línea de la yarda 45 de B, el balón sale del campo en la línea de la yarda 10 de B:

a) Sin tocar a algún jugador

Regla: Bola del equipo B, primero y diez en la línea de la yarda 45 de B. El reloj arrancó cuando la bola fue pateada.

b) después de tocar a un jugador del equipo pateador.

Regla: Bola del equipo B, primero y diez en la línea de la yarda 45 de B. El reloj arrancó cuando la bola fue pateada.

### SIN TEE.

Artículo 4 **Sin Tee**. No será permitido ningún tee (montículo) ya sea artificial o manufacturado para ayudar en la ejecución de un gol de campo.

### BOLA EN LA JUGADA SIGUIENTE.

Artículo 5 **Bola en la jugada siguiente**. Después de un gol de campo, al equipo que le anotan se supone que recibe la siguiente patada. Ver Regla 6-1-1-a.

## SECCIÓN 5 SAFETY.

### SAFETY.

Artículo 1 **Safety**. Es un Safety (muy buena definición):

*(Nota del traductor: El término "Safety" (jugada de seguridad) en la NFL se remonta a 1932, la bola se debería dejar en su propia zona de anotación a fin de tener en la siguiente jugada la oportunidad de patearla en la línea de la yarda 25 (ahora 20) y poder realizar una patada de despeje sin ser apresurado).*

(a) Si el equipo ofensivo comete una falta en su propia zona de anotación: o

(b) Cuando un impulso (Ímpetu) es hecho por un equipo y este envía el balón detrás de su propia línea de gol y el balón es declarado bola muerta en la zona de anotación en su posesión o la bola sale fuera de los límites detrás de la línea de gol.

### Excepciones:

No es un Safety:

(1) Si un pase desde detrás de la línea de scrimmage es incompleto en la zona de anotación.

(2) Si un jugador defensivo, en el terreno de juego, intercepta un pase o lo cacha o recupera un fumble, o pase atrasado, una patada de scrimmage, patada libre, o patada de cachada libre y su impulso original le llevan en su zona de anotación, donde el balón es declarado bola muerta en su posesión. La bola pertenece al equipo defensivo en el lugar donde el pie del jugador u otra parte del cuerpo toca el suelo para establecer la posesión.

(a) Si un jugador del equipo que intercepta, cacha o recupera el balón y comete una falta en la zona de anotación, es un Safety.

(b) Si el jugador que intercepta, cacha o recupera la bola lanza y completa un pase ilegal desde su zona de anotación, la bola sigue viva. Si su oponente intercepta el pase ilegal arrojado desde la zona de anotación, la bola sigue viva. Si anota, es un touchdown.

(c) Si un jugador del equipo que intercepta, cacha o recupera el balón, comete una falta en el terreno de juego, y la pelota se convierte en bola muerta en la zona de anotación, el punto básico de aplicación del castigo es el punto del cambio de posesión.

(d) Si el lugar donde ocurrió el cambio la posesión está dentro de la yarda uno, la bola será puesta en la yarda uno.

### Nota complementaria.

*El impulso siempre se atribuye a la ofensiva, a menos que la defensiva la imparta al balón una nueva fuerza (Ímpetu) y que este sea el motivo de que envíe el balón detrás de su propia línea de gol ya sea por una bola mofada que estaba en reposo o casi en reposo, o por un bateo ilegal o por patear ilegalmente la bola (ver Regla 3-16-3).*

## Regla 11 Anotaciones.

A. R. 11.17 Segundo y 10 en la línea de la yarda 6 de A. El QB A1 tira un pase dirigido hacia atrás que es bateado por el defensivo B1. La bola sale de los límites del campo detrás de la línea de gol.

Regla: Safety. El bateo es legal y no hay un cambio de ímpetu. (Siempre hay que preguntar ¿Quién es el responsable de que la bola se encuentre en la zona de anotación?)

A. R. 11.18 El defensivo B1 deja escapar una patada (mofa) en la línea de su yarda 5. Intentando recuperarla le aplica a la bola un nuevo ímpetu, y esta entra en su zona final. Ver Regla 3-15-3.

a) Donde él la recupera y hace down allí.

Regla: Safety.

b) Donde él la recupera y la avanza.

Regla: Legal. La puede avanzar.

c) Donde un jugador del equipo pateador la recupera.

Regla: Touchdown.

A. R. 11.19 El defensivo B1 cacha una patada en la línea de la yarda 4 de B. Él suelta la bola, donde la bola es bateada por el jugador A1. La bola rueda a la línea final donde sale del campo.

Regla: Touchback, ver Reglas 11-6-1 y 12-4-1.

A. R. 11.20 El defensivo B1 suelta la bola después de cazar una patada en la línea de la yarda 5 de B y cruza su línea de la gol. El jugador del equipo pateador A1 recupera mientras él está tocando la línea lateral.

Regla: Safety. Si hubiera sido un mof (ningún nuevo ímpetu o cambio de posesión) la misma situación sería un Touchback (ver Regla 11-6-1).

A. R. 11.21 Segundo y 10 en la línea de la yarda 20 de B. El defensivo B1 intercepta un pase legal adelantado en la línea de la yarda 2 de B. Su velocidad adquirida lo lleva a la zona final donde él es hecho down.

Regla: Bola de B primero y 10 en la línea de la yarda 2 de B. (Regla de ímpetu aplica).

A. R. 11.22 Segundo y 10 en la línea de la yarda 20 de B. El jugador defensivo B1 intercepta un pase legal adelantado en la línea de la yarda 4 de B y su velocidad adquirida al interceptar lo lleva en la zona final. Él lleva la bola fuera a la línea de la yarda 35 de B.

Regla: Bola de B primero y 10 en la línea de la yarda 35 de B.

A. R. 11.23 Segundo y 10 en la línea de la yarda 20 de B. El jugador defensivo B1 intercepta un pase en la línea de la yarda 6 de B y su velocidad adquirida lo lleva dentro de su zona final donde él suelta la bola al ser tackleado, y un jugador del equipo pasando A1 la recupera allí.

Regla: Touchdown de A. La patada de salida desde la línea de la yarda 30 de A.

A. R. 11.24 Segundo y 10 en la línea de la yarda 20 de B. El jugador defensivo B1 intercepta un pase legal adelantado en la línea de la yarda 4 de B y su velocidad adquirida lo lleva en la zona final donde él es hecho down.

a) B2 agarro en la zona final.

Regla: Safety.

b) El Jugador B2 agarra en la línea de la yarda 2 de B.

Regla: Bola de B primero y 10 en la línea de la yarda uno de B.

A. R. 11.25 Segundo y 15 en la línea de la yarda 4 de A. El corredor A1 suelta la bola cuando la intenta dar de mano a mano en su línea de la yarda 5. La bola rueda a la zona final donde A1 batea o patea la bola para prevenir una recuperación por la defensiva y la bola sale por la línea final.

## Regla 11 Anotaciones.

Regla: Safety, sin importar si el castigo por el foul de A se aplique o se rechace.

A. R. 11.26 El receptor B1 recupera una patada libre en su zona final. Mientras la avanza, él suelta la bola mientras todavía está en la zona final. El fumble está en la zona de la yarda 2 de B donde B3 deliberadamente la pateó.

Regla: Safety. El punto de aplicación es el punto del fumble.

A. R. 11.27 El jugador B1 cacha una patada de inicio y lanza un pase adelantado de detrás de su línea de gol.

Regla: Safety. El equipo A puede interceptar y puede avanzar la bola.

A. R. 11.28 Segundo y 15 en la línea de la yarda 2 de A. El corredor A1 es hecho down dos yardas detrás de su línea del gol cuando:

a) El jugador A2 comete un agarrando en cualquier parte del campo.

Regla: Safety (ver Regla 14-1-11).

b) El jugador B1 agarra a A1.

Regla: Bola de A primero y 10 en la línea de la yarda 6 de A (ver Reglas 12-1-6-castigo y 14-1-12-Excepción 7).

A. R. 11.29 Segundo y 16 en la línea de la yarda 4 de A. El QB A1 se hace hacia atrás para pasar y lanza un pase legal adelantado completo para el ala A2 que corre para una anotación. Antes de la realización del pase el tackle ofensivo A3 agarra dentro en la zona final.

Regla: No hay anotación. Safety.

### BOLA EN JUEGO DESPUÉS DE UN SAFETY.

Artículo.- 2 **Bola en juego después de un Safety.** Después de un safety, al equipo que le anotaron debe poner la bola en juego en siguiente jugada por medio de una patada libre (despeje, patada de bote pronto o patada de lugar). Ningún aditamento artificial (tee) puede usarse. Ver Reglas 6-1-2 y 6-1-3.

**Excepción:** Extensión de un periodo (ver Regla 4-2-8, h).

### SECCIÓN 6 TOUCHBACK.

**Nota:** Un Touchback, aunque no es una anotación de puntos, está incluido en esta Regla, ya que parece como una jugada de anotación, este es un caso de bola muerta en o cerca de la línea de anotación (ver Regla 3-16-2).

### DEFINICIÓN.

**Artículo.- 1 Definición.** Es un Touchback. Cuando la bola es declarada bola muerta en o detrás de la línea de gol del equipo que la está defendiendo, siempre que el impulso lo origine un oponente, y que no es un touchdown o un pase adelantado incompleto.

### SITUACIONES DE TOUCHBACK.

Artículo.- 2 **Situaciones de Touchback.** Cuando el ímpetu (ver Regla 3-16-3) es proporcionado por el contacto de cualquier equipo y envía la bola detrás a la línea de gol del equipo contrario, es un Touchback:

- (a) Si la bola es muerta en posesión de un jugador contrario dentro de su zona final;
- (b) Si la bola sale fuera de los límites del campo detrás de la línea de gol (ver Regla 8-7-3-idea 4-a)
- (c) Si una patada de scrimmage no ha sido tocada por un jugador del equipo receptor más allá de la línea de scrimmage, y el balón:
  - (i) Toca el suelo sobre o detrás línea de gol del equipo receptor,
  - (ii) Toca un jugador del equipo pateador que está tocando el suelo en o detrás de la línea de gol del equipo receptor, o
  - (iii) Toca a un jugador del equipo pateador que ha tocado el suelo sobre o detrás línea de gol del equipo receptor y no se ha restablecido a sí mismo en el terreno de juego (ver Regla 11-4-2-b, para la excepción para un gol de campo fallado de más allá de la yarda 20); o
- (d) Si cualquier patada legal o ilegal toca los postes de gol o la barra transversal del equipo que recibe y que no sea una patada en la que se va anotar un gol del campo.

## Regla 11 Anotaciones.

- (e) Si el equipo pateador interfieren con la oportunidad de atrapar una patada en el aire o con una atrapada libre detrás de línea de gol del equipo receptor (ver Reglas 10-1-1 y 10-2-4-nota); o
- (f) Si un jugador del equipo pateador ilegalmente cacha o recupera una patada de scrimmage en el terreno de juego y lleva la bola a través de la línea de gol o toca la línea de gol con cualquier parte de su cuerpo mientras estaba en posesión del balón. Excepción para un gol de campo fallado de más allá de la yarda 20, ver Regla 11-4-2-b.

***Nota 1:** Si el impulso de una patada de scrimmage, y ha habido un punto de primer toque por el equipo pateador más allá de la yarda 20 de receptores, el equipo receptor tendrá la opción de tomar posesión de la bola en el lugar de primer toque.*

***Nota 2:** Si el impulso no es de una patada, si es provocado por un mof, malabares, bateo, o patada ilegal o de cualquier bola pateada (por un jugador de cualquier equipo) crea un nuevo impulso (Momentum) que envía en, por encima de o detrás de la línea de gol. Ver Regla 3-16-3-nota.*

A. R. 11.30 El QB A1 tira un pase legal que es interceptado en la zona final por el jugador defensivo B1, que intenta llevarla fuera y es hecho down en la zona final.

Regla: Touchback. Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 20 de B.

A. R. 11.31 La patada es cachada en la zona final por el jugador defensivo B1 que intenta llevarla fuera. Él es tackleado, suelta la bola y un jugador del equipo pateador A1 la recupera en la zona final.

Regla: Touchdown para A1.

A. R. 11.32 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 35 de B. A1 está tocando la línea de la gol con su pie cuando él baja la bola que proviene de una patada en la línea de la yarda uno en el campo de juego.

Regla: Touchback.

### **BOLA PARA LA SIGUIENTE JUGADA.**

Artículo.- 3 **Bola para la siguiente jugada.** Después de un Touchback, el equipo que tiene el Touchback pondrá la bola en juego en la línea de su yarda 20 (en cualquier punto entre las marcas de las líneas interiores (de los inbounds))



## REGLA 12 CONDUCTA DE LOS JUGADORES.

### SECCIÓN 1 USO DE MANOS, BRAZOS, Y CUERPO.

#### BLOQUEOS LEGALES E ILEGALES.

**Artículo.- 1** Cualquier jugador de cualquier equipo (ofensivo defensivo) puede bloquear (obstruir o frustrar) a un oponente en cualquier tiempo, con tal que no sea una de las acciones siguientes:

- (a) Interferencia de pase (ver Regla 8, sección 5, artículo 1);
- (b) Contacto ilegal (véase la Regla 8, sección 4);
- (c) Interferencia con la oportunidad de atrapar una patada o interferencia en la captura de una patada libre (ver Regla 10, sección 1, artículo 1);
- (d) Clipping contra un no corredor (véase la sección 2, artículo 1); o
- (e) Un bloqueo ilegal de chop (véase la sección 2, artículo 3); o
- (f) Un bloqueo posterior crack ilegal (véase la sección 2, artículo 2); o
- (g) Un bloque bajo ilegal durante una patada libre, patada de scrimmage, o después de un cambio de posesión (véase la sección 2, artículo 5); o
- (h) Rudeza innecesaria (véase la sección 2, artículo 6); o
- (i) Rudeza al pasador (véase la sección 2, artículo 9); o
- (j) Una bloqueada ilegal de tajo (véase la Regla 8, sección 4, artículo 5); o
- (k) Rudeza al pateador o sostenedor (véase la sección 2, artículos 10 y 11); o
- (l) Rudeza al ofensivo (véase la sección 1, artículo 3.c o explotación defensiva (sección 1, artículo 6); o
- (m) Ilegal uso de las manos (vea la sección 1, artículo 3; o
- (n) Un bloqueo ilegal en la espalda arriba de la cintura (vea la sección 1, artículo 3(b)); o
- (o) Tropezando (vea la sección 1, letra c del artículo 4 y artículo 8); o
- (p) Bloqueo ilegal llamado cáscara (rolando abajo de la cintura) (véase la sección 2, artículo 4); y
- (q) Bloqueo por el lado ciego (debajo de la cintura) (véase la sección 2, artículo 7(a) (8).

**Castigo: Por uso ilegal de las manos, brazos, o cuerpo en contra de la ofensiva: Perdida de 10 yardas.**

#### BLOQUEO LEGAL POR UN JUGADOR OFENSIVO.

**Artículo 2:** Bloqueo legal por un jugador ofensivo. Un jugador ofensivo se le permite bloquear a un oponente, poniéndose en contacto con su cabeza, los hombros, las manos y la superficie exterior del antebrazo, o con cualquier otra parte de su cuerpo que no esté prohibida por Regla.

Un bloqueador puede utilizar sus brazos o manos abiertas o cerradas, en contacto con un oponente dentro o fuera del marco del adversario (la estructura del cuerpo de un oponente por debajo del cuello que se presenta al bloqueador), siempre que no lo restrinja materialmente o le impida desplazarse. El bloqueador de inmediato debe trabajar para traer sus manos dentro del marco de la oponente, y cuando se desarrolla la jugada, el bloqueador le está permitido trabajar y mantener su posición contra un oponente, siempre que él no lo enganche o lo agarre ilegalmente o ilegalmente lo empuje desde la parte de atrás de la espalda.

Un jugador ofensivo le está permitido utilizar sus manos o brazos para restringir a un oponente, en las siguientes condiciones:

- (a) Si es un corredor. Un corredor puede contactar a sus adversarios con sus manos y brazos. También puede colocar su mano sobre un compañero de equipo y empujarlo en contra de un adversario, pero no puede agarrar o sujetarse a un compañero de equipo; o
- (b) Durante una bola suelta que ha tocado el suelo. Un jugador ofensivo puede usar sus manos, brazos legalmente para bloquear o empujar, desviar o jalar a un adversario fuera de su camino en un intento personal de recuperar la bola. Vea la Reglas específicas de fumble, pase, o Reglas de patada y en especialmente vea 6-2-1; o
- (c) Durante una patada. El jugador del equipo que patea, puede usar sus manos, brazos para prevenir o para empujar o jalar a un lado (desplazar) a un receptor que está intentando obstruirlo en su intento de seguir hacia el campo.

#### BLOQUEO ILEGAL POR UN JUGADOR OFENSIVO.

**Artículo 3:** Bloqueo ilegal por jugador ofensivo. Es una falta si un bloqueador del equipo ofensivo:

## Regla 12 Conducta de los Jugadores.

- (a) Empuja con las manos hacia adelante sobre el armazón de un oponente para contactar con él en la cabeza, cuello o cara.

*(Nota: el contacto cerca de la línea de golpeo que no es prolongado y sostenido no es una falta a menos que se haga a la cabeza del oponente que se separó al volver por contacto directo y forzado);*

**Castigo: Por uso ilegal de manos de la ofensiva: Pérdida de 10 yardas.**

- (b) Bloquear al adversario (desde atrás) en la espalda por encima de la cintura del oponente, o utiliza sus manos o brazos para empujar a un oponente desde atrás de una manera que afecte su movimiento, excepto cerca de la línea de golpeo.

*Nota: La prohibición se aplica a un jugador del equipo que pateo mientras la pelota está en vuelo durante una patada de scrimmage.*

El uso de las manos en la parte posterior no es un foul cuando:

- I. Un jugador del equipo pateador se aleja de un jugador del equipo receptor mientras va dentro al campo en una patada, siempre que no bloquee o empuje desde atrás por la espalda; o
- II. Un jugador está haciendo un intento personal de recuperar un balón suelto; o
- III. El oponente que es empujado por un bloqueador; o
- IV. Las manos del bloqueador son del lado del adversario. (En caso de cualquier mano se encuentre en la parte posterior, es una falta).

A. R. 12.1 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. A2 empuja B1 desde atrás por encima de la cintura en la línea de la yarda 25 de B. El corredor A1 es hecho down en la línea de la yarda 15 de B.

Regla: Bloqueo ilegal arriba de la cintura. Bola de A, segundo y 15 en la línea de la yarda 35 de B.

**Castigo: Por un bloqueo de ilegal en la espalda arriba de la cintura por el equipo a la ofensiva: Pérdida de 10 yardas.**

- (c) El utilizar las manos o brazos para restringir materialmente a un oponente o alterar la ruta o el ángulo de persecución del jugador defensivo. **Es un foul independientemente de que las manos del bloqueador se encuentren dentro o fuera del marco del cuerpo del jugador defensivo.** Las restricciones incluyen pero no se limitan a:

- I. Agarrar o tacklear a un oponente;
- II. Enganchar, jalar, torcer o girar a él; o
- III. Azotar al suelo.

**Castigo: Por agarrar al jugador de la ofensiva: Pérdida de 10 yardas.**

**Notas de bloqueo:**

1. Cuando un jugador defensivo está en manos de un jugador ofensivo en las siguientes situaciones, sujetar a la ofensiva no se llamará:
  - (a) Si el corredor se está agarrando simultáneamente a otro jugador defensivo;
  - (b) Si el corredor simultáneamente sale fuera del límite del campo;
  - (c) Si una cachada libre se hace al mismo tiempo;
  - (d) Si la acción claramente se produce después de un pase hacia adelante ha sido arrojado a un receptor más allá de la línea de golpeo;
  - (e) Si la acción se produce fuera del punto de ataque y no cerca de la línea;
  - (f) Si una patada libre resulta en un Touchback;
  - (g) Si una patada de scrimmage al mismo tiempo se convierte en un Touchback;
  - (h) Si la acción es parte de un bloqueo doble de equipo, **a menos que el defensor se lleve al suelo.**

**Excepción:** Holding será llamado si el oponente es bloqueado al suelo por uno o ambos de los jugadores ofensivos.

- (i) Si, durante una carga defensiva, un jugador defensivo usa un "rip" técnica que pone a un jugador atacante en una posición que normalmente se espera.

**Excepción:** Holding se llamará si los pies del defensor se le quitarán por la acción del jugador ofensivo.

2. Si un bloqueador caer sobre o empuja hacia abajo a un defensor cuyo impulso lo llevaba al suelo, sujetar o agarrar a la ofensiva no se llamará a menos que el bloqueo impida que el defensor se levante del suelo.
3. Si el oficial no ha visto toda la acción que envía un defensor en el suelo, sujetar o agarrar a la ofensiva no será llamado.

## Regla 12 Conducta de los Jugadores.

### OTROS ACTOS PROHIBIDOS.

**Artículo 4:** Otros Actos prohibidos. Ningún jugador ofensivo puede:

- (a). **Enganchar a un corredor de sus pies o tirar de él en cualquier dirección y en cualquier momento, o**
- (b). Utilizar la interferencia llamada entrelazado (interlock), que es cuando se sujeta de un compañero de equipo ya sea mediante el empleo de las manos o de los brazos para entrelazar el cuerpo de un contrario, o
- (c). Zancadillar a un oponente, o
- (d). Empujar o tirar su cuerpo en contra de un compañero de equipo para ayudarle en un intento por obstruir a un oponente o para recuperar un balón suelto.

**Castigo: Por ayudar al corredor, la interferencia de entrelazado, Zancadillar, o el uso ilegal de las manos, de brazos o el cuerpo por la ofensiva: Pérdida de 10 yardas.**

A. R. 12.2 Segunda y gol en la línea de la yarda 2 de B. El corredor A1 llega a la línea de golpeo y se detiene pero A2, que está detrás de él, lo empuja por la espalda y le empuja de tal manera a través de la línea de gol.

Regla: Touchdown.

*Nota: Esto no se considera por la Regla ayuda al corredor, por eso se puso este ejemplo.*

**Artículo 5:** Uso Legal de las manos o los brazos por la defensiva. Un jugador defensivo puede utilizar sus manos, los brazos o su cuerpo para empujar, tirar o alejar los jugadores ofensivos:

- (a) Cuando está defendiendo a sí mismo contra un oponente que lo obstrucción al intentar alcanzar al corredor; o
- (b) Cuando un oponente obviamente intenta bloquearlo; o
- (c) En un intento personal de llegar a un balón suelto que ha tocado el suelo durante un pase atrasado, fumble o patada; o
- (d) Durante un pase que ha cruzado la zona neutral y ha sido tocado por cualquier jugador.

**Excepción 1:** Un receptor elegible es considerado como una obstrucción al oponente sólo a un punto más allá de cinco yardas de la línea de scrimmage a menos que el jugador que recibe el centro no demuestre ninguna intención más de pasar el balón (incluyendo entregar el balón, pichar la bola o el desplazarse fuera de la bolsa de protección). Vea la Regla 8, Sección 4, Artículos 1 a la 4 de las Reglas aplicables a contacto ilegal en contra de un receptor elegible.

**Excepción 2:** Ver Regla 8, Sección 4, Artículo 5 de las Reglas aplicables para un bloqueo de corte ilegal contra un receptor elegible.

A. R. 12.3 El jugador defensivo B1 bloquea al ofensivo A1 que permite a B2 recuperar una pelota perdida.

Regla: bloque Legal. No puede usar las manos a menos que sea en un intento de recuperar la bola, pero puede bloquear (12-1-5).

### AGARRANDO A LA DEFENSIVA.

**Artículo 6:** Agarrando a la defensiva. Es una falta de agarrando a la defensiva si un jugador defensivo:

- (a) **Un jugador defensivo** tacklea o agarra o detiene a cualquier oponente que no sea un corredor; **excepto como es permitido en el artículo 5:** o
- (b) Durante una patada, intento de gol de campo, o intento de anotación extra, **el jugador defensivo B1**, agarra y tira un jugador ofensivo fuera del camino, permitiendo que a otro jugador defensivo (s) (B2) pueda disparar en la brecha o grieta (tirar y disparar) en un intento de bloquear la patada, excepto si el jugador defensivo (B1) avanza directo hacia el pateador.

*Nota: Cualquier jugador ofensivo que pretende poseer el balón, o uno a quien un compañero de equipo pretende dar el balón, puede ser tackleado hasta que cruza la línea de scrimmage entre los tackles de una línea ofensiva cerrada normal.*

**Castigo: Agarrando a la defensiva: pérdida de cinco yardas y un primer Down automático.**

A. R. 12.4 Segundo y 10 en la línea de la yarda 40 de B. El jugador defensivo B1 agarra el extremo ofensivo A1 en la línea de scrimmage. El QB A2 no puede tirar la bola y es tackleado en la yarda 50.

Regla: No es un pase adelantado. La de aplicación del castigo es del punto anterior. Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 35 de B.

A. R. 12.5 Durante un pase detrás de la línea (hacia adelante o hacia atrás), el jugador B1 utiliza sus manos en contra de un potencial receptor A1 quién está detrás de la línea de scrimmage. B1 utiliza sus manos para desplazar, o empujar o tirar fuera del camino al jugador A1 para alcanzar al corredor (pasador), o para empujar o jalar le fuera del camino en un intento real de captura o recuperar un balón suelto.

## Regla 12 Conducta de los Jugadores.

Regla: Uso ilegal de manos de la defensiva. Pérdida de cinco yardas y primer down automático para el equipo A (ver Regla 14-8-5).

**Artículo 7:** Uso ilegal de manos de la defensiva. Es una falta si sus manos van hacia adelante sobre el armazón de un oponente para contactar con él en el cuello, la cara o en la cabeza de un jugador defensivo (Nota: un contacto cerca de la línea de scrimmage que no es prolongado y sostenido no es una falta, a menos que la cabeza del oponente se vaya hacia atrás debido a la fuerza del contacto.)

**Castigo: Por el uso ilegal de las manos por la defensiva: pérdida de cinco yardas y un primer Down automático.**

**Artículo 8:** Zancadilla por un jugador defensivo. Un jugador defensivo le está prohibido Zancadillar a un oponente, incluyendo al corredor.

**Castigo: Por zancadilla por la defensiva: Pérdida de 10 yardas y un primer down automático.**

### Sección 2. Faules personales.

#### BLOQUEO POR LA ESPALDA DEBAJO DE LA CINTURA (CLIPPING, RECORTE).

**Artículo 1:** Clipping. No habrá ningún bloqueo debajo de la cintura por la espalda en contra un jugador que no sea el corredor. Esto no se aplica al bloqueo ofensivo en la línea de scrimmage donde es legal hacer clipping sobre la (s) rodilla (s), pero es ilegal clipear en o por debajo de las rodilla (s) cerca de la línea de jugada que es lo que ocurre en una zona que se extiende lateralmente a la posición ocupada originalmente por los tackles ofensivos y longitudinalmente a tres yardas a cada lado de la línea de scrimmage. (Ver 3-6 cerca de la línea de juego)

**Excepción:** Un liniero ofensivo no puede clipear a un jugador defensivo por encima de las rodillas, al centro si está alineado en la línea de scrimmage frente a otro liniero ofensivo que está a más de una posición de distancia, y el jugador defensivo está respondiendo al flujo de la bola lejos del bloqueo.

**Ejemplo:** Los tackles no pueden clipear al tackle nariz en una jugada de barrido de distancia.

**Castigo: Por clipping: Pérdida de 15 yardas.**

**Idea 1:** Se enrolla con las piernas. Si el bloqueo de un jugador ofensivo (legal o ilegal) es seguido por el enrollado en la parte posterior de los pies de un defensor, no es necesario que exista rudeza, incluyendo en la línea de scrimmage (ver 12-2-6-f).

**Idea 2:** Bloqueo de lado. Si hay un bloque desde el lado, o si un oponente da la espalda cuando el bloque se está efectuando, no es un clipping si el oponente es capaz de ver o alejarse del bloqueo.

(1) Cuando un bloqueador, que se mueve en la misma dirección como un oponente, y el contacto inicial con el oponente es de lado y posteriormente el contacto con el oponente es por debajo de su cintura (se resbala) desde atrás, no es clipping si la acción del contacto es continua.

(2) El clipping no se llamará si un Oficial no ha observado desde su inicio el contacto inicial del bloqueo con el oponente.

A. R. 12,6 segundos y 10 en la línea de la yarda 30 de B. B1 es golpeado por detrás, debajo de la cintura, en la línea de la yarda 25 de B, A2 lanzando su cuerpo a través de la parte posterior de las piernas de B1. Corredor A1 es derribado en la línea de la yarda 15 de B.

Regla: Clipping. Bola de A. Segundo y 20 en la línea de la yarda 40 de B.

#### BLOQUEO LLAMADO CRACKBACK (ES ILEGAL).

**Artículo 2:** Bloqueo de Crack por la espalda es ilegal. (Crack back Block). Es un bloqueo ilegal si un jugador defensivo es contactado por debajo de la cintura dentro de un área de cinco yardas a cada lado de la línea de scrimmage, incluso dentro de la línea de los tackle, por un jugador ofensivo que se está moviendo hacia esa posición antes o al momento del centro, y:

(1) El jugador ofensivo fue alineado en la línea de scrimmage a más de dos yardas por fuera del tackle ofensivo (flexionadas) cuando se realizó el centro; o

(2) El jugador ofensivo estaba en una posición en el backfield cuando la bola se centró y se trasladó a una posición a más de dos yardas por fuera del tackle ofensivo.

**Nota 1:** Si hay una jugada rota, cambiar significativamente el sentido original, el bloque posterior de crack es legal. Muy diferente cuando el cambio de dirección del bloqueo es el resultado de una jugada diseñada (atrás), la restricción sigue en vigor.

**Nota 2:** Un jugador que está protegido de un bloque de crack por la espalda si también es considerado como un jugador indefenso (ver artículo 7).

## Regla 12 Conducta de los Jugadores.

### Castigo: Por un bloque ilegal de crack: Pérdida de 15 yardas.

A. R. 12,7 segundos y 10 en la línea de la yarda 40 de A. El Flanker A1 colocado a cinco yardas fuera del tackle ofensivo A2. Al momento del centro, A1 vuelve y bloquea de crack al jugador B1. Contacto se realiza en la línea de la yarda 38 de A detrás de la posición original de los tackles ofensivos. El corredor va a la línea de la yarda 50.

Regla: Bola de A. Segundo y 25 en la línea de la yarda 25 de A. Bloqueo ilegal de tajo. (Crack back Block). Castigar del punto anterior.

**Artículo 3:** Bloqueo de tajo. Un bloqueo de Chop Block es un bloque ilegal en el que un jugador ofensivo (designado como A1 para efectos de esta Regla) bloquea un jugador defensivo en la zona de la cadera o en la parte inferior mientras otro jugador ofensivo (A2) contacta a ese mismo jugador defensivo arriba de la cintura.

### Bloqueo legal de tajo. (Chop Block)

Un bloque de tajo es un bloque legal si se realiza o ejecuta en las siguientes situaciones:

- (a) Los **jugadores ofensivos** denominados A1 y A2, ambos linieros ofensivos, que inicialmente están alineados junto uno del otro en la línea de scrimmage, pueden bloquear de tajo a un jugador defensivo.
- (b) Los **jugadores ofensivos** denominados A1 y A2, ambos linieros ofensivos, que están inicialmente, alineados a no más de una posición lejos uno del otro en la línea de scrimmage, puede bloquear de tajo a un jugador defensivo cuando el flujo de la jugada es hacia donde se realiza el bloqueo.
- (c) El jugador A1 que está alineado en el backfield en el momento del centro y se compromete (está enfrente, distrayendo, acosando) y posteriormente un jugador defensivo B1 es contra bloqueado por arriba de la cintura por A2, y dicho bloqueo se produce fuera de la zona ocupada originalmente por el ala cerrada a cada lado de la línea de scrimmage.

### Bloqueo de tajo ilegal.

Todos los otros bloques de tajo son ilegales, incluso en las situaciones siguientes:

En todas las jugadas de pases adelantados y en jugadas de patadas:

- (a) El jugador A1 bloquea de tajo de un jugador defensivo mientras que el jugador defensivo participa bloqueando físicamente por arriba de la cintura en el intento de bloqueo de A2.
- (b) El jugador A2 físicamente se enfrenta a un jugador defensivo haciendo contacto arriba de la cintura en un intento de bloqueo, y el jugador A1 bloquea de tajo al jugador defensivo después de que A2 ha roto el contacto y A2 se encuentra todavía enfrentado al jugador defensivo.
- (c) El jugador A1 bloquea de tajo de un jugador defensivo mientras A2 se ha enfrentando al jugador defensivo en una postura de bloqueo de paso pero físicamente no está comprometido con el jugador defensivo ("es un señuelo" lo está distrayendo).
- (d) El jugador A1 bloquea un jugador defensivo en el área del muslo o inferior y A2, simultáneamente o inmediatamente después del bloqueo por A1, lo confronta al jugador defensivo en lo alto ("chop a la inversa").

**Nota 1:** Cada una de las circunstancias anteriores en los incisos (a) y (d), que describe una falta de bloque de tajo en una jugada de pase, también se aplica en una jugada en la que un jugador ofensivo indica un aparente intento de pasar el bloqueo (distracer) pero en última instancia se convierte en una carrera.

**Nota 2:** Cada una de las circunstancias anteriores, que describe una falta de bloque de tajo en una jugada de patada, también se aplica en una jugada en la que un jugador ofensivo indica un aparente intento de retroceso de proteger al pateador, pero en última instancia, la jugada se convierte en una carrera.

### Ejecución de jugadas.

- (e) El jugador A1 está alineado en el backfield antes del centro y bloquea de tajo posteriormente a un jugador defensivo que es bloqueado arriba de la cintura por A2, y dicho bloqueo se produce en o detrás de la línea de scrimmage en un área que se extiende lateralmente a las posiciones ocupadas originalmente por el ala cerrada a cada lado de la línea de scrimmage.
- (f) Un liniero ofensivo A1, bloquea de tajo a un jugador defensivo después el jugador defensivo está siendo confrontado por A2 (arriba o abajo) y la alineación inicial de A2 está más de una posición de A1. Esta Regla aplica sólo cuando el bloqueo se produce en un momento cuando el flujo de la jugada es claramente lejos de A1.

**Ejemplo:** Centro y Tackle derecho en una resbalada a la izquierda.

### Castigo: Por un bloque de Chop ilegal: Pérdida de 15 yardas.

**Artículo 4:** Bloqueo ilegal "Rozón por la espalda". Si un jugador está alineado en la caja de los tackles, cuando la bola se mueve a una posición fuera de la caja, él no puede iniciar el contacto de lado y debajo de la cintura contra un oponente:

## Regla 12 Conducta de los Jugadores.

- (a) Si el bloqueador está avanzando hacia su propia línea final (se regresa); y
- (b) Si se acerca al oponente desde atrás o desde el lado.

**Nota:** Si el hombro cercano del bloqueador entra en contacto con la parte delantera del cuerpo de su oponente, el bloque de "rozón de atrás" es legal.

**Castigo: Por el bloqueo de "rozón" ilegal: Pérdida de 15 yardas.**

**Artículo 5:** Bloqueo por debajo de la cintura en patadas y cambios de posesión. Los bloqueos debajo de la cintura están prohibidos en las siguientes situaciones:

- (a) Por todos los jugadores de ambos equipos, después de un cambio de posesión; o
- (b) Por los jugadores del equipo pateador después de una patada libre, patada después de un safety, patada de atrapada libre, patada de despeje, intento de gol de campo y en patada de intento de anotación extra; o
- (c) Por los jugadores del equipo receptor durante un down en que hay una patada libre, patada después de un safety, patada de atrapada libre, patada de despeje, intento de gol de campo y en patada de intento de anotación extra;

**Castigo: Por bloquear ilegalmente debajo de la cintura: Pérdida de 15 yardas.**

A. R. 12.8 Tercera y 6 en la línea de la yarda 26 de B. El jugador B1 intercepta un pase en su zona de anotación y lleva la bola a la línea de la yarda 31 de B. Durante la carrera de B1, A2 bloquea al jugador B3 abajo y de lado en la línea de la yarda 28 de B, para que A4 pudiera tacklear a B1 en la línea de la yarda 31 de B.

Regla: Bloqueo ilegal. Bola de B. Primero y 10 en la línea de la yarda 46 de B.

**Artículo 6:** Rudeza innecesaria. No habrá ninguna rudeza innecesaria. Esto incluirá, pero no se limitará a:

- (a) Utilizar el pie o cualquier parte de la pierna para golpear a un oponente con un movimiento de latigazo;
- (b) El contacto con un corredor cuando está fuera de los límites del campo;

**Nota:** Los jugadores defensivos deben hacer un esfuerzo para evitar el contacto. Jugadores de la defensiva son responsables de saber cuándo un corredor ha cruzado la línea de la zona lateral, excepto en casos dudosos donde puede haber pisado una línea lateral y continuar paralelo a ella corriendo.

- (c) Un jugador del equipo receptor que ha salido fuera de los límites del campo, contacta con un jugador de equipo pateador fuera de los límites del campo **durante la patada**. Si esto ocurre en una patada de scrimmage, después del cambio de la posesión, se aplicarán las reglas que rigen mencionadas en la Regla (9-5-1);
- (d) Contactar, chocar en, o tirar el cuerpo a/o en un corredor que se ha caído **por su propia conveniencia al suelo (se ha deslizado)** sin haber sido tocado y no ha hecho ya ningún intento de avanzar, **o cae postrado ante cualquier jugador** ya sea antes o después de que el balón está muerto, o tirar al corredor a la tierra (azotar) después de la bola está muerta; **(ver 7-2 -1-d);**
- (e) El corredor es azotado en el suelo, después de que la bola ha sido declarada bola muerta.**

- (f) Rudeza innecesariamente, chocar en contra, cortar (clipear) o encimar el cuerpo en contra de un jugador que:**

- (i) Está fuera de la jugada o
- (ii) El no haber una razonablemente anticipación del contacto por un oponente, antes o después de que el balón fue declarado bola muerta;

- (g) Si un jugador ofensivo bloquea (legal o ilegal) es seguido por un bloqueo de rueda en la parte posterior de los pies de un defensor, incluido cerca en la línea de scrimmage.**

- (h) Un pateador o sostenedor de la patada, que está parado o moviéndose hacia atrás después de que la bola ha sido patada, o está fuera de la jugada y no debería ser innecesariamente contactado por un jugador del equipo receptor hasta que finaliza la jugada o hasta que asume una posición claramente defensiva. Sin embargo, un pateador es un jugador indefenso a través de la conclusión de la jugada de patear (véase la Regla 7);**

- (i) Utilizar cualquier parte del casco de un jugador (incluyendo la parte superior (corona) y el frente ("la máscara") o tirar una cornada, topetear un oponente violentamente o innecesariamente;**

- (j) Agarrar el casco de cualquier apertura de un oponente y por la fuerza a torcer, girar o tirar (moviendo la cabeza);**

**Castigo: Por la rudeza innecesaria: Pérdida de 15 yardas. El jugador podrá ser descalificado si la acción así es juzgada por el Oficial (s) de ser está flagrante. Si la falta es por la defensiva, es también un primer down automático.**



## Regla 12 Conducta de los Jugadores.

**Nota:** Cuando hay duda sobre una llamada de rudeza o tácticas potencialmente peligrosas, los oficiales que cubren la jugada siempre deben llamar rudeza innecesaria.

A. R. 12.9 tercera y 20 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 corre a la línea de la yarda 33 de A, donde él es tackleado por B1, que engancha los dedos bajo la parte delantera del casco del corredor, pero no su mascarilla y gira con la fuerza su cabeza.

Regla: rudeza innecesaria 15 yardas de castigo. Es un primer down automático. La bola primero y 10 en la línea de la yarda 48 de A.

**Artículo 7:** Los jugadores en una situación indefensa. Es una falta si un jugador inicia contacto innecesario contra un jugador que está en una posición indefensa.

(a) Los jugadores que se encuentran en una posición indefensa son:

- (1) Un jugador en el acto de o justo después de lanzar un pase;
- (2) Un receptor que intentar atrapar un pase; o que ha realizado una cachada y no ha tenido tiempo para protegerse a sí mismo o claramente no se ha convertido en un corredor. Si el receptor o corredor es capaz de evitar o impedir el contacto inminente de un oponente, ya no es considerado un jugador indefenso;
- (3) Un corredor ya en las garras de un tackle y cuyo máximo avance se ha detenido;
- (4) En una patada de salida el receptor intentar dentro o fuera del campo cagar una patada en el aire;
- (5) Un jugador sobre el terreno de juego (tirado);
- (6) Un pateador durante la patada o en el regreso de la patada (véase artículo 6 inciso (g) por restricciones adicionales contra un pateador o sostenedor);
- (7) Un QB en cualquier momento después de un cambio de posesión (véase artículo 8 inciso (f) por restricciones adicionales contra un Mariscal de campo después de un cambio de posesión);
- (8) Un jugador que recibe un bloqueo "del lado ciego" cuando el bloqueador **ofensivo** se está moviendo hacia o paralelo a la línea de su propia zona final y el acercamiento del oponente es desde atrás o desde el lado ciego, y
- (9) Un jugador que está protegido de un bloqueo ilegal de crack block (véase el artículo 2).
- (10) El jugador ofensivo que intenta un centro durante un gol de campo o un intento de anotación extra.

(b) Está prohibido el contacto contra un jugador que está en una posición indefensa y es:

- (1) Golpeando con fuerza en la cabeza considerado como jugador indefenso o en el área del cuello con el casco, en la máscara, antebrazo u hombro, **incluso si el contacto inicial del casco del defensivo o mascarilla es a la parte baja del cuello**, e independientemente de si el jugador defensivo también utiliza sus brazos para hacer frente al jugador indefenso por haberlo abrazado o estando agarrado de él; o
- (2) Baja la cabeza y hacer contacto con fuerza en la parte superior (corona o en la frente de donde se encuentra la "rayita" del casco) contra cualquier parte del cuerpo del jugador indefensos; o
- (3) **Ilegalmente lanzarse (topetear) en contra de un oponente indefenso. Se trata de una acción ilegal si un jugador:**
  - (i) Sus pies no están haciendo contacto con el suelo antes de hacer el contacto con la inercia hacia adelante y hacia arriba, a su oponente, y
  - (ii) Utiliza cualquier parte de su casco (incluyendo la parte superior, corona y la frente, o por en la parte del cabello) para iniciar contacto forzado en alguna parte del cuerpo del oponente.

**Nota:** Esto no se aplica al hacer contacto con a un corredor, a menos que el corredor todavía se considera un jugador indefenso, tal como se define en el Artículo 7 arriba mencionado.

**Nota 1:** Las disposiciones de (2) no prohíben un contacto incidental de la máscara o casco en el curso de una tackleada convencional al atacar o bloquear a un oponente.

**Nota 2:** un jugador que inicia un contacto en contra de un oponente indefenso es el responsable de evitar un acto ilegal. Esto incluye como contacto ilegal el que se puede producir durante el proceso de intentar desplazar, mover de su sitio a un oponente para ir por un balón. Una norma de responsabilidad objetiva se aplica para cualquier contacto en contra de un oponente indefenso, incluso si el oponente es un jugador que está regresando del suelo o cuya posición del cuerpo en movimiento se encuentra fuera o lejos de la jugada o regresando sin intervenir más en la jugada, o se está agachando y no está previendo o esperando el contacto.

**Castigo:** Por rudezas innecesarias: pérdida de 15 yardas y una primero y diez automático. El jugador podrá ser descalificado si la acción se juzga por el Oficial (s) que es con flagrancia.

## Regla 12 Conducta de los Jugadores.

### INICIAR EL CONTACTO CON LA CORONA DEL CASCO.

**Artículo 8:** Iniciar el contacto con la corona del casco. Es un foul si un corredor o un tackleador inician un contacto forzado y golpean con la parte superior (corona) del casco en contra de un oponente cuando ambos jugadores están claramente fuera de la caja de tackles (esta zona que se extiende de tackle a tackle y de tres yardas más allá de la línea de scrimmage a la línea final del equipo ofensivo). Contacto incidental con el casco de un corredor o tackleador contra un oponente no será una falta.

*Nota: La caja de tackles deja de existir una vez que el balón sale de la caja.*

Castigo: Pérdida de 15 yardas. Si la falta es por la defensiva, es también un primero y diez automático. El jugador podrá ser descalificado si la acción es considerada flagrante.

### RUDEZA AL PASADOR.

**Artículo 9:** Rudeza al pasador. Porque el acto de pasar muy seguido pone al QB (o cualquier otro pasador al intentar un pase) en una posición donde es particularmente vulnerable a una lesión, se aplican reglas especiales contra cualquier rudeza en contra del pasador. El Réferi tiene la principal responsabilidad de hacer cumplir estas reglas. Cualquier contacto físico contra un posible pasador durante o justo después de que un pase fue lanzado, a juicio del Réferi, cualquier contacto injustificado por las circunstancias de la jugada se llamará como faltas. El Réferi se guiará por los principios siguientes:

- (a) Rudeza se llamará si, a juicio del Réferi, un defensivo que presiona al pasador deberá consciente saber cuándo la pelota ya ha dejado la mano del pasador antes de contactarlo; Los jugadores que acosan al pasador son responsables de estar conscientes de la posición de la bola en y durante la realización en situaciones de pase; el Réferi utilizará la liberación de la bola de la mano del pasador como su principal pauta para que el pasador en ese momento está totalmente protegido; una vez que se ha lanzado un pase por un pasador, un defensor que lo apresura puede hacer contacto directo con pasador sólo a través del primer paso del jugador que presiona, después de esto (antes de dar el segundo paso y golpearlo o tirarlo al suelo); a partir de entonces el jugador que presiona debe estar haciendo un intento obvio de evitar el contacto y no deberá continuar su trayectoria "atravesarlo" o de lo contrario será considerado como una rudeza de contacto en contra del pasador; contacto incidental o accidental por un jugador que trata de evitar o es bloqueado por un jugador ofensivo en contra del pasador no se considerarán significativos.
- (b) Un defensivo que presiona al pasador tiene prohibido cometer un acto intimidante y se castigaran actos como "enterrar" al pasador en el suelo o innecesariamente azotarlo cuando lo conduce hacia abajo después de que ha lanzado la bola, incluso si el que presiona al pasador hace su primer contacto con el pasador dentro de la limitación de un solo paso prevista en (a) arriba mencionado. Al abordar un pasador que se encuentra en una posición indefensa (por ejemplo, durante o justo después de lanzar un pase), un jugador defensivo no debe emplear una acción que sea considerada como rudeza innecesaria o mover violentamente al echarlo a tierra y caer arriba de él con todo el peso de su cuerpo o con la mayor parte del peso del defensivo. En cambio, el jugador defensivo debe esforzarse para envolver al pasador con los brazos y evitar tirarlo o azotarlo.
- (c) Al cubrir la posición del pasador, el Réferi será particularmente atento a faltas en que los defensivos puedan usar el casco o máscara para golpear al pasador, o usan las manos, brazos u otras partes del cuerpo para golpear al pasador con fuerza en la zona de la cabeza o el cuello (ver también las demás reglas de rudeza innecesaria que cubren estos temas). Un jugador defensivo no debe usar su casco contra un pasador que se encuentra en una posición indefensa por ejemplo:
  - (1) Golpear con fuerza a la cabeza del pasador o el área del cuello con el casco o la máscara, **incluso si el contacto inicial con el casco del jugador defensivo o la máscara es abajo del cuello del pasador** e independientemente de si el jugador defensivo también utiliza sus brazos para tacklear al pasador o abrazarlo (rodearlo) o agarrarse a él; o
  - (2) Baja la cabeza y hacer fuerte contacto con la parte superior (corona o en la frente de donde se encuentra la "rayita" del casco) contra cualquier parte del cuerpo del pasador. Esta Regla no prohíbe el contacto incidental con la máscara o con cualquier parte del casco en el curso de un tackleo convencional en contra de un pasador.
- (d) Un jugador defensivo tiene prohibido golpear el brazo de un pasador durante un pase o justo después de que ha sido lanzado un pase; Sin embargo, un jugador defensivo puede agarrar, tirar, sujetar o de cualquier forma hacer un contacto normal con el brazo de un pasador para intentar hacerle frente;
- (e) Un defensivo que presiona al pasador tiene prohibido golpear con fuerza en el área o por debajo de la rodilla de un pasador que tiene uno o ambos pies en el suelo, incluso si el contacto inicial es por arriba de la rodilla. No es una falta si el defensivo es bloqueado (o fauleado) en contra del pasador y no tiene ninguna oportunidad de evadirlo;

**Nota 1:** Un defensivo no puede iniciar un tackleo de rueda o lanzarse y golpeado con fuerza en contra del pasador en el área de la rodilla o por debajo de ella, incluso si él fue contactado por otro jugador.

**Nota 2:** No es una falta si el defensivo engancha, envuelve o agarra al pasador en el área de la rodilla o abajo, en un obvio intento de tacklearlo o derribarlo.

- (f) Un pasador que está parado o se está moviendo hacia atrás después de que el balón ha abandonado su mano se considera que esta obviamente fuera de la jugada y no deberá ser contactado innecesariamente por **un oponente** de la defensiva hasta que termine **el down** o hasta que el pasador se convierte en un bloqueador, o hasta que se convierte en un corredor al tomar una posición lateral de un compañero de equipo o recoge un balón suelto, o, en caso de un cambio de posesión **durante el down**, hasta que **el** pasador asume una posición claramente defensiva. Sin embargo, en cualquier momento después del cambio de posesión, es un foul si:



## Regla 12 Conducta de los Jugadores.

- (i) Un oponente con fuerza golpea la cabeza del QB o área del cuello con su casco, o la mascarilla, el antebrazo o el hombro, o
  - (ii) Si un oponente baja su cabeza y hace contacto forzoso con la parte superior de su casco (corona o en la frente de donde se encuentra la "rayita" del casco) contra cualquier parte del cuerpo del QB. Esta disposición (ii) no prohíbe el contacto incidental con la máscara o el casco en el curso de un bloqueo convencional.
- g) Cuando el pasador sale fuera de la zona de protección (bolsa) y no continua moviéndose con el balón (sin intentar avanzar con el balón como un corredor) o tira el pase corriendo, pierde la protección de la Regla de un solo paso mencionada en (a) y la protección contra un golpe bajo, mencionado en el apartado e, pero permanece cubierto por todas las otras protecciones especiales a un pasador que se encuentra en la bolsa, mencionadas en (b, c, d, f y g), así como las reglas de rudeza innecesaria que regulan aplicables a todas las posiciones de jugador. Si el pasador deja detrás la línea de scrimmage y se establece claramente en una posición de pase (arma su brazo), inmediatamente todas las protecciones especiales para el pasador se activan.
- (h) El Réferi deberá sonar su silbato declarando la bola muerta tan pronto como el pasador está claramente agarrado (o es detenido su máximo avance) o en control de cualquier tackle detrás de la línea, o la seguridad del pasador está en peligro;

**Castigo: Por rudeza al pasador: Pérdida de 15 yardas desde el punto anterior y un primer down automático; descalificación del jugador si el foul es flagrante.**

*Nota 1: En caso de duda sobre una llamada de rudeza o táctica potencialmente peligrosa en contra del QB, el Réferi siempre deberá llamar rudeza al pasador.*

*Nota 2: Ver Regla 8-6-2 para faules personales antes de completado el pase o intercepción.*

**Artículo 10:** Rudeza o rozando al pateador. Ningún jugador defensivo puede cometer rudeza o rozar (sacar de balance) a un pateador que se encuentra detrás de la línea de scrimmage que comienza su movimiento de pateo a menos que el contacto:

- (a) Sea incidental y se produce después de que el defensivo ha tocado el balón en vuelo; o
- (b) Sea causado por un movimiento propio del pateador (hacer teatro); o
- (c) Ocurre durante una patada rápida o una patada estilo rugby; o
- (d) Ocurre durante o después de una carrera detrás de la línea de scrimmage; o
- (e) Se produzca después de que el ejecutor recupera una pelota suelta en el suelo; o
- (f) Se produzca porque un defensivo es empujado o bloqueado (causando un cambio de dirección) en el pateador; o
- (g) Sea el resultado de una foul de un oponente.

**Idea 1:** Rudeza al pateador. Es una falta por rudeza al pateador, si un jugador defensivo:

- (a) Contacta con la pierna del pateador mientras su pierna con la que patea está todavía en el aire; o
- (b) Resbala y hace contacto con el pateador cuando ambos pies de pateador están sobre el terreno. No es una foul si el contacto no es grave, o si el golpeado regresa ambos pies al suelo antes del contacto y cae sobre un jugador que está en el suelo.

*Nota: En caso de duda, es una foul por rudeza al pateador.*

**Idea 2:** Rozar al pateador. Es una foul por des balancear al pateador, si un jugador defensivo:

- (a) Contacta pie con que patea, incluso si el pateador está en el aire cuando se produce el contacto; o
- (b) Resbala bajo del pateador, y le impide regresar ambos pies en el suelo. Si el pie de pateador cae arriba de cuerpo del defensivo y lo desliza, es una falta.

**Castigos:**

- (1) Por rudeza al pateador: Pérdida de 15 yardas desde el punto anterior (foul Personal) y un primer down automático. El jugador podrá ser descalificado si la acción es flagrante.**
- (2) Por des balancear al pateador: Pérdida de cinco yardas desde el punto anterior (no es un foul personal). No hay un primer down automático.**

A. R. 12.10 El pateador A1 en formación de patada mofa el centro. Recupera la bola del suelo y luego realiza la patada. A1 es contactado (desplazado), bloqueado o tackleado por B1 que había comenzado su acción cuando A1 primero se recuperaba.

Regla: Acción Legal por B1.

## Regla 12 Conducta de los Jugadores.

A. R. 12.11 Cuarto down y 12 en la línea de la yarda 30 de B. En un intento de gol de campo que no es bueno, el receptor B1 roza (desplaza) al pateador sin tocar la pelota.

Regla: Bola de A, cuarta y 7 en la línea de la yarda 25 B. Rozando o desplazando al pateador. Si el gol de campo había sido bueno, el castigo no se aplicaría en el siguiente punto de patada de salida, ya que no fue un foul personal.

**Artículo 11:** Rudeza al sostenedor. Es un foul de rudeza al sostenedor si un jugador defensivo entra en contacto con el sostenedor de una patada de lugar, a menos que el contacto:

- (a) Sea incidental y se produce después de que el defensivo ha tocado el balón en vuelo;
- (b) Se deba a un defensivo es bloqueado en contra del sostenedor; o
- (c) El contacto ocurre después de que el sostenedor recupera una pelota que ha tocado suelo.

**Castigo: Por rudeza al sostenedor: Pérdida de 15 yardas desde el punto anterior (foul Personal) y un primer down automático. El jugador podrá ser descalificado si el foul es flagrante.**

### *Notas adicionales.*

(1) *Cualquier rudeza innecesaria cometida por jugadores defensivos, rudeza al pateador o al sostenedor. La gravedad del contacto y la posibilidad de lesiones deben ser consideradas.*

(2) *Cuando dos jugadores defensivos están haciendo un auténtico intento de bloquear una patada de scrimmage (patada, patada de bote o patada de lugar) y uno de ellos corre hacia el pateador o sostenedor después de que el balón ha abandonado el pie del pateador al mismo instante el segundo jugador bloquea la patada, no se aplicará el foul por rudeza al pateador o al sostenedor, a menos que a juicio del Réferi, el jugador que contacto al pateador o al sostenedor fue claramente la causa directa de la patada fue bloqueada.*

**Artículo 12:** Golpear, patear o golpear con la rodilla al oponente. Todos los jugadores tienen prohibido:

- (a) Golpear a un oponente con sus puños;
- (b) Patear o golpear con la rodilla a un adversario; o
- (c) Impactar, des balancear, o aporrear la cabeza, el cuello o la cara de un oponente, con la muñeca (s), o los ante brazos(s), codo (s) o mano (s) (cualquier golpe empleado en el Karate).

**Excepciones:** Contactar a la cabeza, cuello, o la cara de un oponente con la Palma de la mano es permitido si un jugador defensivo:

- (1) Que está tratando de protegerse de un jugador ofensivo en la línea de scrimmage, siempre que no sea un acto repetido contra el mismo oponente durante un contacto; o
- (2) En un intento personal de recuperar un balón suelto.

**Castigo: Para faults en (a) hasta la (c): Pérdida de 15 yardas. Si cualquiera de los faults es juzgado por los Oficiales como flagrante, el infractor puede ser descalificado cuando toda la acción es observada por los Oficiales. Si la foul es por la defensiva, es también un primer down automático.**

**Artículo 13:** Golpear con el antebrazo (s) o codo (s). Un jugador en un bloqueo no deberá golpear a un oponente por debajo de los hombros con su antebrazo o codo al momento de girar el tronco de su cuerpo en la cintura, o de cualquier otra forma que no sea claramente necesario.

**Castigo: Por golpear a un oponente por debajo de los hombros con el antebrazo o codo: Foul personal. Pérdida de 15 yardas. Si la foul es por la defensiva, es también un primer down automático.**

A. R. 12.12 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El jugador defensivo B1, en su carga inicial, golpea una vez en la cabeza en el casco al tackle ofensivo con su mano abierta tratando de llegar al corredor. El jugador A1 es derribado en la línea de la yarda 35 de A.

Regla: Bola de A. Golpe ilegal. Primero y 10 en la línea de la yarda 50.

A. R. 12.13 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El jugador defensivo B1, en su carga inicial, golpea repetidamente en la cabeza en el casco al tackle ofensivo con su mano abierta tratando de llegar al corredor. El corredor es derribado en la línea de la yarda 35 de A.

Regla: Bola de A. Golpe ilegal. Primero y 10 en la línea de la yarda 50.

**Artículo 14:** Torcerlo o girando la máscara. Ningún jugador podrá torcer, girar, empujar o jalar de la máscara a un oponente en cualquier dirección.

## Regla 12 Conducta de los Jugadores.

**Nota:** Si un jugador agarra un oponente de mascara, que deberá soltarla inmediatamente. Si no lo hace de inmediato, y controla a su oponente, es una foul.

**Castigo: Faul personal. Por torcer, girar, empujar, jalar o controlar de la máscara: Pérdida de 15 yardas. El jugador podrá ser descalificado si la acción es flagrante. Si el foul es cometido por la defensiva, es también un primer down automático.**

A. R. 12.14 Tercero y 10 en la línea de la yarda 30 A. El corredor A1 corre a la línea de la yarda 33 de A, donde él es tackleado por B1, que por cierto agarra la mascarilla de A1 en la tackleada, pero no la gira, la empuja o la jala.

Regla: Bola de A., cuarto-y-siete, en la línea de la yarda 33 de A. No hay foul.

**Artículo 15:** Tackleo llamado del cuello (Horse collar Tackle). **Ningún jugador deberá** coger, asir o agarrar por dentro del cuello por la parte posterior o lateral de las hombreras o por la parte trasera del jersey, y tirar, jalar al corredor **hacia el suelo**. Esto no es aplicable a un corredor que se encuentra en la caja de tackles o a un QB que está en su bolsa de protección.

**Nota:** no es necesario que un jugador que agarra tire del corredor completamente al suelo para que el acto sea ilegal. Si las rodillas se comban por la acción, ésta es una falta, incluso si el corredor no es tirado al suelo por completo.

**Castigos: Tackleo del cuello: pérdida de 15 yardas y una primero y diez automático.**

**Artículo 16:** El uso de casco como arma. Un jugador no puede usar su casco que ya no es portado por cualquier jugador como un arma para golpear, o aventárselo a un oponente.

**Castigo: Por el uso ilegal del casco como arma: Pérdida de 15 yardas y la descalificación automática. Si la foul es por la defensiva, es también un primer down automático.**

**Artículo 17:** Bloqueo ilegal de chop. Vea la Regla 8, Sección 4, Artículo 5.

### Sección 3 Conducta antideportiva.

**Artículo 1:** Actos prohibidos. No habrá ninguna conducta antideportiva. Esto se aplica a cualquier acto que es contrario a los principios generalmente entendidos del deportivismo. Estos actos incluyen específicamente, entre otros:

- (a) Lanzar un puñetazo o golpear con el antebrazo, o patear a un oponente, aunque no se haga ningún contacto.
- (b) El empleo del lenguaje abusivo, amenazante o insultante o hacer gestos a los oponentes, compañeros de equipo, Oficiales o representantes de la Liga.
- (c) El empleo de hostigamiento o actos de burla o palabras (insultos) que generan mala voluntad entre los jugadores de ambos equipos.
- (d) Las celebraciones excesivas o prolongadas o demostraciones por un jugador en particular. Los jugadores tienen prohibido de participar en celebraciones o manifestaciones mientras está en el suelo. Una celebración o demostración se considerará excesiva o prolongada si un jugador sigue celebrando o festejando después de una advertencia hecha por un Oficial.
- (e) Dos o más jugadores participando en prolongada, y excesivas celebraciones, premeditadas o de tipo coreográfico o cualquier tipo de festejo o demostración.
- (f) La posesión o el uso de objetos extraños o extranjeros que no son parte del uniforme durante el juego en el campo o en la línea lateral, o utilizando la pelota como un apoyo.
- (g) Un contacto innecesario físico con un Oficial del juego.
- (h) El retiro de su casco por un jugador en el terreno de juego **o en la zona de anotación** durante o en una celebración o una demostración, o durante un enfrentamiento con un oficial o cualquier otro jugador.

**Excepciones:** No es una foul si:

- I. Un tiempo fuera ha sido llamado por razones de lesión, interrupción de la televisión, o es cargado un tiempo fuera a cualquier equipo; o
- II. Es entre períodos.

**Nota 1:** Bajo ninguna circunstancia un Oficial le podrá permitir a un jugador que lo aviente, empuje o lo ofenda, hablarle de forma irrespetuosa, o contactarlo de forma antideportiva. Dicha acción deberá reportarse directamente al Comisario.

**Castigo: (de la (a) a la (h)) arriba: Pérdida de 15 yardas desde el punto siguiente o cualquier punto que el Réferi lo considere equitativo, tras previa consulta con los demás Oficiales. Si el foul es por la defensiva, es también un primer down automático.**

**Nota 2:** Las violaciones de (b) o (c) (arriba), que ocurren antes o durante el juego, pueden resultar en descalificación, además del castigo de yardaje. Cualquier violación en el recinto de juego, en el día del juego, incluyendo en juegos de post temporada,

## Regla 12 Conducta de los Jugadores.

*puede trascender en un castigo de disciplina impuesto por el Comisionado. Cualquier violación del inciso (g) puede implicar en la descalificación y también incluirá la disciplina rigurosa por el Comisionado. Un Oficial debe ver desde el inicio toda la acción de un jugador para ser descalificado.*

**Nota 3:** Las violaciones del inciso (b). Si cualquiera de los actos señalados en el inciso (b) están comprometidos directamente a un oponente se penalizará. Estos actos incluyen pero no se limitan a: Danzas después de una tackleada; oscilación simulando con bate un home run; La mueca del hombre increíble (Hulk); clavar la bola (azotarla); girar la bola; tirar o empujar la bola; usarla como arma disparando; apuntando con el balón; burlas verbales; saludo militar; estar de pie sobre un oponente (prolongado y con actitud de provocación); o cualquier tipo de baile o festejo.

**Nota 4:** Se penalizará violaciones de (c) Si cualquiera de los actos que ocurren en cualquier lugar en el campo. Estos actos incluyen pero no se limitan a: Ruidos con la garganta (flash); saludo de ametralladora; gestos sexualmente sugestivos; giros prolongados; o pisar fuerte (patear, bailar) en una insignia del equipo contrario.

**Nota 5:** Las violaciones del inciso (d) serán penalizadas si ocurren en cualquier lugar en el campo que no sea en el área de la Banca.

**Nota 6:** Si cualquier objeto u objetos extraños se consideran que son un peligro por los Oficiales del juego, además de un castigo de yardaje, el jugador será sujeto a la expulsión del juego, a si se haya utilizado o no el objeto.

- (i) De emplear actos o palabras por el equipo defensivo, que están diseñados para desconcertar al equipo ofensivo en o antes del centro. Un Oficial debe sonar su silbato inmediatamente para detener la jugada.
- (j) Escondiendo la pelota debajo del uniforme o el empleo de cualquier artículo o equipo para simular una bola.
- (k) Usar sustitutos que entran, y regresan a los jugadores legalmente, sustitutos que se quedan en la línea lateral, o jugadores que simulan salir para confundir a los opositores, incluyendo jugadores ofensivo alineados o que van en movimiento a menos de cinco yardas de la línea lateral frente a su equipo y jugadores que simulan dejar el campo después de ser sustituidos por un suplente designado en el área de la banca. (El jugador que se llama ala escondida).  
  
Sin embargo, un jugador ofensivo le está permitido alinearse a menos de cinco yardas de la línea lateral en el mismo lado de su Banca de su equipo, siempre que no esté frente a la zona de su banca designada. Ver Regla 5-2-2.
- (l) Intentar conservar el tiempo dentro del último minuto de cualquier mitad, reiteradamente violando la Regla de sustitución mientras la bola está muerta y en el reloj de juego corriendo. Ver Regla 4-7-2.
- (m) Más de dos sucesivos retraso de juego, sanciónese (después de advertencia) durante el mismo down.
- (n) Saltar o pararse (apoyarse con los pies) en un compañero o rival con el propósito de bloquear o intentar bloquear la patada de un oponente.
- (o) Colocar una mano o manos (apoyarse con las manos) en un compañero o rival para ganar altura adicional para bloquear o intentar bloquear la patada de un oponente.
- (p) Tomarse de un compañero para tomar vuelo (ser intencionalmente aventado con las manos) para bloquear o intentar bloquear la patada de un oponente.
- (q) Correr hacia adelante y saltar en un obvio intento de bloquear un gol de campo o intento de anotación extra y aterrizar encima de los jugadores, a menos que el jugador que salta estaba alineado originalmente dentro de una yarda de la línea de scrimmage cuando la bola fue centrada.
- (r) Desviando una bola por un jugador defensivo, saltando para desviar una bola cuando pasa por arriba de la barra transversal del poste de gol de campo. El Réferi puede otorgar los tres puntos por ser esto evidentemente un acto desleal (ver Regla 12-3-3).
- (s) Un pateador o sostenedor que simula ser maltratados o contactado por un jugador defensivo.
- (t) Si un miembro del equipo que realiza una patada es forzado o voluntariamente sale fuera de los límites del campo, y no intenta volver dentro del campo en un lapso razonable de tiempo.
- (u) Intentar llamar a un tiempo fuera en exceso o ilegal para "congelar" a un pateador antes de un intento de gol de campo o un intento de anotación extra cuando:
  - I. Un equipo ya se le ha cargado un tiempo fuera durante el mismo periodo de bola muerta; o
  - II. El equipo A ha agotado sus tres tiempos fuera cargados permitidos en un medio.

Si se intenta llamar a un tiempo fuera en estas situaciones, los Oficiales no lo concederán, la jugada continuará, y se aplicará una castigo por conducta antideportiva después de finalizado el down. También se aplicará un castigo si los Oficiales inadvertidamente conceden un tiempo fuera.

**Nota:** El Réferi (u otro oficial) notificará al entrenador en jefe:

- (i) Que dos tiempos fuera cargados no se permiten del mismo equipo en el mismo periodo de bola muerta, y
- (ii) Cuando se ha agotado sus tres tiempos fuera cargados en medio.

**Castigo: por conducta antideportiva (i) y (ii): Pérdida de 15 yardas aplicados:**

**(a) Del siguiente punto si la bola está muerta.**

## Regla 12 Conducta de los Jugadores.

**(b) Del punto anterior, si la pelota estaba en juego.**

**Si la infracción es flagrante, el jugador también es descalificado. Si el foul es cometido por la defensiva, es también un primer down automático.**

**Artículo 2:** Faltas consecutivas para evitar una anotación. La defensiva, cuando se encuentra cerca de su línea de gol, no podrá cometer faules sucesivos o repetidos (que se sancionen con media distancia) para evitar que el equipo ofensivo anote.

**Castigo: Por faules sucesivos o repetidos evitar una anotación: Si la violación se repite después de una advertencia, la anotación se otorga al equipo ofensivo.**

**Artículo 3:** Actitudes obviamente desleales. Un jugador o sustituto no interferirá con el juego por cualquier acto cometido que sea obviamente desleal.

**Castigo: Por una actitud desleal obvia: El infractor puede ser descalificado. El Réferi, tras consulta previa a sus Oficiales, podrá imponer una sanción de distancia que consideren equitativa e independientemente de cualquier otro castigo especificado en el código. El Réferi puede otorgar una anotación. Ver Regla 15-1-6.**

### Sección 4: Bateo y pateo ilegal.

**Artículo 1:** Bateo ilegal. Es un bateo ilegal si:

- (a) Cualquier jugador batea o golpea una bola suelta en el terreno de juego hacia la línea de gol de su oponente; o
- (b) Cualquier jugador batea o golpea una bola suelta (que ha tocado suelo) en cualquier dirección, si se encuentra en cualquier zona de anotación; o
- (c) Un jugador ofensivo batea un pase atrasado en vuelo hacia la línea de gol de su oponente.

**Castigo: Por bateo ilegal o golpear una bola: Pérdida de 10 yardas. Para la aplicación, tratarlo como una foul durante un pase hacia atrasado o fumble (ver Regla 8-7-7). Si el foul es por la defensiva, es un primer down automático.**

**Artículo 2:** Bateo Legal. Un pase en vuelo puede ser sesgado, impulsado o desviado en cualquier dirección por cualquier jugador elegible en cualquier momento.

***Nota:** Si un pase que es controlado por un jugador antes de completar la cachada (no hay posición) se va hacia adelante, es considerado un bateo ilegal. Si es cachado por un compañero de equipo o interceptado por un oponente, la pelota sigue viva. Si no es cachado, el balón se declara bola muerta cuando golpea el suelo.*

**Artículo 3:** Ilegalmente patear la pelota. Ningún jugador deliberadamente puede patear una bola suelta o una bola que está en posesión de un jugador.

**Castigo: Por patear ilegalmente una bola: Pérdida de 10 yardas. Si es por el equipo A antes de un cambio de posesión durante un down de scrimmage: Pérdida de down y la pérdida de 10 yardas. Para la aplicación, tratarse como un foul durante un pase atrasado o fumble (ver Regla 8-7-7). Si el foul es por el equipo a la defensiva, es también un primer down automático.**

### Notas adicionales.

- 1) Si una bola suelta accidentalmente es tocada con cualquier parte de la pierna de un jugador (incluyendo la rodilla), no se considera una patada y se tratará como un toque.
- 2) Si se rechaza el castigo por un bateo o pateo ilegal, el procedimiento de aplicación es el mismo que cuando la bola ha sido mofada.

*Sin embargo, si la Regla (de impulso) envía la pelota detrás de una línea de gol, se aplica lo mencionado en la Regla 3-15-3.*

- 3) La penalización por los artículos 1 y 3 no excluye un castigo por un acto desleal obvio, cuando una patada deliberada o un bateo ilegal que realmente impide que un oponente recupere la bola. Ver actitudes obvias desleales (ver Regla 12-3-3).
- 4) La pelota no está muerta, cuando una patada ilegal se recupera.

A. R. 12.15 Segundo y 15 en la línea de la yarda 2 de A. El QB A1 fumblea un centro en la zona de anotación. Mientras el balón está suelto en la tierra hay, el QB deliberadamente patea la bola. El balón es tocado y modificada su trayectoria por B1 antes de salir de los límites del campo en la línea de la yarda 2 de A.

Regla: Safety. Ver Reglas 8-7-3-artículo 3-c y 11-5-1.

## REGLA 13. CONDUCTA DE LOS NO-JUGADORES.

### SECCIÓN 1 CONDUCTA DEL NO-JUGADOR.

#### FAULES DE LOS NO-JUGADORES.

Artículo.- 1 No deberá cometerse conducta antideportiva por un sustituto, couch, asistente, o cualquier otro que no sea jugador (alguien autorizado para permanecer en la banca de un equipo) durante cualquier periodo o tiempo fuera (incluyendo entre medios).

#### Notas suplementarias:

- (1) "Amplificadores de voz" para couchar desde la línea lateral no están permitidos.
- (2) Un jugador se puede comunicar con un couch a condición de que el couch se encuentre en su área prescrita durante los periodos en que la bola esté muerta.

#### ATENDER A JUGADORES DENTRO DEL CAMPO SOLO EN LOS TIEMPOS FUERA.

Artículo.- 2 Cualquiera o los dos asistentes del equipo y sus auxiliares pueden entrar al campo para asistir a su equipo durante un tiempo fuera otorgado a cualquier equipo. Ningún otro que no sea un jugador puede entrar en el campo sin el permiso del Réferi, a menos que sea un sustituto entrante (ver Regla 5-2-2).

**Durante un Tiempo fuera de cualquier equipo, todas las reglas de juego continuar en vigor. Los representantes de cualquiera de los dos equipos se les prohíben entrar al campo, a menos que sean sustitutos entrantes, asistentes o equipo o instructores entrando a proveer el bienestar de un jugador, y cualquier tipo de juego actividades están prohibidas en el terreno de juego.**

#### CREDENCIALES EN LA BANCA.

Artículo.- 3 Con la excepción de jugadores uniformados elegibles para participar en el juego, todas las personas que se encuentren en el área de la banca de un equipo deben portar una credencial visible y claramente marcada como "banca". Para todos los juegos de pretemporada, temporada regular, y post temporada de la NFL, al club de casa se le emitirán un máximo de 27 credenciales y al club visitante se le emitirán un máximo de 25 credenciales para utilizarse en el área de su banca. Tales credenciales deben ser portadas por los couches, jugadores bajo contrato del club pero inelegibles para participar en el partido, y por el personal de apoyo del equipo (entrenadores, doctores, equiperos). En ocasiones, personal con credenciales para servicios de juego (por ejemplo, técnicos de oxígeno, baloneros) y personal autorizado del club no regularmente asignado al área de la banca podrán estar en el área de la banca del equipo por un periodo breve sin las respectivas credenciales de banca. Se prohíbe a los clubes que permitan en sus áreas de banca a cualquier persona que no esté oficialmente afiliado al club o de otra manera sirviendo en una función necesaria en el día del juego.

#### ÁREAS RESTRINGIDAS.

Artículo.- 4 Todo el personal del equipo deberá observar las restricciones de zona aplicables al área de la banca y al borde que limita el campo de juego. Las únicas personas que se les permite estar dentro de la franja blanca de los seis pies (ver Regla 1-1) mientras la jugada está en progreso son los oficiales del partido. Por razones que involucren la seguridad de los jugadores participantes cuyas acciones pueden llevarlos fuera del campo, la cobertura del juego sin obstrucción de los oficiales, y la buena visión de los espectadores al campo, las Reglas de la frontera del campo deben ser observadas por todos los couches y jugadores que se encuentran en el área de la banca. Los violadores estarán sujetos a un castigo por parte de los oficiales.

#### MOVIMIENTO EN LAS LÍNEAS LATERALES.

Artículo.- 5 Los couches y cualquier otro personal del equipo que no participe (incluyendo a los jugadores uniformados que no estén en el juego en ese momento) tienen prohibido el moverse lateralmente a lo largo de la zona lateral más allá de los puntos que se encuentran a 18 yardas de la parte media del área del banca (es decir, la línea de la yarda 32 a la izquierda y a la derecha de las áreas de la banca cuando las bancas se colocan en los lados opuestos del campo). El movimiento lateral dentro del área de la banca debe ocurrir detrás de la franja blanca de los seis pies (ver Artículo.- 4 arriba).

#### ÁREAS POR FUERA DE LA BANCA

Artículo.- 6

Los clubes tienen prohibido el permitir entrar en las áreas por fuera de la banca a nivel del campo a cualquier persona que no haya sido acreditada para esos lugares por la oficina de relaciones públicas del equipo de casa para actividades relacionadas con la cobertura de los medios de información, operaciones del estadio, o los espectáculos previos al juego y del medio tiempo. El club de casa es responsable de mantener el nivel de campo libre de personas no autorizadas. No deben permitirse fotógrafos ni cualquier otro personal acreditado para trabajar a nivel de campo en las zonas finales o en cualquier otra parte del campo oficial de juego mientras la jugada está en progreso.

### Regla 13. Conducta de los No-Jugadores.

**Castigo:** Para los actos ilegales bajo los Artículos 1 al 6 mencionados anteriormente: Pérdida de 15 yardas para el equipo al que beneficie la falta. (Conducta antideportiva).

El punto de aplicación es desde:

(a) El punto Subsiguiente si la bola está muerta.

(b) Cualquier punto que el Réferi, después de consultarlo con la planilla, juzga justo, si la bola estuviera en juego.

Por una violación flagrante, el Réferi puede retirar del campo de juego al ofensor u ofensores por el resto del partido.

#### ACTITUD CONSIDERADO EVIDENTE ACTITUD ANTIDEPORATIVA.

Artículo.- 7 Un no jugador no deberá cometer algún acto que sea evidentemente desleal.

**Castigo:** Por un acto evidentemente desleal, ver Regla 12-3-3. El Réferi, después de consultar a la planilla, emitirá un fallo que consideren equitativo (ver Regla 15-1-6 y Nota). (Conducta antideportiva).

*Nota:* Varias acciones que involucran un acto evidentemente desleal podrán ocurrir durante el juego. En esos casos, los oficiales pueden aplicar una penalización de distancia de acuerdo con la Regla 12-3-3, incluso cuando no está involucrada la expulsión del jugador o del sustituto, ver Regla 17-1.

#### EL PERSONAL DEL CLUB QUE NO SON JUGADORES.

Artículo.- 8 El personal del club que no son jugadores (por ejemplo, personal directivo, couches, entrenadores, equiperos) tienen prohibido hacer contacto físico innecesario con o dirigirse en un lenguaje abusivo, amenazador, insultante o con gestos a los jugadores contrarios, oficiales del juego, o representantes de la Liga.

**Castigo:** Pérdida de 15 yardas. (Conducta antideportiva). El punto de aplicación es desde:

(a) El punto siguiente si la bola está muerta;

(b) El punto anterior si la bola estuviera en el juego; o

(c) El punto que el Réferi, después de consultarlo con su planilla, considere justo. (Acto Evidentemente Desleal.)

*Nota:* Las violaciones que ocurren antes o durante el juego pueden ameritar la expulsión además de un castigo de yardaje. Cualquier violación en el sitio de juego en el día del juego, incluso después del juego, puede resultar en una medida disciplinaria por parte del Comisionado.



## REGLA 14. LA APLICACIÓN DE CASTIGOS.

(Rige todos los casos que no estén previstos específicamente)

(N. T. Toda la Regla 14 fue modificada, con cambios muy substanciales, debería estar señalada (resaltada) toda en color Rojo).

Sección 1 Reglas generales.

Artículo 1: Castigos declinados. Los castigos para todos los faules, a menos que en otra parte del libro de Reglas se especifique lo contrario, pueden ser rechazados por el Capitán del equipo ofendido, en cuyo caso se procederá como si ningún foul hubiera sido cometido. El penalización de yardaje por cualquier foul puede ser rechazado, aunque el castigo sea aceptado.

*Nota: Si el equipo defensivo comete un foul durante un intento de anotación extra fallado, el equipo ofensivo puede declinar el castigo de distancia s, y el down es repetido desde el punto anterior.*

### Excepción:

(a) Si hay una doble foul, la aplicación del castigo será de conformidad con la Sección 5 que se verá a continuación.

Nota: En todas las situaciones, si un jugador es expulsado o suspendido deberá ser retirado, incluso cuando el foul que dio lugar a la expulsión o suspensión sea declinado, aun si un castigos por cualquier otros faules es elegido (varios faules), o faules por parte de ambos equipos son declinadas (doble foul).

A. R. 14.1 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Un pase legal adelantado es completo por el ala A1 en la línea de la yarda 45 de A, donde él es hecho down. El jugador defensivo B1 agarra al lateral A2 en el la línea de la yarda 35 antes de salir al pase.

Regla: El castigo de agarrando es declinado, ya que de aplicarlo habría sido cinco yardas del punto anterior y primero y 10 en la línea de la yarda 35 de A. Así que bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 45 de A.

A. R. 14.2 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. En un pase legal adelantado, el jugador B1 interfiere con el elegible A1 en el la línea de la yarda 40 de B dónde el pase es incompleto. El jugador B2 golpea a A2 en la línea de scrimmage.

Regla: Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 40 de B. El castigo por interferencia de pase es aceptado, B2 es expulsado por golpear, aunque no se aplique el castigo de distancia por la interferencia de pase

Artículo 2: El número de down después de un Castigos

Idea 1: foul del equipo A. Si la bola está por detrás de la línea por ganar después de aplicar un castigo de distancia por un foul de un equipo A que se produce antes o (entre downs), o durante la jugada de scrimmage, el número del siguiente down sigue siendo el mismo, a menos que sea una combinación de castigos que incluya pérdida de down (ver Idea 2).

Idea 2: La Combinación de Castigos. Una combinación de Castigos que incluyen ambos distancia y pérdida de down se aplica en los siguientes faules:

- (a) Un pase adelantado más allá de la línea de scrimmage (8-1-2-castigo. a); o
- (b) Un pase adelantado que es intencionalmente lanzado al suelo (8-2-1); o
- (c) Una entregar el balón hacia delante más allá de la línea de scrimmage; o
- (d) Pateando una bola perdida.

Si el castigo de pérdida de down se aplica antes del cuarto down, el número del siguiente down tendrá que ser mayor que el down anterior. Si esto se aplica en cuarto down, el balón será concedido al equipo B; si se trata de una combinación de castigos en cuarto down El castigos de distancia también se aplica.

Idea 3: La línea por ganar y un cambio de posesión. Si un cambio de la posesión de la bola (o varios cambios) es negada al equipo A por la aplicación de un castigos durante una jugada de scrimmage, la línea por ganar para el equipo A sigue siendo la misma.

A. R. 14.3 Segunda y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El equipo A comete un foul de offside. Un pase legal adelantado es interceptado por el defensivo B1 en la yarda 50. B1 corre a la línea de la yarda 50 de A, y A2 la recupera en ese lugar.

Regla: Bola del equipo A, segunda y 15 en la línea de la yarda 25 de A. (Si el equipo B deniega el castigos, también hubiera sido bola del equipo A, primero y 10 la línea de la yarda 40 de A).

Idea 4: Bola adelante de la línea para ganar. Si la pelota está más allá de la línea por ganar después de que se aplica un castigo de distancia por un foul del equipo A durante la jugada de scrimmage, es primero y 10 para el equipo A. Es también el primero y 10 después de un foul en bola muerta por el equipo A (Sección 4, artículo 9), al final de una jugada de scrimmage cuando no ha habido un cambio de posesión.

**Excepción:** Un foul en contra un Oficial, independientemente de cuando se produjo, siempre se tratara como un foul entre downs (Sección 4, artículo 9). Ver 12-3-1-g-castigo.



## Regla 14. La Aplicación de Castigos.

A. R. 14.4 Segundo y 4, en la línea de la yarda 30 de A. A1 va a la línea de la yarda 45 de B. Durante la carrera, A2 es clipeado en la yarda 50.

Regla: Después de que se cometió el castigo, la bola se encontraba todavía en avance de las yardas necesarias para un primer down. Bola de A primero y 10 en la línea de la yarda 35 de A.

Idea 5: Faul del equipo B. Después de un Castigo por un faul del equipo B antes de (o entre down), o durante la jugada de scrimmage, el siguiente down es un primero y 10 para el equipo A.

Las excepciones son:

- (a) offside.
- (b) invasión;
- (c) infracción en la zona Neutral;
- (d) retraso en la jugada;
- (e) sustitución ilegal;
- (f) tiempo pedido en exceso.
- (g) rozar al pateador.
- (h) Más de 11 jugadores en el campo antes del centro.
- (i) Más de 11 jugadores en la formación antes de la centro; y
- (j) formación ilegal por la defensiva durante una jugada de patada scrimmage.

Para las excepciones mencionadas anteriormente, el número de down y la línea por ganar siguen siendo la misma a menos que un castigo de distancia coloque la bola en o adelante de la línea por ganar, en cuyo caso es un primero y 10 para el equipo A.

A. R. 14.5 Segunda y 15 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 es derribado en la línea de la yarda 35 de A. Durante la carrera el defensivo B1 agarrada en la línea de scrimmage.

Regla: Bola del equipo A, primero y 10 en la línea de la yarda 40 de A.

A. R. 14.6 Tercera y 10 en la línea de la yarda 40 de B. El equipo defensivo está en offside y A1 consigue una yarda.

Regla: bola de A, tercera y 5, en la yarda 35 de B.

A. R. 14.7 Tercera y 3 en la línea de la yarda 40 de B. El equipo defensivo está en offside y A1 consigue una yarda.

Regla: Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 35 de B.

Idea 6: Faul después de la cambio de posesión. Si hay un faul, incluyendo un faul en bola muerta, después de un cambio de posesión que ha cambiado durante el down, después de aplicar el castigo de distancia, es un primero y 10 para el equipo que se encontraba en posesión de la bola en el momento que se cometió la falta.

A. R. 14.8 Tercero y 10 en la línea de la yarda 48 de B. B1 intercepta un pase y va a la línea de la yarda 45 de B en donde pisa fuera de los límites del campo, después de que B2 cometió un clipping en la yarda 50.

Regla: Bola de B primero y 10 3 en la línea de la yarda 30 de B.

A. R. 14.9 Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de A. B1 intercepta un pase legal adelantado en la línea de la yarda 40 de A. Donde la fumblea y el jugador A1 la recupera en la línea de la yarda 25 de A. A1 corre a la línea de la yarda 45 de A. Durante la carrera de A1, el jugador A2 clipea en la yarda 50.

Regla: Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 30 de A.

Idea 7: Faul entre downs. Si hay un faul entre down, el down que sigue seguirá siendo el mismo, a menos que la falta de cómo resultados en un primer down.

Idea 8: Dobles faules. Si hay una doble faul en el down, y los faules se cancelan, la jugada, y el número de down sigue siendo el mismo.

## Regla 14. La Aplicación de Castigos.

Artículo 3: Elección de los Castigos (faules múltiples). Si hay un foul múltiple (3-12-2-b) durante el down, sólo uno de los castigos puede ser aplicado, después de que el Réferi ha explicado las alternativas al equipo ofendido.

### Excepciones:

- (a) Un foul contra un Oficial que no es parte de un foul múltiple y se aplicará en adición a cualquier otra falta.
- (b) Si hay un foul personal que también es en una interferencia de pase de la defensiva, ambos faules podrán ser aplicados.

A. R. 14,10 Segunda y 10 en la línea de la yarda 30 de A. el corredor A1 va en la línea de la yarda 35 de A. Durante la carrera, A2 clipea en la línea de la yarda 30 de A. EL equipo A estaba en offside.

Regla: Múltiples faules del equipo A y sólo un castigo puede ser aplicado. Las opciones para el capitán de la defensiva del equipo B son: bola de A segunda y 15 en la línea de la yarda 25 de A (por el offside) o bola de A segunda y 25 en la línea de la yarda 15 de A (por el clipping). Si ambos castigos son declinados, es tercero y cinco en la línea de la yarda 35 de A.

A. R. 14,11 El Jugador B1 hace una señal no válida de fair catch en la línea de la yarda 20 de B. El balón pasa por encima de su cabeza, y en la línea de la yarda 3 de B toca el suelo y rebota a la zona final. Antes que la bola entre en la zona final el jugador B1 bloquea debajo de la cintura al jugador A4 debajo de la cintura en la línea de la yarda 22 de B.

Regla: Existen múltiples faules pero sólo uno puede ser aplicado. Opción para Equipo A. Bola de B primero y 10 en la línea de la yarda 11 de B (UNR) (mitad de la distancia del punto del foul) o bola de B primero y en la línea de la yarda 15 de B (CFI) (5 yardas de la línea de la yarda 20).

A. R. 14,12 B1 intercepta un pase en la zona final. Intentando correr es derribado en su zona final. El jugador B2 agarra en la zona final durante la carrera de B1. El jugador B3 clipea después de que la bola es declarada bola muerta.

Regla: Safety, patada de Safety en la línea de la yarda 20 de B. Con el fin de obtener el Safety, el equipo A debe aceptar el foul de agarrando y declinar el foul de clipear.

A. R. 14,13 B1 fomblea la bola después de tomar una patada en su línea de las yardas dos. En un intento de recuperarla en su zona final, él deliberadamente patear el balón fuera de los límites de la línea de gol.

- a) El jugador B2 clipea en su yarda cuatro durante el fumble.

Regla: Safety, La patada se efectuara en la línea de la yarda 10 de B. El resultado de la jugada es un Safety porque el clipping se lleva a la patada de Safety.

- b) El jugador B2 clipea en su yarda 4 después de que la bola está fuera de los límites del campo.

Regla: Safety. La patada de Safety se efectuara en la línea de la yarda 10 de B.

A. R. 14,14 Segundo y 10 en la línea de la yarda 28 de A. El QB completa un pase con el ala abierto A3 en la línea de la yarda 45 de A. El Tackle A6 y el Back A2 cometen un chop blok en contra de B5 en la línea de la yarda 26 de A. Una vez terminada la jugada, A6 agarra al Réferi para reclamarle en contra de la llamada.

Regla: Ambos faules se aplican. Bola de A segundo down y 31 en la línea de la yarda 7 de A.

## CASTIGOS DE MITAD DE DISTANCIA.

### Sección 2 Aplicación especial en los castigos.

Artículo 1: Castigos de mitad de distancia. Si la aplicación de un Castigos pone el balón a más de la mitad de la distancia desde el punto de la aplicación a la línea de gol del equipo ofendido, el Castigos deberá ser de la mitad de la distancia desde el punto de aplicación a la línea de gol. Esta regla general sustituye cualquier otra aplicación específica de distancia de la aplicación de un castigo.

### Excepciones:

- (a) Véase la regla 8-2-1 para el punto de aplicación de un castigo cuando se lanza un pase intencionalmente al suelo.
- (b) Ver la regla 12-3-3 para un punto de aplicación de un acto desleal.

A. R. 14,15 Segunda y 20 en la línea de la yarda 24 de B. Un pase legal adelantado es cachado por el jugador A1 en la línea de la yarda 12 de B y corre hacia la línea de la yarda 10 de B. En la jugada B1 comete una rudeza al pasador.

Regla: La mitad de la distancia se aplica desde el punto de donde termina la carrera. Bola de A, primero y gol en la línea de la yarda 5 de B.

## Regla 14. La Aplicación de Castigos.

### FAULES DETRÁS DE LA LÍNEA DE GOL.

Artículo 2: Faules detrás de la línea de gol.

- (a) Cuando el punto de aplicación de un foul por la defensiva se encuentra detrás de la línea de gol del equipo a la ofensiva, el Castigo de distancia se aplica desde la línea de gol. Sin embargo, si el resultado de la jugada es un Touchback, el castigo (s) serán aplicados desde la línea de la yarda 20. Consulte la Sección 4, el artículo 6 de faules durante un pase atrasado o fumble y la Sección 4, Artículo 4 (b) teniendo en cuenta el caso de la excepción cuando a un jugador su impulso lo lleva a su propia zona final.
- (b) Cuando el punto de la aplicación por un foul por el equipo ofensivo, está dentro de su línea de gol, es una Safety.
- (c) Cuando el punto de la aplicación por un foul por el equipo ofensivo está detrás de la línea de gol de la defensiva, el castigo de distancia se aplica desde la línea de gol.

A. R. 14,16 En primero y 10 en la línea de la yarda 3 de A. El corredor A1 es tackleado en su zona final. Durante la carrera de A1, B2 agarra al jugador A2 por la máscara en el terreno de juego.

Regla: El castigo se aplica desde la línea de gol. Bola de A primero y 10 en la línea de la yarda 15 de B.

A. R. 14,17 Segunda y 15 en la línea de la yarda 4 de A. El corredor A1 es derribado en su zona final. Durante la carrera A2 agarrada en la línea de la yarda 10 de A.

Regla: Safety. Declinar el castigo.

A. R. 14,18 Segunda y Gol en la línea de la yarda 2 de B. el corredor A1 fumblea la bola en la zona final de B. El jugador B1 la recupera en su zona final y corre con el balón antes de ser derribado dentro de la línea de gol. Mientras que B1 se está desplazando el jugador B2 comete un foul en su zona final.

Regla: Safety.

A. R. 14,19 Segunda y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 cruza la línea de gol. Durante la carrera de A1, el jugador A2 clipea en la zona final de B, antes de que A1 cruce la línea de gol.

Regla: La aplicación del castigo es desde la línea de gol. Bola de A, primero y 10 en la línea de la yarda 15 de B.

### FAULES DURANTE UNA ANOTACIÓN.

Artículo 3: Faules durante una anotación. Si un equipo comete un foul de conducta antideportiva, o un acto desleal de manera inobjetable, durante una anotación del oponente, los castigos se aplicaran en la siguiente patada libre (a menos que la anotación sea como resultado de la aplicación de un castigo). En un intento de anotación extra, cualquier falta de la defensiva puede ser aplicada en el siguiente punto de patada libre.

**Excepción:** Si un foul personal, conducta antideportiva, o un inobjetable acto desleal, se produce en un gol de campo, o intento de anotación extra, el equipo ofendido tiene la opción de iniciar una nueva serie (después de un gol de campo) o repetir el down (después de un intento de anotación extra) seguido de la aplicación del castigo desde el punto anterior, y la anotación no cuenta.

A. R. 14,20 Segunda y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Un pase legal adelantado es cachado por el ala A1, que a continuación, corre para una anotación. Antes del pase, B1 le comete una rudeza a A2 en la línea de scrimmage.

Regla: La Anotación cuenta. La patada se realiza de la yarda 50.

A. R. 14,21 Segunda y 15 en la línea de la yarda 2 de A. El corredor A1 es derribado en su zona final. A2 clipea en el zona final durante la carrera.

Regla: Safety. La Patada libre se efectuara desde la en la línea de la yarda 10 de A. El foul personal se castiga en el punto siguiente (en la línea de la yarda 20 de A) como el foul no da como resultado la anotación.

A. R. 14,22 El jugador B1 clipea durante una patada libre. El receptor B1 mofa la patada en la línea de la yarda 5 de B y la bola entra a su zona final (con un nuevo impulso) donde recupera la bola y es derribado.

Regla: Safety. El equipo B realizara la patada desde la línea de la yarda 10, puesto que el castigo B1 también se aplica en el siguiente punto (yarda 20 de B).

## Regla 14. La Aplicación de Castigos.

A. R. 14,23 Segunda y 12 en la línea de la yarda 4 de A. el corredor A1 fumblea la bola en su zona final, donde B1 la recupera. Durante la carrera, A2 agarra en cualquier lugar.

Regla: Touchdown para el equipo B. La patada libre se realizara de en la línea de su yarda 35. El foul se declina.

A. R. 14,24 Cuarta y 10 en la línea de la yarda 24 de B. Durante un intento de gol de campo que es bueno, El jugador B1:

a) está en offside.

Regla: Los puntos son otorgados. El foul se declina.

b) Le comete rudeza al pateador.

Regla: Los puntos se otorgan y el castigo de yardaje se aplica en la siguiente patada de salida, o Bola de A primero y 10 en la línea de la yarda 12 de B.

A. R. 14,25 Durante un intento de anotación extra que es bueno, el jugador B1:

a) está en offside.

Regla: Los punto se otorgan. El castigos de cinco yardas contra B se aplica en la patada de salida (ver 11-3-3-idea 4-c) o repite el intento de punto extra en la línea de la yarda 1 de B.

b) Le comete rudeza al pateador.

Regla: Los puntos se otorgan y el castigo de yardaje se aplica en la siguiente patada de salida (ver 11-3 -3-idea 4-c) o repite el intento de punto extra en la línea de la yarda 1 de B.

### Sección 3 El punto donde se aplica el castigo

Artículo 1: Las disposiciones que rigen. Las disposiciones generales del artículo 14 rigen todos los puntos de aplicación, con excepción de los siguientes puntos específicos designados en las siguientes Reglas.

Artículo 2: Falta de un no jugador. Las sanciones por faules cometidos por los no jugadores serán aplicadas según lo previsto en la Regla 13.

Artículo 3: Los puntos de aplicación que no rigen. Es cuando el punto de aplicación no está regido por una Regla general o específica, que determina el punto de la falta.

Artículo 4: Puntos de aplicación. El punto de donde el Castigo (s) serán aplicados. Hay cinco puntos que se utilizan frecuentemente que son:

(a) El punto anterior: es el punto en donde el balón se colocó en la jugada pasada.

(b) El Punto del Foul: Es el punto en el que se ha cometido una falta, que por Regla general, es donde se ha cometido el foul.

(c) El punto de un pase atrasado o donde un balón es fumbleado: El punto en el que un pase atrasado o el balón es fumbleado durante el down que hubo una falta.

(d) El punto de bola muerta: Es el punto en el que la bola se convirtió en muerta.

(e) El punto siguiente: Es el punto en donde la bola se va a poner en juego (es decir, el punto de donde la carrera termina o donde se coloca la bola después de una falta, o, si no se ha producido ninguna falta, el punto en el que la bola se convirtió en bola muerta).

Artículo 5: El punto básico de aplicación. El punto básico en una patada o punto de referencia que se utiliza para determinar el punto de aplicación de las Reglas por faules cometidos durante:

(i) Una carrera, que no es seguido por un cambio de posesión, o

(ii) Un fumble o un pase atrasado, más allá de la línea de scrimmage o cuando no hay una línea de scrimmage.

(a) Para faules en una jugada que no es seguida de un cambio de posesión, el punto básico es el punto donde la bola ha sido declarada bola muerta.

(b) Cuando el punto de un pase atrasado o fumble, es más allá de la línea de scrimmage, o cuando no hay una línea de scrimmage, y no es un foul durante el pase atrasado o fumble, el punto básico es el punto de pase atrasado o el punto donde se fumblea la bola.

A. R. 14,26 Segunda y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 es derribado en la línea de la yarda 35 de A. El Defensivo B1 ilegalmente utiliza sus manos en la línea de la yarda 45 de A durante la carrera.

Regla: La falta defensiva es adelante del punto básico de aplicación. Aplicar el castigo desde el punto básico (la línea de la yarda 35 de A). Bola de A, primero y 10 la línea de la yarda 40 de A.

## Regla 14. La Aplicación de Castigos.

A. R. 14,27 Segunda y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 es derribado en la línea de la yarda 35 de A. El jugador ofensivo A2 agarra en la línea de la yarda 45 de A.

Regla: La falta ofensiva es adelante del punto básico de aplicación. Sancionar desde punto básico (la línea de la yarda 35 de A). Bola de A segundo y 15 en la línea de la yarda 25 de A.

A. R. 14,28 Segunda y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 es derribado en la línea de la yarda 40 de A. Un jugador ofensivo agarra en la línea de la yarda 35 de A.

Regla: La falta ofensiva está detrás del punto básico. Sancionar desde el punto de la falta (la línea de la yarda 35 de A). Bola de A segundo y 15 en la línea de la yarda 25 de A.

A. R. 14,29 Segunda y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El QB A1 es derribado en la línea de la yarda 40 de A. Un jugador ofensivo A2 agarrada por la línea de la yarda 25 de A.

Regla: Castigar con 10 yardas del punto anterior, la falta fue cometida detrás de la línea de scrimmage. Bola de A segundo y 20 en la línea de la yarda 20 de A.

A. R. 14,30 Segunda y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 es derribado en la línea de la yarda 25 de A. Un jugador ofensivo agarra en la línea de la yarda 32 de A.

Regla: Bola de A, segunda y 20 en la línea de la yarda 20 de A. El corredor ofensivo fue derribado detrás de la línea de scrimmage. La aplicación del castigo es del punto anterior. El equipo B cuenta con la opción de rechazar el castigo y aceptar el resultado de la jugada, sería entonces Bola de A tercero y 15 en la línea de la yarda 25 de A.

Artículo 6: Método de aplicación de Tres y Uno. Por faules cometidos en el curso de una carrera, o un pase atrasado o un fumble más allá de la línea de scrimmage o cuando no hay una línea de scrimmage, los castigos se aplica desde el punto básico si:

- (a) El foul a la defensiva se comete adelante del punto básico;
- (b) El foul a la defensiva se comete detrás del punto básico; o
- (c) El foul a la ofensiva se comete adelante del punto básico.

Si el foul del equipo ofensivo se comete detrás del punto básico, la aplicación de las sanciones es desde el punto del foul (método Tres y Uno).

**Excepciones:** Por faules cometidos por el equipo ofensivo:

- (1) Por faules cometidos por el equipo ofensivo detrás de la línea de scrimmage, con la excepción de faules cometidos en la zona final, se aplican desde el punto anterior. Véase la regla 8-2-1 por puntos de aplicación de un pase intencionalmente lanzado al suelo.
- (2) Si la ofensiva comete un foul en la zona final, que es aceptado, es un Safety.
- (3) Si la ofensiva comete un foul más allá de la línea de scrimmage y el punto básico está detrás de la línea de scrimmage, se aplica desde el punto anterior. Si el punto de bola muerta está en la zona final del equipo ofensivo, es un Safety, independientemente del punto donde se produce la falta.
- (4) Si la ofensiva comete un foul en la zona final de la defensiva antes de anotar un touchdown, el castigo se aplica de la línea de gol.

**Excepciones:** por faules cometidos por la defensiva:

- (1) Si el punto del foul de la defensiva se produce en o más allá de la línea de scrimmage, y el punto básico está por detrás de la línea de scrimmage, el castigo (s) se aplican desde el punto anterior.
- (2) Cuando el punto del foul de la defensiva está por detrás de la línea de scrimmage y el punto básico se encuentra detrás de la línea de scrimmage, el punto de aplicación es de donde la falta se cometió o lo que le sea más beneficioso para el equipo A. Si después de la aplicación de la falta la bola queda cerca de la línea de scrimmage, la falta se aplicara desde el punto básico, la bola deberá ser colocado en el punto anterior de scrimmage, y no se adicionaran yardas.
- (3) Si el punto de del foul de la defensiva y el punto de bola muerta están en la zona final del equipo defensivo, su aplicación es desde la línea de gol.

### Sección 4 Puntos de aplicación.

Artículo 1: Para faules antes del centro o al momento del centro.

Idea 1: Antes del centro. Un foul que se produce antes del centro se aplica desde el punto siguiente, y el down sigue siendo el mismo, a menos que la falta de cómo resultado un primero y diez.

## Regla 14. La Aplicación de Castigos.

Idea 2: Al momento del centro. Un foul que se produce en el momento del centro se aplicará desde el punto anterior, y el down se repite, a menos que la falta de cómo resultado un primero y diez.

Artículo 2: Un Foul cometido durante una jugada de carrera. Por un foul cometido en una jugada de carrera cuando no hay un cambio de la posesión de la bola, el punto básico es el punto de bola muerta. El método de Tres y Uno se emplea para la aplicación del castigo (véase la sección 3, artículo 6).

**Nota:** *Un foul durante una carrera o un pase adelantado o una patada, que ocurren detrás de la línea de scrimmage, se aplican como un foul durante una jugada pase o durante una patada scrimmage.*

Artículo 3: Para faules cometidos durante un pase atrasado antes del cambio de posesión. Cuando se produce un foul defensivo en una jugada de carrera, y la carrera en el que se produce el foul es seguido por un cambio de posesión, la bola se devuelve a la ofensiva, y la falta se aplica desde:

- (a) El punto del foul o
- (b) El punto donde el jugador perdido la posesión de la bola, el punto que le sea menos beneficiosa al equipo ofensivo. Si el punto de aplicación es detrás de la línea de gol del equipo defensivo, el castigo será aplicado desde la línea de gol. Sin embargo, si la falta defensiva se produce durante una jugada de scrimmage, y si después de la aplicación del castigo la bola aún está por detrás del punto anterior de scrimmage, la bola se colocara en la línea anterior de scrimmage.

**Nota:** *Si hay varios faules cometidos por la defensiva, la aplicación será la que sea más beneficiosa para el equipo ofensivo.*

Cuando el equipo ofensivo comete un foul durante una jugada de carrera, y en la jugada de carrera termina donde el foul ocurre y es seguido por un cambio de posesión, el equipo defensivo podrá rechazar el castigo para conservar la posesión de la bola. Sin embargo, si la falta de la ofensiva es un foul personal o una conducta antideportiva, el equipo defensivo puede optar por conservar la posesión de la bola, y aplicar el castigo desde el punto de bola muerta.

A. R. 14,31 Segunda y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 va a la línea de la yarda 40 de A. en donde fomblea y B1 la recupera. Durante la carrera de A1, B2 agarra en la línea de la yarda 32 de A.

Regla: Castigar a partir de punto del foul o fumble, el punto que sea menos beneficioso para A. Bola de A primero y 10 en la línea de la yarda 37 de A.

A. R. 14,32 Segunda y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 va a la línea de la yarda 40 de A. donde la fomblea y B1 la recupera. Durante la carrera de A1, B2 agarrada en la línea de la yarda 45 de A.

Regla: El castigo se aplica desde el punto donde el jugador ofensivo A1 perdido la posesión de la bola, ya que el foul se cometió delante de donde se fumbleo la bola. Bola de A primero y 10 en la línea de la yarda 45 de A.

A. R. 14,33 Segunda y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El QB A1 se devuelve en la línea de la yarda 20 de A donde fomblea, y B1 la recupera. Durante la carrera de A1, B2 agarra en la línea de la yarda 22 de A.

Regla: Bola de A primero y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Aplíquese desde el punto de la falta o del fumble, lo que sea menos beneficioso para el equipo A, pero el balón por lo menos debe volver a la línea anterior de scrimmage.

Artículo 4: Foul cometido después de la cambio de la posesión (Aplicación en la Zona final). Si hay un foul de cualquiera de los dos equipos después de un cambio de posesión, y el balón está en la zona final, la aplicación será de la siguiente manera:

(a) Para faules del equipo A:

- (1) Si el impulso que envía la bola en contacto fue proporcionado por equipo B, su aplicación es desde la línea de gol. Vea la nota a continuación en el caso de la excepción cuando un jugador su impulso le lleva a la zona final.
- (2) Si el impulso que envía la bola en contacto fue proporcionada por un equipo A, el punto de aplicación es la línea de la yarda 20.

(b) Para faules de Equipo B (cuando el equipo A proporciona el impulso):

- (1) El equipo B no trata de adelantar el balón, independientemente de si su falta se produce en la zona final o en el terreno de juego, su aplicación es la línea de la yarda 20.
- (2) El equipo B si intenta avanzar el balón, y el punto de su falta es en la zona final, el resultado es un Safety.

**Nota:** *Si el impulso original de un jugador del equipo B lleva la bola a su zona final, cuando el balón es declarado muerto en posesión de su equipo, el balón es considerado como el punto en el que el jugador ha establecido posesión. Ver 11-5-1-Excepción 2.*

(c) Por faules de Equipo B (cuando el equipo B da el impulso):

## Regla 14. La Aplicación de Castigos.

(1) Independientemente de que el foul sea en el terreno de juego o en la zona final, el resultado es un Safety.

**Nota:** El foul en bola muerta por cualquiera de los dos equipos se aplica desde el punto siguiente.

A. R. 14,34 El receptor B1 fumblea después de cachar una patada en su yarda uno. La bola entra en su zona final, B1 la recupera e intenta salir. B1 es derribado en la zona final. Durante la carrera de B1, A1 clipea en cualquier lugar.

Regla: La falta se aplicar desde la línea de gol. Bola de B primero y 10 de en la línea de la yarda 15 de B.

A. R. 14,35 B1 intercepta un pase en su zona final, intenta correr, pero es tackleado. Durante la carrera de B1, A1 clipea en cualquier lugar.

Regla: La falta se aplicar a la en la línea de la yarda 20 de B. Bola de B primero y 10 de en la línea de la yarda 35 de B.

A. R. 14,36 B1 intercepta un pase en su zona final y se tropieza haciendo down. B2 agarra al jugador A1 de la máscara (en cualquier parte) cuando B1 se va cayendo.

Regla: La falta se aplica en la línea de la yarda 20 de B. Bola de B de primero y 10 de en la línea de la yarda 10 de B.

A. R. 14,37 B1 intercepta un pase en su zona final y corre con el balón. B2 clipea durante la carrera de B1 en cualquier parte del terreno de juego. B1 es derribado en su zona final.

Regla: La falta se aplica en la línea de la yarda 20 de B. Bola de B de primero y 10 de en la línea de la yarda 10 de B.

A. R. 14,38 B1 intercepta un pase en su zona final y corre con el balón. B2 clipea en la zona final cuando B1 está corriendo. B1 es derribado en cualquier lugar.

Regla: la Safety. Patada Safety en la línea de la yarda 20 de B.

A. R. 14,39 B1 intercepta un pase en la línea de su yarda 2 y su impulso original le lleva a su zona de anotación donde es finalmente derribado después de tratar de correr. Durante la carrera, A2 bloquea abajo de la cintura en cualquier lugar.

Regla: El foul se aplica desde el punto donde la posesión de la bola fue adquirida (yarda dos). Bola de B de primero y 10 de en la línea de la yarda 17 de B.

A. R. 14,40 B1 intercepta un pase en su yarda 4 y su impulso original le lleva hasta su zona de anotación donde es finalmente derribado después de tratar de correr. Durante la carrera de B1, B2 bloquea abajo de la cintura:

a) En la en la línea de la yarda 6 de B.

Regla: La falta se aplica desde el punto donde tuvo posesión de la bola (yarda 4). Bola de B primero y 10 en su yarda 2.

b) en su yarda 2.

Regla: La falta se aplica desde el punto del foul que está detrás de donde toma posesión del balón. Bola de B primero y 10 en su yarda uno.

c) en su zona final.

Regla: Safety. Patada de Safety en la línea de la yarda 20 de B.

A. R. 14,41 B1 intercepta un pase en su yarda 2 de y toma el balón y lo lleva a su propia zona final al intentar evitar un tackle es derribado. Durante la carrera de B1, B2 bloquea abajo de la cintura en cualquier lugar.

Regla: Safety. La patada de Safety es en la línea de la yarda 10 de B. El resultado de la jugada es un Safety por el foul personal lo lleva a una patada de Safety.

Artículo 5: Fautes cometidos durante una jugada de pase. Si hay un foul de cualquiera de los dos equipos desde el momento del centro hasta que un pase adelantado es lanzado desde detrás de la línea de scrimmage, el castigo se aplica desde el punto anterior. La jugada de pase se convierte en una jugada de carrera en el instante que un pase es cachado.

### Excepciones:

(a) Pase intencionalmente lanzado al suelo es pérdida de down en el punto de del foul, o la pérdida de down y 10 yardas de castigo desde el punto anterior, lo que sea menos beneficioso para el equipo ofensivo. Si la falta se produce a menos de 10



## Regla 14. La Aplicación de Castigos.

yardas por detrás de la línea de scrimmage, pero a más de la mitad de la distancia a la línea de gol, la bola se coloca en el punto del pase. (Si el pase es lanzado en la zona final, es un Safety).

- (b) Interferencia de pase por la defensiva, la falta se aplica en el punto del foul. Si el foul ocurre en la zona final del equipo, la bola se coloca en la yarda uno, o a la mitad de la distancia a la línea de gol desde el punto anterior, el punto que resulte más beneficioso para el equipo ofensivo.
- (c) Se trata como un Safety cuando el equipo ofensivo comete un foul detrás de su propia línea de gol.
- (d) Si hay un foul personal o una falta de conducta antideportiva por la defensiva antes de la terminación de un pase completo adelantado, lanzado desde detrás de la línea, la falta se aplica del punto anterior o el punto de bola muerta, lo que sea más beneficioso para el equipo ofensivo. Si el equipo pasador es fauleado y posteriormente pierde la posesión de la bola después de que el pase es completo, el equipo pasador mantiene la posesión de la bola, y la aplicación de la falta es del punto anterior.
- (e) Si hay un foul personal o falta de conducta antideportiva del equipo ofensivo antes de una intercepción de un pase legal adelantado lanzado desde detrás de la línea de scrimmage, el punto de aplicación es el punto de bola muerta. Si el equipo que intercepto posteriormente pierde la bola, el castigo se aplica desde el punto de la intercepción, y el equipo retiene la posesión de la bola.

### NOTAS ADICIONALES:

- (1) *El castigo de un pase adelantado desde detrás de la línea de scrimmage después de que la bola ha ido más allá de la línea de scrimmage, o por un segundo pase adelantado desde detrás de la línea, se aplica desde el punto anterior, a menos de que el pase sea detrás de la línea de gol, en cuyo caso es un Safety.*
- (2) *En el caso de que un pase adelantado es arrojado desde más allá de la línea de scrimmage, o cuando no hay línea de scrimmage, es un foul durante una jugada de carrera.*

A. R. 14,42 Segunda y 10 en la línea de la yarda 40 de A. El QB A1 colocado en la línea de la yarda 27 de A intencionalmente lanza la bola al suelo.

Regla: Bola de A tercera y 23 en la en la línea de la yarda 27 de A.

A. R. 14,43 Segunda y 10 en la línea de la yarda 12 de A. El QB A1 parado en la línea de la yarda 3 de A intencionalmente lanza la bola al suelo.

Regla: Bola de A, tercero y 19 en la en la línea de la yarda 3 de A.

A. R. 14,44 Segunda y 15 en la yarda 4 de A. El QB A1 lanza un pase legal que es incompleto. A2 agarra en su zona final.

Regla: Safety, Patada de Safety en la línea de la yarda 20 de A.

Artículo 6: Fautes durante un pase atrasado o fumble.

- (a) Cuando el punto de un pase atrasado o fumble es más allá de la línea de scrimmage, o cuando no hay una línea de scrimmage, y hay un foul durante el pase atrasado o fumble, el punto básico es el punto del pase atrasado o el punto del fumble. El método de punto de aplicación Tres y Uno es aplicado (véase la sección 3, artículo 6).
- (b) Cuando punto de un pase atrasado o fumble es por detrás de la línea de scrimmage, los faules cometidos por cualquiera de los dos equipos, incluyendo un foul del equipo B en la zona final del equipo A, se aplican desde el punto anterior, excepto un foul por el equipo ofensivo en su zona final, que es un Safety.

**Nota 1:** *Si el equipo B gana la posesión de la bola en su zona final, y el impulso fue dado por el equipo A, si el equipo B fumblea o lanza un pase atrasado en el zona final y faulea mientras la bola está suelta, el punto del fumble o pase atrasado se considera que es en la línea de la yarda 20 de B.*

**Nota 2:** *Si un jugador del equipo B su impulso original lo lleva a su zona final, donde fumblea la bola, el punto del fumble se considera que es el punto en el que el jugador establecido la posesión de la bola. Ver 11-5-1-Excepción 2.*

A. R. 14,45 Primera y 10 en la línea de la yarda 20 de A. El corredor A1 va la línea de la yarda 34 de A y fumblea la bola. B1 la recupera en la línea de la yarda 32 de A. Durante la bola perdida, B2 agarra en cualquier lugar.

Regla: Bola de A, primero y 10 de la en la línea de la yarda 39 de A.

A. R. 14,46 En primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A1 corre a la en la línea de la yarda 24 de A y fumblea la bola. A1 la recupera en la en la línea de la yarda 25 de A. Durante la bola suelta A2 agarra:

## Regla 14. La Aplicación de Castigos.

a) en la línea de la yarda 22 de A

Regla: Bola de A primero y 18 en la en la línea de la yarda 12 de A.

b) en la en la línea de la yarda 19 de A

Regla: Bola de A primero y 20 en la en la línea de la yarda 10 de A.

A. R. 14,47 En primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A1 corre a la línea de la yarda 34 de A y fomblea la bola. B1 la recupera en la línea de la yarda 32 de A. Durante la bola suelta B2 agarra en cualquier lugar.

Regla: Bola de A primero y 10 de la en la línea de la yarda 39 de A.

A. R. 14,48 B1 intercepta un pase en su zona final. Él trata de la correr para salir, pero fomblea y la bola va fuera de los límites del campo en la línea de la yarda 3 de B. Durante la bola suelta:

a) A2 bloquea abajo de la cintura en cualquier lugar.

Regla: Bola de B de primero y 10 en la en la línea de la yarda 35 de B.

b) B2 bloquea abajo de la cintura en la en la línea de la yarda 2 de B.

Regla: Bola de B de primero y 10 en la yarda uno.

c) B2 bloquea abajo de la cintura en la zona final.

Regla: Safety. Patada de Safety en la línea de la yarda 20 de B.

A. R. 14,49 B1 intercepta un pase en la en la línea de la yarda 2 de B y su impulso original le lleva en la zona final. Él trata de la correr, pero fomblea y la bola va fuera de los límites del campo en la línea de la yarda 4 de B. Durante la bola suelta:

a) A2 bloquea abajo de la cintura en cualquier lugar.

Regla: Bola de B de primero y 10 en la en la línea de la yarda 17 de B.

b) B2 bloquea abajo de la cintura en la en la línea de la yarda 4 de B.

Regla: Bola de B de primero y 10 en la en la línea de la yarda uno.

c) B2 bloquea abajo de la cintura en la zona final.

Regla: la Safety. Patada de Safety en la línea de la yarda 20 de B.

Artículo 7: Faul durante una patada libre. Si hay un faul durante una patada libre, el punto de aplicación es del punto anterior y la patada libre se realiza nuevamente. Sin embargo, si el equipo pateador comete un faul antes del final de la patada, y el equipo receptor retiene la posesión durante todo el down, tendrá la opción de la aplicación del castigos en el punto anterior y repetir el down o bien agregar el castigo de distancia en el punto de bola muerta.

### Excepciones:

(a) Un faul personal (bloqueo) después de una señal de atrapada libre se aplica en el punto de la falta.

(b) Un faul de interferencia en la atrapada libre se aplica desde el punto del faul.

(c) Un faul de interferencia con la oportunidad de hacer la cachada se aplica desde el punto del faul.

(d) Un faul de una señal no válida de atrapada libre se aplica desde el punto de la falta.

(e) Un faul por formar una cuña ilegal, ya sea durante la patada libre o durante el regreso de la patada, se aplica desde el punto de donde se cometió la falta.

(f) Por una patada libre que va fuera del campo (sin ser tocada por el equipo receptor), véase la Regla 6, Sección 2, Artículo 3.

(g) Por una patada libre ilegalmente tocada, véase el artículo 6, Sección 2, Artículo 4.

(h) Por dobles faules, se aplican según las Reglas acostumbradas.

*Nota: Los faules en bola muerta en patadas libres que dan como resultado un Touchback se aplican de la yarda 20.*

Una patada libre termina cuando el equipo B establece la posesión de la bola. Faules del equipo A antes de que el equipo B establezca posesión son faules ofensivos. Si el equipo A recupera legalmente una patada libre, y no hay un cambio de posesión. Después de que el equipo B establece posesión, una jugada de carrera comienza, y los faules que se producen a partir de entonces se aplican desde el punto de bola muerta o el punto del faul (aplicar método Tres y Uno).

## Regla 14. La Aplicación de Castigos.

Artículo 8: Faules durante una patada de Scrimmage. Si hay un foul desde el momento del centro hasta que una patada de despeje termina, la falta se aplica desde el punto anterior. Esto incluye un foul antes de una patada legal, incluyendo desbalancear al pateador o cometerle una rudeza (12-2-10). Si el equipo ofensivo comete un foul en su propia zona final, es un Safety.

**Excepción 1:** A menos que un intento de gol de campo sea fallado, si es un foul del equipo pateador, el equipo receptor tendrá la opción de tomar el castigo en el punto anterior y repetir el down, o agregar el castigo de distancia desde el punto de bola muerta.

**Nota 1:** Si el punto de bola muerta en patada da como resultado un Touchback es la yarda 20.

**Nota 2:** Si hay un foul de un toque ilegal dentro de la línea de la yarda cinco, el equipo receptor también tiene la opción de aceptar un Touchback.

**Excepción 2:** Interferencia en una atrapada libre, interferencia con la oportunidad de hacer una atrapada libre, una señal de atrapada libre no válida, o un foul personal (bloqueo) después de una señal de una atrapada libre se aplican desde el punto del foul.

**Excepción 3:** Si el equipo comete un foul durante un patada que cruza la línea de scrimmage, el castigo para su infracción será aplicado como si hubieran estado en posesión de la bola en el momento en que la falta se ha producido (foul antes de la posesión de la bola), siempre que el equipo receptor no pierda la bola en cualquier momento durante el down. El castigo se aplicará a partir de cualquiera de los siguientes puntos que sean menos beneficiosos para el equipo receptor:

- (a) El punto es que la posesión es ganada;
- (b) El punto donde el balón se convierte en bola muerta; o
- (c) El punto de la foul.

**Nota:** Si el punto menos beneficioso es en la zona final, el punto de aplicación es la yarda 20.

**Excepción 4:** Si el equipo comete un foul durante un patada que cruza la línea de scrimmage, y hay un "primer toque" violación por el equipo que patea, si el equipo que posee el balón y posteriormente pierde la posesión de la bola, la bola regresa al equipo receptor, y su castigo será aplicado desde el punto donde la posesión fue obtenida por el equipo receptor, o el punto del foul, lo que sea menos beneficiosa para ellos.

**Nota 1:** El punto del "primer toque" violación no se utiliza.

**Nota 2:** Si un castigo distancia por un foul por parte de los receptores es aplicado, la violación del equipo pateador no se tomará en cuenta.

Cuando el equipo B establece posesión de la bola, y una patada scrimmage termina, una carrera jugada comience, y los faules que se producen a partir de ese momento se aplican desde el punto de bola muerta o el punto del foul (método Tres y Uno).

Artículo 9: Foul en bola muerta y entre down. Un foul en bola muerta es un foul que se produce en la acción continua después que el down termina, o una falta que se produce en cualquier momento después de esto. Los castigos por un foul en bola muerta se aplican desde el punto siguiente y el down cuenta.

Un foul entre Downs es un foul que se produce después de que el down termina y después de cualquier acción resultante del down, pero antes de que se realice el próximo centro o patada libre. El Castigo por un foul entre Downs se aplica desde el punto siguiente, y el down cuenta, pero no puede ser combinado con un foul en bola viva o un foul en bola muerta para crear un múltiple foul o doble falta. Un foul entre down se aplica siempre por separado de cualquier otro foul. Un foul contra un Oficial, independientemente de cuando se produzca, siempre se tratara de un foul entre downs. Ver 12-3-1-g-castigo.

### Excepciones:

- (a) Si hay un foul personal por cualquiera de los dos equipos tras finalizar el segundo o cuarto período, el castigos de yardaje se aplicara en el inicio de la segunda mitad o del inicio de los Tiempos Extras, a menos que sea parte de un doble foul (véase la sección 5).
- (b) Si existe una conducta antideportiva o foul de burla por cualquiera de los dos equipos tras el final del segundo o cuarto periodo, los castigos de yardaje no se aplica, a menos que sea parte de un doble foul (véase la sección 5). Sin embargo, si la falta se produce después de cualquier acción resultante de un down, los castigos se aplicaran en el inicio de la segunda mitad o en el inicio de los Tiempos Extras.

Idea 1: Foul en bola muerta del equipo A. Si hay un foul en bola muerta del equipo A después de un down donde el equipo A, obtuvo un primer down, tras la aplicación del castigo será un primero y 10 para el equipo A. Si hay un Foul entre down después de un down en el que un equipo ha realizado un primer down, después de hacer aplicar el castigo entrara primero y 25 para el equipo A.

Idea 2: Faules por parte de ambos equipos. Faules en bola muerta por parte de ambos equipos se compensan en el siguiente punto, y el down cuenta, pero cualquier jugador o jugadores que han sido expulsados deberán ser retirados de acuerdo en lo dispuesto en el Regla 5, Sección 2, Artículo 7.

Idea 3: Faules en bola viva y faules en bola muerta. Los Faules en bola viva y los faules en bola muerta se combinan para crear Dobles faules o múltiples Faules, y todas las Reglas acostumbradas se aplican.

### Excepciones:

- (a) Si hay un foul de 5 yardas frente a un foul de 15 yardas doble foul, en la última jugada de un medio, y el castigo de 15 yardas es un foul personal en bola muerta por cualquiera de los dos equipos, el castigos se impondrá en la segunda mitad, en la patada inicial o en el arranque de los Tiempos Extras. Si el Foul es por una conducta antideportiva o un foul de burla, los

## Regla 14. La Aplicación de Castigos.

castigos de yardaje no ser aplican. En cualquier caso, no habrá extensión del periodo. Consulte la Sección 5, artículo 1, la excepción (a).

- (b) Si el equipo que anota comete un foul después de haber anotado, y el foul del oponente es un foul en bola viva, que no sea una foul de conducta antideportiva o rudeza innecesaria, la falta del oponente se ignora, la anotación cuenta, y el foul del equipo a la ofensiva es aplicado en el inicio de la patada libre. Si la foul del oponente es por conducta antideportiva o rudezas innecesaria, la anotación cuenta, y ambos faules serán aplicados en el inicio de la siguiente patada de salida.

### NOTAS ADICIONALES

- (a) Cuando un foul ocurre simultáneamente cuando el balón se declara bola muerta, se considera que es en bola muerta.
- (b) El siguiente punto por un foul que se produce después de una anotación y antes de que se silbe para iniciar el intento de anotación extra, es en la siguiente patada de salida.
- (c) El tiempo que transcurre entre downs, incluye el intervalo durante todos los tiempos (incluidos los intermedios). Ver 3-38-1.

A. R. 14,50 Segunda y 10 en la línea de la yarda 30 de A. El corredor A1 va fuera de los límites del campo en la línea de la yarda 35 de A. El jugador ofensivo A2, clipea a B1 de la en la línea de la yarda 40 de A o en la línea de la yarda 30 de A.

Regla: Bola de A tercero y 20 en la línea de la yarda 20 de A. Foul en bola muerta el down cuenta y el castigo se aplica en el siguiente punto.

A. R. 14,51 Cuarta y 10 en la línea de la yarda 30 de A. Una patada va a la en la línea de la yarda 30 de B, donde el jugador A1 del equipo pateador hace down, después de lo cual:

- a) El jugador del equipo que patea A2 clipea en cualquier parte en el campo.

Regla: Bola de B de primero y 10 de en la línea de la yarda 45 de B.

- b) El receptor B1 comete un foul personal en cualquier parte del campo.

Regla: Bola de B de primero y 10 de en la línea de la yarda 15 de B.

A. R. 14,52 Tercera y 8 en la línea de la yarda 12 de B. Un pase legal adelantado es incompleto. Después de tocar el suelo:

- a) B1 golpea A1 en el suelo.

Regla: El foul se aplicar en el siguiente punto (en la línea de la yarda 12 de B). Bola de A primero y 10 en la línea de la yarda 6 de B.

- b) A1 clipea.

Regla: El foul se aplicar en el siguiente punto (en la línea de la yarda 12 de B). Bola de A cuarta y 23 de en la línea de la yarda 27 de B.

A. R. 14,53 Cuarto y 5 de en la línea de la yarda 14 de B. Un pase legal adelantado es incompleto, después de lo cual A1 clipea a B1 y B2 golpes en el suelo a A2.

Regla: Los faules son compensados en el siguiente punto. Bola de B primero y 10 de en la línea de la yarda 14 de B.

A. R. 14,54 Tercera y cinco en la línea de la yarda 30 de A. Equipo ofensivo esta en offside y el corredor A1 es tackleado en la línea de scrimmage. A2 clipea justo antes que la bola sea declarada bola muerta.

Regla: Si equipo defensivo B declina ambos castigos, es cuarta y cinco en la en la línea de la yarda 30 de A. Si el castigo de clipping se aplica, es tercero y 20 en la línea de la yarda 15 de A, ya que se trata de un foul en bola viva.

### Sección 5 Faules por parte de ambos equipos (Doble Foul)

Artículo 1: Doble foul sin cambio de posesión. Si hay una doble foul (3-12-2-c) durante un down en el que no hay un cambio de posesión, los castigos son declinados, y se repite el down en el punto anterior. Si se trata de un down de scrimmage, el número del siguiente down y la línea por ganar es el mismo en los que los faules fueron cometidos.

#### Excepción:

Si uno o más faules por un equipo incluye un castigo de 15 yardas, y la castigos del foul o faules cometido por el otro equipo es de cinco yardas sin que provoquen un primero y 10 automático, o una pérdida de down, o un castigo de resta de 10 segundos (15 yardas vs. cinco yardas), el castigo de 15 yardas se aplica en el punto anterior, y el castigos de cinco yardas no se tendrá en

## Regla 14. La Aplicación de Castigos.

cuenta. Cinco vs. 15 la aplicación no puede ser declinada por el equipo que ha cometido el foul menor, con excepción de los descritos en el inciso (ii) a continuación. Ver 4-8-2-c-Excepción. 2 y 14-4-9-Excepción. (a) y (b) para faules al finalizar la mitad.

- (i) Si uno de los faules es un foul en bola muerta por retraso de juego, por azotar el balón y la falta del oponente es un foul en bola viva, el equipo que cometió la falta en la jugada de retraso de juego, en adición al artículo 1 y en la excepción (a), tendrá la opción de rechazar la falta cometida por su adversario y se aplicará el castigo por retraso de juego desde el punto de bola muerta.
- (ii) Si los dos faules son faules en bola muerta o son tratados como tales (14-4-9), los castigos se compensan, y el balón se pone en juego en el punto siguiente.

**Nota:** La expulsión de uno o más jugadores se aplica, no importando si las faltas sean compensadas.

A. R. 14,55 Segunda y 20 en la línea de la yarda 30 de A. el corredor A1 va a la línea de la yarda 35 de A. Durante la carrera A2 agarra a B1 que a continuación, golpea con el puño a A2.

Regla: Expulsión de B1. Los Castigos son declinados. Bola de A segunda y 20 en la línea de la yarda 30 de A.

A. R. 14,56 Segunda y 10 en la línea de la yarda 30 de A. el corredor A1 está fuera de los límites del campo en la línea de la yarda 40 de A, después de lo cual A2 clipea en cualquier lugar. El equipo B cometió un offside.

Regla: Bola de A segunda y 25 en la línea de la yarda 15 de A. Aplicación 5 Vs. 15.

A. R. 14,57 Tercera y ocho de en la línea de la yarda 10 de B. A2 está en offside y B1 golpea en la en la línea de la yarda 6 de B durante la jugada. El corredor A1 anotó en la jugada.

Regla: Expulsión de B1. Bola de A primero y gol en la línea de la yarda 5 de B. Aplicación 5 Vs. 15.

A. R. 14,58 Segunda y 10 en la línea de la yarda 40 de B. B2 está en offside y A1 completa un pase al receptor elegible en la línea de la yarda 3 de A que es tackleado en la línea de la yarda 17 de B. el jugador A3 a continuación, azota la bola en el campo de juego.

Regla: Bola de A primero y 10 en la en la línea de la yarda 22 de B (decline el foul de B y aplique el castigo de A en el punto de bola muerta).

A. R. 14,59 Segunda y 10 en la línea de la yarda 30 de A. el jugador A1 es derribado en la línea de la yarda 35 de A, A1 y B2 se agarran entre sí a patadas.

Regla: Los faules son declinados y ambos jugadores serán expulsados. Bola de A terceros y 5 en la línea de la yarda 35 de A.

A. R. 14,60 Cuarta y 10 de en la línea de la yarda 18 de B. Un pase adelantado es incompleto en la zona final, después de lo cual A1 clipea a B2 que luego golpea a A1.

Regla: Expulsión de B2. Bola de B de primero y 10 de en la línea de la yarda 18 de B.

Artículo 2: Doble foul con un cambio de posesión. Si hay una doble foul durante una jugada en la que hay un cambio o cambios de posesión, incluido si uno de los faules es después de la posesión del equipo B durante una jugada de patada de scrimmage, el equipo que gana la última posesión podrá mantener la bola después de aplicación de su castigo, siempre y cuando no cometa la falta antes de ganar la posesión de la bola (se dice en el argot del Fútbol tener las "manos limpias").

Si el equipo en posesión no tiene sus "manos limpias" cuando se establece posesión, los castigos se declinan, y el down se repite en el punto anterior.

### Excepciones:

- (a) Si el equipo A faulea durante la patada de salida, patada de despeje, patada de Safety o gol de campo antes del cambio de posesión, el equipo B podrán optar por repetir el down en el punto anterior.
- (b) Si un Safety es el resultado de la aplicación de un foul del equipo B, el down se repite en el punto anterior.
- (c) Si los dos equipos cometen faules tras el último cambio de posesión (Doble foul después del cambio de posesión), el equipo en última posesión deberá retener el balón en el punto de donde cometió el foul o el punto de bola muerta, lo que le sea menos beneficioso para su equipo. Si el foul es en bola muerta, la bola se pone en juego en el punto de bola muerta. Si el último punto que lo beneficia es un Touchback, la bola se coloca en la yardas 20. Si es normalmente un Safety, la bola se

## Regla 14. La Aplicación de Castigos.

coloca en la línea de la yarda uno. En jugadas de patadas, el equipo B tendrá también la misma opción (a) anteriormente mencionada.

- A. R. 14,61 Segunda y 10 en la línea de la yarda 40 de B. El equipo A ofensivo está en offside. B1 intercepta un pase adelantado y la corre a la en la línea de la yarda 30 de A. Un jugador en el Back, B2 clipea en la línea de la yarda 45 de B.

Regla: El equipo B toma posesión antes de cometer su falta por lo que conserva la bola y el foul se aplica desde el punto del foul. Bola de B primero y 10 de en la línea de la yarda 30 de B.

- A. R. 14,62 En la patada de salida para iniciar el juego, un jugador del equipo pateador A1 está en offside. El receptor B1 cacha la bola en la zona final y la corre a la línea de la yarda 20 de A. Un jugador en el Back, B2 clipea en la línea de la yarda 26 de A.

Regla: Bola de B primero y 10 en la línea de la yarda 41 de A.

- A. R. 14,63 Cuarto y 10 en la línea de la yarda 40 de A. El jugador del equipo pateador A1 está en offside. La patada de A golpea en la línea de la yarda 20 de B, donde el receptor B1 la recoge y la lleva hasta la yarda 50. Un jugador en el Back, B2 clipea en la línea de la yarda 40 de B.

Regla: Bola de B de primero y 10 de en la línea de la yarda 25 de B.

- A. R. 14,64 Cuarta y 10 por la en la línea de la yarda 40 de A. Un jugador del equipo pateador A1 está en offside. La patada de A golpea en la línea de la yarda 20 de B, donde el receptor B1 la recoge y la lleva para un touchdown. Después de que B1 anota, B2 clipea en la línea de la yarda 10 de A.

Regla: El Touchdown del equipo B cuenta. La patada de salida es de la línea de la yarda 20 de B. Anotación con manos limpias.

- A. R. 14,65 Segunda y 10 de en la línea de la yarda 45 de B. B1 intercepta un pase en la en la línea de la yarda 10 de B y lo corre a la en la línea de la yarda 30 de A. Un jugador en el Back, B2 clipea en la línea de la yarda 35 de A y A1 se apila (encima) en el corredor B1 después de que fue tackleado en la línea de la yarda 30 de A.

Regla: El equipo B retiene balón en el punto de su falta. Bola de B de primero y 10 en la línea de la yarda 35 de A.

- A. R. 14,66 B1 recibe una patada en la zona final y la corre y B2 clipea en la zona final. El corredor avanza a la línea de la yarda 25 de B, y A1 se apila.

Regla: Bola de B de primero y 10 en la yarda 1 de B.

- A. R. 14,67 La patada de salida ilegalmente sale fuera de los límites del campo en la línea de la yarda 30 de B. Después de que la bola está fuera del campo:

a) El jugador A1 clipea, y B 2 bloquea por debajo de la cintura.

Regla: Bola de B primero y 10 en la línea de la yarda 30 de B o repite la patada en la línea de la yarda 35 de A.

b) A1 clipea y B1 le tira un golpe a A1.

Regla: Bola de B primero y 10 en la línea de la yarda 30 de B o repite la patada en la línea de la yarda 35 de A. B1 es expulsado.

- A. R. 14,68 Segunda y 10 en la línea de la yarda 30 de B. El jugador ofensivo A1 está en offside. B1 intercepta en la zona final y clipea. El corredor B1 es derribado en la en la línea de la yarda 10 de B.

Regla: Repite la patada. Una anotación no puede ser el resultado de un foul en la jugada que se comete un doble foul. Bola de A segunda y 10 de en la línea de la yarda 30 de B.

- A. R. 14,69 Segunda y cinco de en la línea de la yarda 45 de B. El equipo A está en offside. B1 intercepta un pase en la en la línea de la yarda 10 de B y la corre a la en la línea de la yarda 30 de B y es tackleado y fomblea en la línea de la yarda 30 de B donde A1 la recupera. En la carrera de B1, B2 clipea en la en la línea de la yarda 25 de B.

Regla: Bola de A segunda y 5 de en la línea de la yarda 45 de B. El equipo A cuando recupera la bola no tiene las manos limpias, así que los faules son declinados.

- A. R. 14,70 B1 recibe una patada en el en la línea de la yarda 10 de B, y la avanza a la línea de la yarda 40 de B y fomblea cuando es tackleado. A2 la recupera. Durante la carrera de B1, el jugador B2 clipea en la línea de la yarda 30 de B, después A1 tripea a B3.

## Regla 14. La Aplicación de Castigos.

Regla: Repite la patada en la línea de la yarda 35 de A. El equipo A cuando recupera la bola no tiene las manos limpias.

A. R. 14,71 Segunda y 10 de en la línea de la yarda 45 de B. B1 agarra al jugador A1 en la línea de scrimmage. B2 intercepta el balón en la en la línea de la yarda 10 de B y lo corre de nuevo a la en la línea de la yarda 30 de B en donde fomblea, y A2 recupera el balón. A2 la corre a la en la línea de la yarda 20 de B. En la carrera de A2, el jugador A3 agarra en la línea de la 25 de B.

Regla: El equipo A mantiene la posesión del balón, ya que lo posee antes de cometer su falta. Bola de A primero y 10 en la línea de la yarda 35 de B.



## REGLA A 15 OFICIALES. JURISDICCIÓN Y DEBERES.

### SECCIÓN 1 OFICIALES.

#### MANUAL DE LOS OFICIALES

**Artículo 1** Por disposición de la Liga, el manual de los Oficiales es parte integral de las reglas Oficiales, sobre todo en lo que respecta a los deberes específicos, mecanismos y procedimientos para cada Oficial durante cualquier situación de juego. Por esta razón, se omiten muchas cuestiones específicas en las Secciones 1 a 7 para evitar repetición innecesaria, y sólo se mencionan los deberes primarios de cada Oficial. Algunos de los términos técnicos utilizados de aquí en adelante sólo se definen en el manual.

*Nota: Los términos "En la Bola" o "Cubrir" implican que un Oficial está más cerca o en la proximidad inmediata a una bola suelta o a un corredor y está en posición para declarar la bola muerta cuando el down termina por Regla. Ver Regla 15-1-11-S. N. 1 a la 3*

#### LOS OFICIALES DEL JUEGO.

**Artículo 2** Los Oficiales de juegos son: Réferi, Umpire, liniero, juez de línea, juez de campo, juez lateral, y juez baqueador.

*Nota: De no ser siete Oficiales, la planilla será reestructurada, en la manera más factible, de acuerdo a los miembros restantes de la planilla.*

#### UNIFORMES DE LOS OFICIALES.

**Artículo 3** Todos los Oficiales vestirán los uniformes prescritos por la Liga (incluso una gorra negra con visera y vivos blancos para todos excepto el Réferi, quien portará una gorra blanca). Todos los Oficiales portarán un silbato y un pañuelo con peso de color oro brillante.

#### SONAR SU SILBATO.

**Artículo 4** Un Oficial debe sonar su silbato:

- (a) Por cualquier foul por el cual la bola permanece muerta o se declara muerta inmediatamente;
- (b) Para señalar un tiempo fuera al final de un down, durante el cual él ha marcado una falta lanzando su pañuelo y provisto que ningún otro Oficial señale un tiempo fuera al final del down;
- (c) Para señalar una bola muerta cuando él está cubriendo a un corredor. Ver Regla 7-2-1
- (d) En cualquier otro momento, cuando él es el más cercano a la bola, y un down termina. Ver Regla 15-8-3.

*Nota: El pañuelo será utilizado solo para marcar un foul.*

#### MIEMBROS DE LA PLANILLA.

**Artículo 5** A los miembros de la planilla se les requiere reunirse en su vestidor por lo menos 2 horas y 15 minutos antes de la hora programada para el inicio del juego.

#### OFICIALES EN EL VESTIDOR.

*Nota: Por orden del Comisionado, desde que el primer Oficial entra en el vestidor, y hasta que todos los Oficiales lo hayan abandonado al final del juego, a ninguna persona que no sean los asistentes del club o aquéllos invitados por el Réferi se les permitirá entrar en el. Esta prohibición incluye couches, jugadores, dueños, y cualquier otro personal de carácter administrativo.*

#### RESPONSABILIDAD DE LOS OFICIALES Y CONFERENCIA.

**Artículo 6** Todos los Oficiales son responsables por cualquier decisión que involucre la aplicación de una Regla, su interpretación o un punto de aplicación. Si un Oficial yerra en su interpretación a una Regla, los otros Oficiales deben corregirlo antes de que el juego continúe, de lo contrario ellos son igualmente responsables. En caso de una discrepancia, la planilla deberá reunirse para una conferencia.

*Nota: Si debido a una lesión, el voto de los Oficiales se empatiza; la decisión del Réferi será el factor decisivo. Cualquier opinión discrepante será informada al supervisor.*

### RESPONSABILIDAD SOBRE CUALQUIER FALTA.

**Artículo 7** Todos los Oficiales tienen jurisdicción concurrente sobre cualquier falta, y no existe división territorial fija en este respeto. Cuando un Oficial señala una falta, él deberá reportarlo al Réferi, informándolo de su naturaleza, posición de la bola en el momento del foul, el ofensor (cuando es identificado), el castigo y el punto de aplicación.

### REGISTRAR LAS FALTAS.

**Artículo 8** Cada Oficial registrará cada falta que él mismo señale y el número total de Oficiales que señalan la misma falta. Durante el juego, éstos serán anotados en tarjetas blancas proporcionadas por la liga. Éstas tendrán que ser conservadas después de cada juego en caso de que sean necesarias para revisión final.

### REPORTES A LA LIGA.

**Artículo 9** Al final del juego los Oficiales deberán registrar sus propios faules en las tarjetas proporcionadas por la liga, y deberán verificarlos con los otros Oficiales, por si existen duplicaciones, antes de dejar el vestidor.

*Nota: Las tarjetas de juego serán elaboradas de acuerdo con el boletín anual emitido para ese propósito.*

### ERRORES DE LA PLANILLA.

**Artículo 10** Todos los miembros de una planilla son igualmente responsables por cualquier error en los mecanismos de arbitraje de acuerdo a lo prescrito por el Manual, y se les requiere llamar la atención de este hecho a un Oficial que ha sido descuidado.

*Nota: Esto aplica en errores, de mecanismos o aplicaciones de Regla, tales como la tendencia a aumentar la duración del juego (tiempo transcurrido) y particularmente en aquéllos que resultan en pérdida indebida del tiempo de juego (tiempo de la planilla). En el último caso, si el Réferi ha fallado claramente en señalar un tiempo fuera de los Oficiales según lo que especifica la Regla, cualquier Oficial deberá hacerlo. Ver Reglas 4-5-5 y 4-5-6.*

### VOLADO.

**Artículo 11** Diez minutos antes de la patada inicial, la planilla completa deberá aparecer en el campo de juego. Tres minutos antes de la patada inicial, el Réferi efectuará la ceremonia del volado. Él indicará qué equipo recibirá y realizará lo mismo cuando los equipos aparezcan en el campo previo al inicio del segundo medio. Ver Regla 4-2-2.

*Nota: Todos los Oficiales registrarán el resultado del volado y las opciones elegidas.*

### Notas suplementarias:

- (1) Durante cualquier jugada de carrera (incluyendo los regresos de patada e intercepción), o en una bola suelta, el Oficial más cercano debe cubrir y permanecer con la bola o corredor, a menos que él se quede atrás cuando finaliza el down. En tal caso cualquier Oficial que se encuentre más cercano deberá cubrirla. Ver Regla 15-2-9-Nota, para el Réferi cuando entra en una zona lateral y Regla 15-3-4 para el Umpire.*
- (2) Cuando una bola es declarada muerta dentro del campo cerca de la línea lateral, y el reloj se encuentra caminando, el Oficial que cubre debe realizar la señal del reloj para indicar este hecho.*
- (3) Cualquier Oficial no involucrado en la aplicación de un castigo, deberá verificar que todos los jugadores que no sean los capitanes permanezcan a un lado durante cualquier conferencia entre Réferi y los capitanes. Ver Regla 15-2-5.*

### REGISTRAR LOS TIEMPOS FUERA

**Artículo 12** Todos los Oficiales deben registrar los tiempos fuera cargados a los equipos.

## SECCIÓN 2 RÉFERI.

### LA AUTORIDAD DEL RÉFERI.

**Artículo 1** El Réferi tendrá la vigilancia general y el control del juego. Él es la autoridad final para el marcador, y el número de down en caso de discrepancia. Sus decisiones sobre todos los temas que no se encuentran bajo la jurisdicción específica de otros Oficiales, ya sea por Regla o por el manual de Oficiales, será definitiva. Ver Reglas 15-1-6 Nota, y 15-1-10.

### ANTES DE LA PATADA.

**Artículo 2** Antes de la patada de salida para el inicio de cada mitad y después de cada tiempo fuera, el Réferi sonará su silbato para iniciar la jugada sin preguntar a los capitanes si están listos. En el caso donde el tiempo comienza a correr con su silbato, él lo indicará utilizando la señal de reloj.

### LA BOLA SE PONE EN JUEGO.

**Artículo 3** Él es quien debe verificar que la bola se ponga en juego adecuadamente y decidirá en todos los aspectos que se refieren a su posición y disposición al final del down. Si cualquier Oficial suena su silbato, la bola se considera muerta (ver Regla 7-2-1). En caso de que el Réferi sea informado o crea que la bola estaba muerta antes de dicha señal o el down termina, él tiene la autoridad para hacer una decisión retroactiva después de consultar a la planilla o al Oficial involucrado.

### NOTIFICAR AL COUCH.

**Artículo 4** El Réferi debe notificar al Couch o al capitán en juego cuando su equipo ha utilizado sus tres tiempos fuera, indicar a ambos couches cuando resten dos minutos en cada medio, y también informar al Couch de cualquier jugador expulsado. Él no puede delegar dichas notificaciones a cualquier otra persona. Él anunciará en el micrófono cuando cada periodo ha finalizado.

### OPCIONES DE UN FAUL.

**Artículo 5** Después de una falta, el Réferi (en presencia de ambos capitanes) debe anunciar el castigo y explicar al capitán ofendido de la decisión y la opción (si aplica) así como el número del próximo down y la distancia (aproximada) a la línea por ganar para cualquier posición posible de la bola. Ver Regla 7-3-3. El Réferi debe indicar quién fue el jugador infractor, cuando sea conocido. Después de la aplicación él deberá señalar a los espectadores la naturaleza del castigo por medio de las señales visuales provistas para estos casos.

*Nota: No es necesario para el Réferi explicar a ambos capitanes la decisión y la distancia por ganar en los casos donde la aplicación es completamente automática y/o cuando evidentemente no hay opción.*

Sólo los capitanes de campo pueden apelar al Réferi, y sólo en cuestiones de interpretación de reglas. No se les permitirá cuestionar el juicio de jurisdicción de cualquier Oficial en particular con respecto a un foul o alguna señalización de bola muerta.

### POSICIÓN DEL RÉFERI.

**Artículo 6** Antes del centro, el Réferi deberá asumir una posición tal que se encuentre sin estorbar y detrás de cualquier jugador del backfield. La interpretación a esto también incluye el camino normal de cualquier jugador en movimiento detrás de la línea así como la línea de visión entre dicho jugador y el ejecutante de un pase (adelantado o atrasado). Él también deberá ceder el lado derecho (si el pasador es derecho). Él contará a los jugadores ofensivos.

### MEDICIONES.

**Artículo 7** Al final de cualquier down, el Réferi puede (cuando existe duda o por requerimiento de un capitán a menos que sea evidentemente innecesario) requerir al liniero y sus ayudantes el introducir las cadenas al campo para determinar si la bola ha alcanzado la línea necesaria por ganar. Ver Regla 4-5-5-a

### ANTES DEL CENTRO.

**Artículo 8** Antes de cada centro, el Réferi verificará categóricamente con el liniero el número del siguiente down y la distanciar por ganar, señalará al juez Baqueador el momento de arrancar su reloj para cronometrar los 25 segundos (cuando es adecuado), y reconocerá a los receptores elegibles para pase.

### COLOCANDO LA BOLA.

**Artículo 9** Él es el principal responsable de colocar la bola en el punto del inbound en las jugadas de scrimmage, y no deberá entrar en una zona lateral para cubrir a un corredor (otro que no sea el QB) cuando el liniero, juez Baqueador o juez de línea están en posición de hacerlo. Ver Regla 15-1-11-S. N. 1.

*Nota: Cuando la bola se declara muerta cerca de la línea lateral con el reloj caminando, él no acudirá a colocar la bola en el punto del inbound, a menos que el Umpire se haya descuidado o retrasado en hacerlo (ver Reglas 15-1-10-Nota y 15-3-4). En dicha situación, el Umpire deberá colocarla en el punto inbound. Ver Regla 2-2, con respecto a utilizar una nueva bola si es requerida por el centro del equipo ofensivo cuando llueve o está húmeda, enlodada o se resbalosa en el campo.*

## SECCIÓN 3 UMPIRE.

### UMPIRE.

**Artículo 1** El Umpire tiene la jurisdicción primaria sobre el equipamiento y la conducta y acciones de los jugadores en la línea de scrimmage.

### INSPECCIÓN DEL EQUIPO.

**Artículo 2** Antes del juego, el Umpire con la asistencia de otros Oficiales deberá inspeccionar el equipamiento de los jugadores. Él puede ordenar cualquier cambio que considere necesario para cualquier equipamiento presentado que sea considerado peligroso o confuso (ver Regla 5-4). Esta autoridad se extiende a todo lo largo del juego.

### COLOCANDO LA BOLA.

**Artículo 3** Él deberá asistir en la colocación de la bola:

- (a) Al punto del inbound cuando está se declara muerta cerca de una línea y el reloj está caminando, cuando es factible (ver Regla 15-2-9-Nota);
- (b) En el punto anterior después de que un pase es incompleto; y
- (c) Al punto de una patada libre cuando se indica. Ver Regla 15-1-11-S.N.

### OBLIGACIONES DEL UMPIRE.

**Artículo 4** El Umpire registrará:

- (a) Todos los tiempos fuera que se cargaron a los equipos durante el juego;
- (b) El ganador del volado; y
- (c) Las anotaciones.

Él deberá apoyar al Réferi en decisiones que involucran la posesión de la bola en la proximidad cercana a la línea, después de que una bola suelta o el corredor la han cruzado. Él y el liniero determinarán si los hombres de línea inelegibles cruzan ilegalmente la línea antes de un pase, y él deberá secar una bola húmeda con una cadencia adecuada. Él deberá contar a los jugadores ofensivos que se encuentran en el campo al momento centro.

### Sección 4 HOMBRE DE LÍNEA.

#### POSICIÓN DEL LINIERO.

**Artículo 1** El liniero opera en el lado de campo designado por el Réferi durante el primero medio y en el lado opuesto durante el segundo medio a menos que se ordene de otra forma. Ver Regla 1-4, Nota para la excepción.

### RESPONSABILIDAD.

**Artículo 2** Él es responsable de observar movimientos ilegales, offside, invasión, y cualquier acción respectiva a la línea de scrimmage antes o al momento del centro; y de cubrir su zona lateral. Ver Reglas 15-1-11-S. N. 1, 15-2-9. Él contará a los jugadores ofensivos.

**Artículo 3** Antes del juego, él verá que su planilla de la cadena sea instruida adecuadamente acerca de sus deberes y mecanismos específicos.

*Nota: Cada equipo de casa determina la planilla Oficial de la cadena (dado, dos hombres para manejar las cadenas y un suplente, colocador del indicador de inicio de la serie y línea por ganar) sujeto a la aprobación por la oficina de la Liga. Cada miembro porta un pase para tal efecto y se prohíbe que alguien más trabaje en esto. Deben utilizarse las cadenas y el dado estándar y si cualesquiera otros son utilizados, este hecho será informado al Comisionado.*

### CADENAS.

**Artículo 4** El liniero usará un gancho en la cadena cuando hace la medición para el primer down.

### MARCAJE Y CADENAS.

**Artículo 5** El liniero marcará con su pie (cuando levanta la bola) la línea de la yarda que alcanzó el punto más adelantado de la bola al final de cada down de scrimmage. Al inicio de cada nueva serie de downs, él y los hombres que manejan la cadena colocarán la cadena en su nueva posición cuando el Réferi así lo señale. Él debe asegurarse de verificar con el Réferi el número de cada down que está a punto de empezar.

*Nota: Es obligatorio para el liniero verificar personalmente que el poste más lejano de la cadena esté debidamente colocado y también verificar que el hombre que maneja el poste delantero y el hombre del dado hayan colocado las marcas de seguridad para el poste delantero y para el punto anterior, durante cualquier serie de downs, como se indica en el manual de los Oficiales.*

## OBLIGACIONES.

**Artículo 6** En su propio lado, él apoyará al juez de línea para marcar los movimientos ilegales o los shift y al Umpire para marcar los agarrando o los usos ilegales de manos en su extremo de línea (sobre todo durante las patadas o pases), y reconocerá a los receptores de pase elegibles.

## OBLIGACIONES EN PASE.

**Artículo 7** Él y el Umpire determinarán si los hombres de línea inelegibles cruzan ilegalmente la línea antes de un pase. Él marcará el punto fuera del campo en su lado cuando esté dentro de su rango y deberá supervisar las substituciones hechas por el equipo sentado en su lado de campo durante cualquier medio.

*Nota: Ver Reglas 15-1-11-S.N. 1, 15-2-9 y 15-3-4.*

## SECCIÓN 5 JUEZ DE LÍNEA.

### OBLIGACIONES DEL JUEZ DE LÍNEA.

**Artículo 1** El juez de línea debe operar en el lado del campo opuesto al liniero.

**Artículo 2** Él es responsable de cronometrar el juego. Él también es responsable de marcar los movimientos ilegales, shifts, y de cubrir su zona lateral. Ver Reglas 15-1-11-S. N. 1, 15-2-9. Él deberá contar a los jugadores ofensivos.

**Artículo 3** Él es responsable de la supervisión del reloj y en caso de que el reloj de juego se vuelva inoperante, o que por cualquier otra razón no esté siendo operado correctamente, él tomará la responsabilidad de llevar el cronometraje Oficial en el campo.

**Artículo 4** Él debe cronometrar cada periodo y el descanso entre los medios (ver Regla 4-1-3, 4), señalará al Réferi cuando resten dos minutos en un medio y junto con el juez de campo saldrán con tiempo suficiente a notificar a sus respectivos equipos que restan cinco minutos para el inicio del segundo medio.

**Artículo 5** Él notificará al Réferi cuando haya expirado el tiempo al final de un periodo.

**Artículo 6** Él debe notificar a ambos capitanes, a través del Réferi, del tiempo restante de juego cuando falten por jugar no más de 10 o menos cinco minutos antes del final de cada mitad y debe señalar al Réferi cuándo resten cinco minutos en cada mitad. y también señalar al Réferi cuando resten dos minutos de cada mitad, si el reloj del estadio no está operando, deberá notificar a ambos capitanes, el tiempo que resta de juego no más de 10 ni menos de cinco minutos antes del final de cada medio, y deberá señalar al Réferi cuando resten dos minutos de cada medio.

*Nota: A la pregunta de un capitán del campo, él puede declarar el tiempo aproximado que resta de juego, durante el juego, con tal de que él no repita la demanda más de tres veces durante los últimos 5 minutos de juego de cualquier mitad, y con tal de que no afecte de alguna forma el tiempo de juego para finalizar el juego o la mitad. (Ver Regla 4-7-1).*

**Artículo 7** En su propio lado, él deberá:

- (a) Ayudar al juez de línea para marcar los offside o invasiones;
- (b) Ayudar al Umpire a marcar los agarrando o usos ilegales de manos en su extremo de la línea (sobre todo durante patadas o pases);
- (c) Ayudar al Réferi a juzgar los laterales adelantados detrás de la línea y las salidas en falso; y
- (d) Ser responsable de conocer a los receptores de pase elegibles.

## SECCIÓN 6 JUEZ DE CAMPO.

### JUEZ DE CAMPO, POSICIONES Y OBLIGACIONES.

**Artículo 1** El juez de campo operará en el mismo lado del campo que el juez de línea, 20 yardas atrás.

**Artículo 2** El juez del campo contará el número de jugadores defensivos en el campo de juego al momento del centro.

**Artículo 3** Él será responsable de todos los receptores elegibles en su lado del campo.

**Artículo 4** Después de que los receptores han dejado la línea de scrimmage, el juez de campo se concentrará en la acción que ocurra en el área entre el Umpire y el juez Baqueador.

**Artículo 5** Además del uso especificado del silbato para todos los Oficiales (ver Regla 15-1-4), el juez de campo también usará su silbato cuando esté completamente seguro:

## Regla a 15 Oficiales, jurisdicción y deberes.

- (a) Que la bola se convierte en muerta;
- (b) Que el reloj se detiene;
- (c) Que el reloj se detiene al final de un down, durante el cual un foul es señalado por un pañuelo o gorra, y ningún silbato ha sonado; y
- (d) Que incluso en presencia de un silbatazo lejos en el campo, él sonará su silbato cuando haya jugadores que se encuentran retirados de tal señal. Esto ayudará para prevenir faules en acción continúa.

**Artículo 6** El juez de campo ayudará al Réferi en decisiones que involucren cualquier cachada, recuperación, punto de fuera del campo, o toque ilegal, de una bola suelta, después de que ha cruzado la línea de scrimmage y en particular en aquellas acciones que están fuera del rango del juez de línea y del Umpire. Ver 15-1-11, S. N. 1.

### POSICIÓN EN INTENTOS DE GOL DE CAMPO O EN INTENTOS DE ANOTACIÓN

**Artículo 7** En intentos de gol de campo o en intentos de anotación extra por patada, el juez del campo se colocará en la línea final y cubrirá el poste de gol contrario al juez Baqueador. Él, junto con el juez Baqueador, es responsable de indicar al Réferi si la patada es lo suficientemente alta y pasa a través de los postes de gol.

## SECCIÓN 7 JUEZ LATERAL.

### JUEZ LATERAL, POSICIONES Y OBLIGACIONES.

**Artículo 1** El juez lateral operará en el mismo lado del campo que el liniero, 20 yardas atrás.

**Artículo 2** El juez lateral deberá contar el número de jugadores defensivos en el campo de juego al momento del centro.

**Artículo 3** Él será responsable de todos los receptores elegibles en su lado del campo.

**Artículo 4** Después de que los receptores han dejado línea de scrimmage, el juez lateral se concentrará en la acción que ocurra en el área entre el Umpire y el juez Baqueador.

**Artículo 5** Además del uso especificado del silbato para todos los Oficiales (ver Regla 15-1-4), el juez lateral también usará su silbato cuando esté completamente seguro:

- (a) Que la bola se convierte en muerta;
- (b) Que el reloj se detiene;
- (c) Que el reloj se detiene al final de un down, durante el cual un foul es señalado por un pañuelo o gorra, y ningún silbato ha sonado; y
- (d) Que incluso en presencia de un silbatazo lejos en el campo, él sonará su silbato cuando haya jugadores que se encuentran retirados de tal señal. Esto ayudará para prevenir faules en acción continúa.

**Artículo 6** El juez del campo ayudará al Réferi en decisiones que involucren cualquier cachada, recuperación, punto de fuera del campo, o toque ilegal, de una bola suelta, después de que ha cruzado la línea de scrimmage y en particular en aquellas acciones que están fuera del rango del liniero y del Umpire.

### POSICIÓN EN INTENTOS DE GOL DE CAMPO O EN INTENTOS DE ANOTACIÓN

**Artículo 7** El juez lateral se alineará en posición lateral al Umpire en los goles de campo y en los intentos de anotación extra por patada.

## SECCIÓN 8 JUEZ BAQUEADOR.

### OBLIGACIONES DEL JUEZ BAQUEADOR.

**Artículo 1** El juez Baqueador es el principal responsable con respecto a: cubrir patadas de scrimmage (a menos que sea intento de anotación extra) o pases adelantados o bolas sueltas que crucen la línea de gol de la defensiva y que estén fuera del rango del Umpire, juez de campo y liniero, hacer notar las substituciones o salidas ilegales durante una bola muerta con el reloj caminando (ver Regla 5-2-11), y faules señalados por un pañuelo o gorra durante un down. Él contará al equipo defensivo.

**Artículo 2** Él tomará el tiempo de descanso entre los dos periodos de cada medio (ver Regla 4-1-2), la duración de todos los tiempo fuera de los equipos (ver 4-5-1 Idea 2), y los 40/25 segundos permitidos al Equipo A para poner la bola en juego (ver Reglas 4-6-1 y 2). Él utilizará el reloj de los 40/25 segundos proporcionado por el equipo de casa. Si este reloj es inoperante él deberá tomar el tiempo Oficial de los 40/25 segundos en el campo de juego.

## Regla a 15 Oficiales, jurisdicción y deberes.

**Artículo 3** Además del uso especificado del silbato para todos los Oficiales (ver Regla 15-1-4), el juez Baqueador también usará su silbato cuando esté completamente seguro:

- (a) Que la bola se convierte en muerta;
- (b) Que el reloj se detiene; o
- (c) Que el reloj se detiene al final de un down, durante el cual un foul es señalado un foul ya sea por un pañuelo o gorra, y ningún silbato ha sonado.

Incluso en presencia de un silbatazo lejos en el campo, él sonará su silbato cuando haya jugadores que se encuentran retirados de tal señal, con el fin de prevenir faules en acción continua. Él deberá estar particularmente atento de lo indicado en el inciso (c).

**Artículo 4** Él ayudará al Réferi en decisiones que involucren cualquier cachada, recuperación, punto de fuera del campo, o toque ilegal, en una bola suelta, después de que ha cruzado la línea de scrimmage y en particular por aquellas acciones que están fuera del rango del juez de campo, liniero o del Umpire. Ver Regla 15-1-11, S. N. 1. Él debe contar a los jugadores defensivos en el campo de juego al momento del centro.

**Artículo 5** El juez Baqueador tiene la absoluta responsabilidad de:

- (a) Instruir al pateador y/o al pateador de lugar que las patadas de salida deben ser hechas por patada de lugar o patada de bote pronto.
- (b) Que la altura del tee (artificial o natural) usado para las patadas de salida se encuentre conforme a las reglas respectivas.

**Nota:** Él notificará al equipo visitante por lo menos cinco minutos antes del inicio del segundo medio.

## REGLA 9 REPETICIÓN INMEDIATA.

### REPETICIÓN INSTANTÁNEA.

La Liga empleará un sistema de repetición instantánea para ayudar a oficial examinar las jugadas que pueden ser revisables como se define a continuación. Los siguientes procedimientos serán utilizados:

#### Desafío del Head Couch.

**Artículo 1** Desafío de los entrenadores. En cada jugada, el equipo será permitido dos desafíos que se iniciar la jugada instantánea.

**El entrenador va a iniciar un reto lanzando una bandera roja al terreno de juego antes del próximo centro o patada legal.** Cada desafío que requerirá el uso de un tiempo fuera. Si la impugnación es confirmada, el tiempo fuera será restaurado. Un desafío sólo se restablecerá si un equipo tiene éxito en sus dos desafíos, en cuyo caso como premio le será concedido un tercer reto, pero un cuarto desafío no será permitido bajo ninguna circunstancia.

**Nota 1:** Si hay un foul que retrasa el siguiente centro, el equipo que comete el foul no será capaz de poner en tela de juicio la Regla anterior. Un equipo puede impugnar cualquier revisión (véase el artículo 4, a continuación), salvo en la que la Regla sobre el terreno sea una anotación para cualquiera de los dos equipos, una intercepción, un balón suelto o un pase atrasado que es recuperado por un adversario o se va fuera de los límites del campo en la zona de anotación del oponente, o una patada de scrimmage mofada recuperada por el equipo pateador. Un equipo también tiene prohibido de impugnar cualquier fallo después de que el aviso de dos minutos para finalizar un medio, y a través de cualquier período de Tiempos extra.

**Nota 2:** Si a un equipo se le terminaron los tiempos fuera o ha utilizado todos sus retos disponibles no puede intentar iniciar un reto adicional. Si un equipo inicia un reto cuando no está autorizada para hacerlo, se le cargará un tiempo fuera.

**Castigos: Por iniciar un reto cuando un equipo haya agotado sus tiempos fuera: Pérdida de 15 yardas.**

**El artículo 2 Repetición oficial para su revisión.** Después de todas las jugadas de puntuación, intercepciones, balones sueltos y pases atrasados que se recuperan de un oponente o por salir fuera de los límites del campo a través de las diagonales de un oponente, patadas que fueron mofadas y recuperadas por el equipo que patea, después de la advertencia de los dos minutos de cada mitad, y en cualquier periodo de tiempo extra, cualquier repetición se inicia por el Oficial de la repetición desde una cabina comparable e ubicada en la caja de los entrenadores o de prensa.

**Nota 1:** no hay ningún límite para el número de repetir los exámenes que pueden ser iniciadas por la repetición. La capacidad para iniciar una revisión no tiene ninguna relación con el número de tiempos fuera que le restan a cualquiera de los dos equipos, y ningún tiempo fuera le será cargado en cualquier revisión, iniciada por el oficial de la repetición.

**Nota 2:** La jugada deberá iniciar una revisión antes de la bola es legalmente siguiente pone en jugada.



## Regla a 15 Oficiales, jurisdicción y deberes.

**Artículo 3 Revisiones por el Réferi:** Todas las Revisiones de Repetición serán conducidas por el Réferi con un monitor colocado a nivel de campo después de consultar con el Oficial (es) que cubrieron la jugada y antes de la revisión. Una decisión será cambiada sólo cuando el Réferi tiene disponibles pruebas visuales irrefutables que justifiquen el cambio.

**Nota 1:** *Tiempo límite. Cada revisión durará un máximo de 60 segundos, medidos desde cuando el Réferi inicia su revisión de la repetición de la jugada en el monitor a nivel de campo.*

**Nota 2:** *Pueden ser revisados y examinados todos los aspectos de la jugada, y estarán sujetos a cambio, incluso si el reto no proviene de un entrenador o si el motivo específico de la jugada es a solicitud del oficial de la revisión.*

**Artículo 4 Jugadas Sujetas a Revisión:** El Sistema de Repetición de las jugadas cubrirá solamente las siguientes situaciones de juego:

(a) **Cuando las Reglas de las jugadas** involucren la Línea Lateral, Línea de Gol, Zona Final y Línea Final:

- (1) Jugadas de anotación, incluyendo cuando **la bola** rompe el plano de la línea de anotación.
- (2) Pase completo/incompleto/interceptado en las líneas laterales, de anotación, zona de anotación, y línea final.
- (3) Corredor/receptor en o fuera de los límites del campo.
- (4) Recuperación en o fuera de los límites del campo de un balón perdido.
5. Si se ha producido un Touchback, cuando la Regla en el campo implica un impulso del corredor, o si una patada tocó el pylon.

(b) Jugadas de Pase:

- (1) Si un pase es declarado completo, incompleto, interceptado en el terreno de juego.
- (2) Si un fumble del QB (pasador), es un pase.
- (3) Si un pase adelantado es tocado por cualquier jugador.
- (4) Si un pase es lanzado adelantado o atrasado.
- (5) Si un pase adelantado es lanzado más allá de la línea de la scrimmage, o desde detrás de la línea de scrimmage.
- (6) Si un pase adelantado o atrasado lanzado desde atrás la línea de la scrimmage, después que la bola ha estado delante de la línea de scrimmage.

**c) Bola muerta: Cuando en el terreno de juego la Regla es:**

1. El corredor hace down por el contacto del defensivo. Y la recuperación del fumble por un oponente o un compañero de equipo se presenta en la acción que ocurre después del fumble;
2. El corredor hace down por el contacto defensivo y la recuperación de un fumble por un oponente o un compañero de equipo que ocurra durante una acción después del fumble.
3. En un pase adelantado incompleto, cuando la recuperación de un fumble o es recuperado un pase atrasado por un oponente o un compañero de equipo y que ocurre en la acción que sigue a un fumble o un pase atrasado; o
4. Un balón suelto que va fuera de límites del campo, cuando se recupera en el campo de juego por un contrario o un compañero de equipo en la acción después de que la bola pego en el suelo.

**Nota 1:** *Si en el fallo en el terreno de juego es down por contacto, fuera del campo, o pase adelantado incompleto es declarado, la bola pertenece al jugador que la recupero en el sitio donde fue recuperado el fumble, y cualquier avance es anulado. Si la bola va fuera del campo en la zona final, el resultado de la jugada será ya sea un Touchback o un Safety*

**Nota 2:** *Si el Réferi no tiene pruebas visuales indisputables respecto a qué el jugador recuperó la bola suelta, o si la bola salió fuera del campo, el fallo de la Regla en el terreno de juego permanece.*

(d) Otras jugadas revisables son:

1. Cuando en el campo la Regla es el corredor no hace down de contacto del defensivo.
2. La posición de la bola con respecto a un primer down.
3. Si el balón en la patada ha sido tocado.
4. Si un gol, o intento de anotación extra ha cruzado por debajo o por encima del travesaño, por dentro o por fuera de un poste vertical cuando el balón pasa por la inferior, o si ha tocado cualquier cosa.
5. Si hay más de 11 jugadores en el terreno de juego al momento del centro.

## Regla a 15 Oficiales, jurisdicción y deberes.

6. Si ha habido una transferencia ilegal adelantada.
7. Si una bola suelta en la jugada ha alcanzado un reproductor de video, cable guía, la llamada sky cam, o cualquier otro objeto.

El artículo 5 No hay revisiones en las siguientes jugadas, incluyen pero ser no se limitan a

1. Estado de la jugada o del reloj de juego,
2. Down correcto,
3. Aplicación del castigo,
4. Regla del corredor que hace down por contacto de un defensivo (donde no se encuentre involucrado un Fomble,
5. La posición de la bola que no se encuentre involucrado un primero y diez o la línea de gol,
6. La recuperación de una bola suelta que no implique los límites del campo o de la zona final.
7. Goles de campo o intentos de anotación extra que crucen por arriba de los postes sin tocar nada.
8. Silbatazos inadvertidos o errores de los Oficiales.
9. El QB azota la bola para matar el reloj de juego.

## REGLA 16. PROCEDIMIENTOS DE MUERTE SÚBITA.

### SECCIÓN 1 PROCEDIMIENTOS DE MUERTE SÚBITA.

#### PROCEDIMIENTOS DE MUERTE SÚBITA.

**Artículo 1.-** Si el marcador está empatado al finalizar el tiempo regular de todos los juegos de pretemporada, temporada regular y juegos de postemporada de la NFL, un sistema modificado extra de muerte súbita entrará en efecto, en virtud de lo siguiente.

**Artículo.- 2** Al finalizar el tiempo de un juego, el Réferi llamara para el volado en el centro del campo, de acuerdo a las Reglas aplicadas para el volado del inicio del juego (ver Regla 4-2-2). El capitán del equipo visitante tiene nuevamente la primera opción para pedir.

**Artículo 3.-** Después de un intermedio de no más de tres minutos al final del juego regular, comenzará el periodo extra.

- (a) Ambos equipos deben tener la oportunidad de poseer el balón una vez durante el período extra, a menos que el equipo que recibe la patada inicial de apertura anota un touchdown en su posesión inicial, en cuyo caso es el ganador, o si el equipo pateador que inicia el período extra logra un Safety en la posesión inicial del equipo receptor, en cuyo caso el equipo que pateo es el ganador.
- b) Si el equipo que posee el balón primero no consiguió en su posesión inicial una anotación, y si el equipo que tiene la siguiente posesión anota de cualquier forma será el ganador.
- (c) Si el equipo que posee la primera posesión anota un gol de campo en su posesión inicial, el otro equipo (el segundo equipo) tendrá la oportunidad de poseer el balón.
  - (1) Si el segundo equipo anota un touchdown de 6 puntos en su posesión, es el ganador.
  - (2) Si el segundo equipo anota un gol de campo en su posesión, el próximo equipo en anotar por cualquier método será el ganador.

#### NOTAS:

- (1) *Si el segundo equipo pierde la posesión por una intercepción o balón suelto, se jugará el down hasta que concluya la jugada, pero si la posesión del segundo equipo legalmente ha finalizado con la recuperación de balón suelto o intercepción, cualquier acción posterior no afectará el resultado del juego. (Si el cambio de posesión se produce en la zona de anotación del equipo de la segunda posesión, la puntuación cuenta.)*
  - (2) *Faltas por uno o ambos equipos tras el cambio de posesión, o una posterior pérdida de la posesión de la bola por el equipo que interceptó el pase o recuperó el balón, no podrán cambiar el resultado de la jugada. El equipo que recibió la patada de apertura es el ganador, ya que el segundo equipo tuvo la posesión del balón y no pudo anotar.*
  - (3) *En este tipo de situaciones, si el jugador que intercepta el pase o recupera el balón suelto va a la tierra (hace down) y no hace ningún esfuerzo para avanzar, el Oficial que cubre la jugada sonará su silbato para terminar el juego.*
  - (4) *Si el segundo equipo pierde la posesión de la bola por una intercepción o balón suelto, pero el primer equipo cometió una falta antes del cambio de posesión, la segunda posesión del equipo no ha terminado legalmente, y no puede terminar el juego al final del down. Sin embargo, en determinadas situaciones (ver A. R. 16.24) el segundo equipo no puede rechazar el castigo y aceptar el resultado de la jugada, no importando si salga o no beneficiado, porque crearía una segunda posesión para sí mismo. Deberá aceptar el cumplimiento del castigo, que extenderá su posición inicial.*
  - (5) *La situación en (4) también puede afectar al equipo que recibe la patada inicial de apertura durante su primera posesión. Si hay un foul por el segundo equipo seguido por un doble cambio de posesión y el primer equipo declina el castigo y acepta el resultado de la jugada, el segundo equipo ha tenido su posesión requerida, y el primer equipo tiene de nuevo la posesión del balón por segunda vez y necesitará sólo un gol de campo para ganar. Sin embargo, si acepta el castigo, extenderá su posición inicial (ver A. R. 16.25).*
- (d) Un jugador está en posesión de la bola cuando la tiene en control y posición dentro del campo (ver Regla 3-2-7). La defensiva gana la posesión de la bola cuando la cacha, intercepta o recupera un balón suelto.
  - (e) La oportunidad de poseer se aplica sólo durante las jugadas de patadas. Un kickoff es la oportunidad de poseer la bola para el equipo receptor. Si el equipo pateador legalmente recupera el balón, el equipo receptor se considera que han tenido su oportunidad (y la perdió). Un intento de patada o gol de campo que cruza la línea de scrimmage y es mofada por el equipo receptor se considera una oportunidad de poseer la bola para el equipo receptor. Las reglas normales de contacto por el equipo que pateo aplican.
  - (f) Todas las opiniones de repetición de la jugada se iniciará por pedido de los oficiales. No se permitirá los desafíos de los Couches.

## Regla 16. Procedimientos de muerte súbita.

**Artículo 4.-** Los siguientes incisos se aplicarán a los juegos de tiempo extra en la pretemporada y la temporada regular.

- (a) Habrá un período con un máximo de 15 minutos, incluso si el segundo equipo no ha tenido la oportunidad de poseer el balón o si no ha terminado su posesión inicial. Si el marcador está empatado al final del período, el juego dará lugar a un empate.
- (b) Cada equipo tendrá derecho a dos tiempos fuera, y si hay un tiempo fuera de exceso, se aplicarán las normas habituales (4-5). Se aplicarán las disposiciones generales para el cuarto cuarto de un juego, incluyendo el tiempo, se aplicará.

**Artículo 5.-** Los siguientes incisos se aplicarán a los juegos de tiempo extra en la postemporada.

- (a) Si el marcador está empatado al final del primer período de prórroga de 15 minutos, o si no ha terminado la posesión inicial del segundo equipo, se comenzará otro período de 15 minutos de prórroga, y el juego continuará, independientemente de cuántos períodos de 15 minutos sean necesarios.
- (b) Entre cada período de prórroga, habrá un intervalo de dos minutos, pero no habrá ningún intermedio de descanso después del segundo período. Al comienzo del tercer período de prórroga, el capitán que perdió el volado antes del primer período de prórroga tendrá la primera opción de los dos privilegios en la Regla 4, sección 2, artículo 2, a menos que el equipo que ganó el sorteo lo difiera.
- (c) Al final del primer y tercer períodos extras, etc., los equipos deben cambiar de lado de conformidad con la Regla 4, sección 2, artículo 3.
- (d) Cada equipo tiene derecho a tres tiempos fuera durante el medio. Si hay un tiempo fuera en exceso, aplicarán las normas habituales (4-5).
- (e) Al final de un segundo período de prórroga, se aplicarán las Reglas de tiempo como al final de la primera mitad. Al final del cuarto período de prórroga, las reglas de tiempo se aplicará como al final del cuarto cuarto.
- (f) En el final de un cuarto período de Tiempos extra, habrá otro volado de conformidad con la Sección 1, artículo 2, y el juego continuará hasta que un ganador sea declarado.

**Artículo 6.-** Jugador (s) descalificado no deberá volver a entrar durante cualquier período adicional o períodos en la pretemporada, temporada regular y postemporada.

**Artículo 7.-** Excepto como se indica arriba, todas las otras reglas generales y específicas se aplicarán durante cualquier período extra o períodos en la pretemporada, temporada regular y postemporada.

## REGLA 17. EMERGENCIAS, ACTOS DESLEALES.

### Sección 1

#### Emergencias.

##### UN NO JUGADOR EN EL TERRENO DE JUEGO.

**Artículo.- 1** Si cualquier no jugador, incluyendo fotógrafos, reporteros, empleados, policías o espectadores entran al campo de juego o zonas finales, y al juicio del oficial dicha persona o personas interfieren con la jugada, el Réferi, después de consultar con su planilla (ver Reglas 13-1-7 y 15-1-6), deberá aplicar cualquier penalización o anotación conforme lo amerite la interferencia.

##### CONTROL DEL JUEGO.

**Artículo.- 2** Si los espectadores entran al campo y/o interfieren con el progreso del juego de manera tal que en la opinión del Réferi el juego no puede continuar, él deberá declarar un tiempo fuera. En tal caso él registrará el número del down, distancia por ganar, y posición de bola en el campo. Él deberá también asegurarse con el juez de línea del tiempo restante de juego y lo registrará. Él deberá entonces ordenar al equipo de casa a través de su administración que despejen el campo, y cuando se encuentre despejado y se restablezca el orden y la seguridad de los espectadores, jugadores y oficiales se encuentre asegurada a satisfacción del Réferi, el juego debe continuar aun cuando sea necesario utilizar las luces.

##### SI EL JUEGO.

**Artículo.- 3** Si el partido debe ser suspendido debido a una ley estatal o municipal, o por la oscuridad si no hay luces disponibles, un reporte inmediato debe ser emitido al Comisionado por el equipo de casa, el club visitante y los oficiales. A la recepción de todos los reportes el Comisionado deberá tomar una decisión que será definitiva.

##### SITUACIONES DE EMERGENCIA.

**Artículo.- 4** La NFL afirma su posición que en la mayoría de las circunstancias todos los juegos de temporada regular y post temporada deben jugarse hasta su conclusión. Si, en la opinión de las autoridades apropiadas de la Liga, es imposible comenzar o continuar con un juego debido a una emergencia, o si un partido es considerado inminentemente amenazado por dicha emergencia (por ejemplo, clima severamente inclemente, relámpagos, inundaciones, falla en la energía eléctrica), los siguientes procedimientos (ver Artículos 5 al 11) servirán como guía para el comisionado y/o su representante debidamente designado. El Comisionado tiene la autoridad para revisar las circunstancias de cada emergencia y para ajustar los siguientes procedimientos de la manera que juzgue apropiada. Si, en la opinión del Comisionado, es razonable concluir que la reanudación de un juego interrumpido no cambiaría su resultado final o afectaría adversamente cualquier otro asunto competitivo inter-equipo, él tiene la autoridad para poner fin al partido.

##### AUTORIDAD DE LA LIGA.

**Artículo.- 5** Los empleados de la Liga con la autoridad de definir las emergencias bajo estos procedimientos son: el Comisionado, sus representantes designados de la oficina de la Liga, y el Réferi de juego. En aquellos caso donde el Comisionado o su representante designado no se encuentren en el juego, el Réferi tendrá la única autoridad; provisto, sin embargo, que si el Réferi retarda el inicio de o interrumpe un juego por un periodo significativo de tiempo debido a una emergencia, él debe hacer todos los intentos posibles por contactar al Comisionado o al representante designado del Comisionado para consultarlo. En todos los casos de un retraso significativo, las autoridades de la Liga consultarán con la dirección de los clubes que participan e intentarán obtener información apropiada de las fuentes externas, si aplica (por ejemplo, agencia del pronóstico del tiempo, policía).

##### INICIO TARDE.

**Artículo.- 6** Si, debido a una emergencia, un juego de temporada regular o de post temporada no se inicia en su horario programado y no puede jugarse a cualquier hora más tarde el mismo día, el juego sin embargo deberá jugarse en una fecha subsiguiente a ser determinada por el Comisionado.

##### FECHA POSTERIOR.

**Artículo.- 7** Si se considera que existe una amenaza de emergencia que puede ocurrir durante el transcurso de un juego (por ejemplo, la entrada de una tormenta), la hora del inicio de ese juego no se moverá a un horario más temprano a menos que exista el tiempo suficiente para hacer un cambio ordenado.

##### JUEGO INTERRUPTIDO.

**Artículo.- 8** Si, bajo circunstancias de emergencia, un juego interrumpido de temporada regular o post temporada no puede completarse en el mismo día, dicho juego será reprogramado por el Comisionado y reanudado en ese punto.

## Regla 17. Emergencias, Actos Desleales.

### FECHAS, CIUDADES ALTERNAS.

**Artículo.- 9** En circunstancias bajo estos procedimientos de emergencia que requieran al Comisionado reprogramar un juego de temporada regular, él agotará todos los esfuerzos para reprogramar el juego a no más de dos días posteriores a su fecha originalmente pactada, y él intentará programar el juego en su sitio original. Si es imposible hacerlo así, él lo reprogramará en el estadio disponible más cercano. Si es imposible reprogramar el juego dentro de los dos días posteriores a su fecha original, el Comisionado intentará reprogramarlo en el martes de la siguiente semana del calendario en que los dos clubes involucrados enfrenten a otros clubes (o el uno al otro). Además, el Comisionado tendrá presente el potencial de inequidad competitiva si uno o los dos clubes involucrados han sido ya proyectados para un próximo juego después del martes de esa semana (por ejemplo, juego de día de Acción de gracias).

### INTERRUPCIONES POSTEMPORADA.

**Artículo.- 10** Si una emergencia interrumpe un juego de post temporada y dicho juego no puede reanudarse en la misma fecha; el Comisionado agotará todos los esfuerzos para completarlo lo más pronto posible. Si es imposible agendar el juego en el mismo sitio, él seleccionará un sitio alternativo apropiado. El terminará un partido antes de ser completado sólo si en su juicio la continuación del juego no alteraría normalmente el resultado final esperado.

### MOMENTO DE LA INTERRUPCIÓN.

**Artículo.- 11** En todos los casos donde un juego se reanude después de una interrupción, ya sea en la misma fecha o en una fecha posterior, la reanudación se efectuará en el mismo punto en el que el juego se interrumpió. En el momento de la interrupción, el Réferi solicitará un tiempo fuera y tomará registro de lo siguiente: el equipo que tiene posesión de la bola, la dirección a la que su ofensiva se dirigía, la posición de la bola en el campo, down, distancia, periodo, tiempo restante en el periodo, y cualquier otra información pertinente requerida para un reinicio justo y eficaz del juego.

## SECCIÓN 2 ACTOS DESLEALES (NO COMUNES) EXTRAORDINARIOS.

### AUTORIDAD DEL COMISIONADO.

**Artículo.- 1** El Comisionado tiene la total autoridad para investigar y tomar las medidas disciplinarias y/o correctivas apropiadas si cualquier acción del club, interferencia de un no participante, o catástrofe ocurre en un juego de la NFL que él juzgue ya sea desleal o fuera de las tácticas aceptadas que se involucren en el fútbol profesional y que tal acción tenga un efecto significativo en el resultado del juego.

### NO HAY PROTESTA DE LOS CLUBS.

**Artículo.- 2** La autoridad y las medidas proporcionadas para toda esta Sección 2 no constituyen una maquinaria de protesta a ser utilizada por los clubes de la NFL en el caso de que surja una disputa sobre el resultado de un partido. La investigación que se indica en esta Sección 2 será conducida exclusivamente por iniciativa del Comisionado para revisar un acto u acontecimiento que él juzgue extraordinario o desleal y que el resultado del juego en cuestión sería inequitativo para uno de los equipos participantes. El Comisionado no aplicará su autoridad en los casos de quejas por clubes que involucren errores de apreciación o errores rutinarios de omisión por parte de los oficiales de juego. Los juegos que involucren tales quejas permanecerán tal como finalizaron.

### CASTIGOS POR ACTOS ANTIDEPORTIVOS.

**Artículo.- 3** Los poderes del Comisionado bajo esta Sección 2 incluyen la imposición de multas y retiro de selecciones colegiales, suspensión de personas involucradas en los actos desleales, y, si es apropiado, la reversión del resultado de un juego o la reprogramación de un juego, ya sea desde el principio o desde el punto en que el acto extraordinario ocurrió. En caso de reprogramar un juego, el Comisionado se guiará por los procedimientos especificados en la Regla 17, Sección 1, Artículos 5 al 11, citados anteriormente. En todos los casos, el Comisionado conducirá una investigación completa, incluyendo la oportunidad para oír versiones, el uso del video de juego, y cualquier otro procedimiento que juzgue apropiado.

## REGLA 18. GUÍAS PARA LOS CAPITANES.

### SECCIÓN 1 GUÍA PARA LOS CAPITANES.

**Artículo.- 1** Una hora treinta minutos antes de la patada inicial: Los Couches respectivos designarán al capitán (es) con un máximo de seis por equipo.

### OPCIÓN EN EL VOLADO.

**Artículo.- 2** Volado:

- (a) Hasta seis capitanes por equipo pueden participar en la ceremonia del volado (activos, inactivos, u honorarios); Sólo un capitán del equipo visitante (o capitán designado por el Réferi si no hay equipo de casa) puede declarar la opción del volado.
- (b) El equipo que gana el volado podrá entonces tener a un sólo capitán para declarar su opción.
- (c) El equipo que perdió el volado podrá entonces tener a un sólo capitán para declarar su opción.

### OPCIÓN EN LOS CASTIGOS.

**Artículo.- 3** La elección en la Opción del Castigo: Sólo a un capitán se le permite indicar la elección de su equipo con respecto al castigo.

### CAMBIO DE CAPITANES.

**Artículo.- 4** Cambio de Capitanes:

- (a) El couch tiene la prerrogativa de informar al Réferi cuando él desea hacer un cambio en los capitanes del equipo; o
- (b) Un capitán que está saliendo puede informar al Réferi cuál jugador actuará como capitán en su lugar cuando él es sustituido; o
- (c) Cuando un capitán deja el juego, el sustituto entrante tiene permitido informar al Réferi cuál jugador ha designado el couch respectivo como capitán.

**Nota:** *Un capitán en el campo no tiene la autoridad para pedir un cambio de capitán del equipo mientras ese capitán permanece en el campo.*

Prohibida su reproducción, y su venta.

Responsable de la traducción: Francisco J. Reyes R.

Para uso solamente en computadora.

No es comerciable.

Esto es solo un material didáctico con el objetivo de entender las Reglas que se aplican en un juego de la N. F. L.

Fin

Agosto del 2013.