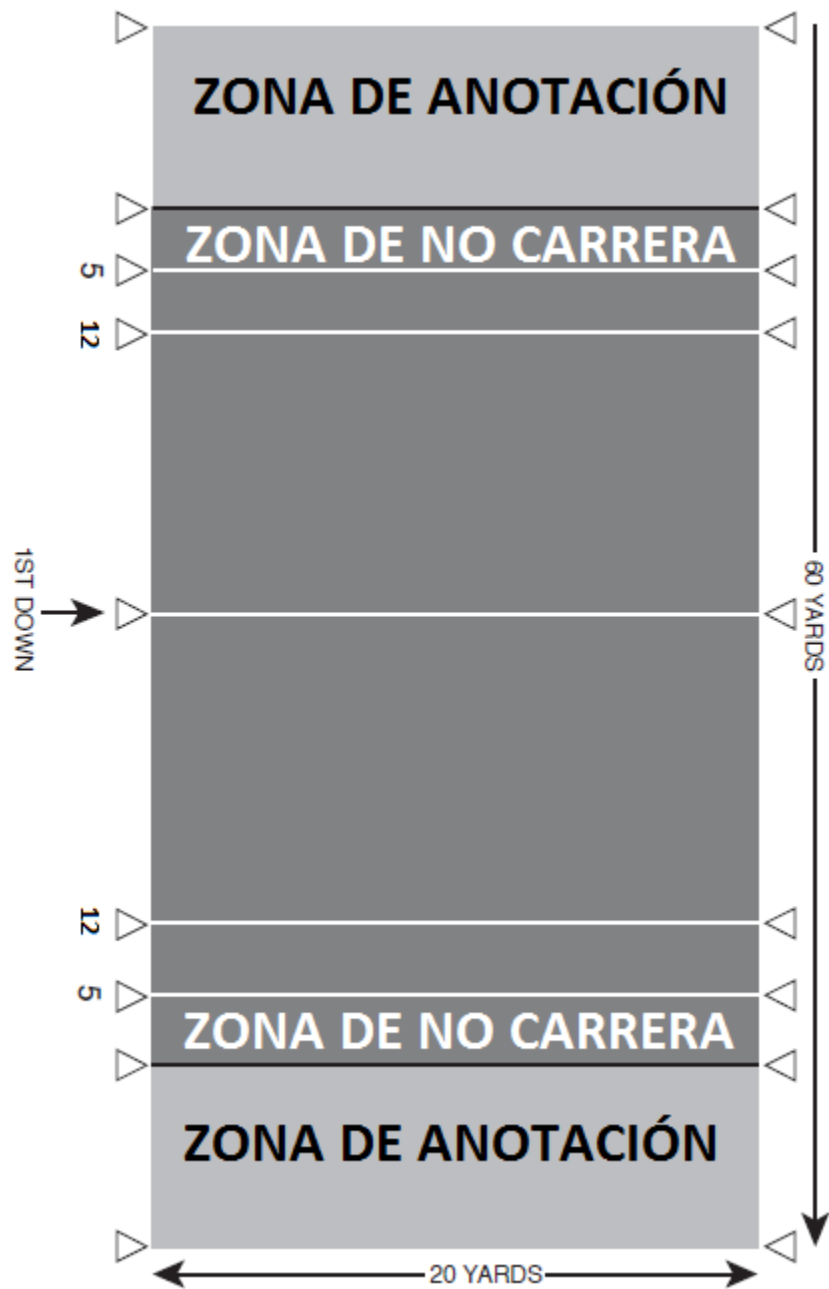


Campo de juego

El campo de juego tiene una longitud de 60 yardas (54 metros) y un ancho de 30 yardas (27 metros). Hay dos End Zone, situadas en los extremos del campo, que tienen un máximo de 10 yardas (9 metros) de profundidad y mínimo de 7 yardas (6'3 metros cada una). Las zonas de no carrera están situadas a 5 yardas (4'5 metros) de cada End Zone.





Quarterback (QB)

Quarterback (QB) Es el capitán del ataque (líder).

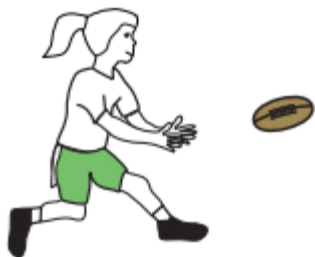
- Elige las jugadas de ataque
- Siempre empieza la jugada detrás del **Centro (C)**, de quien recibe el balón, teniendo la opción de entregar el balón en mano o hacer un pase a uno de sus compañeros.
- El **QB** hombre no puede cruzar la línea de scrimmage (**LOS**). A menos que exista un intercambio de balón con uno de sus compañeros
- La **QB** mujer puede cruzar la línea de scrimmage (**LOS**) sin la necesidad de intercambiar el balón con uno de sus compañeros.
- El **QB** cuenta con 7 segundos para realizar un pase a sus compañeros



Center (C)

Centro (C)

- Entrega el balón al inicio de cada jugada al QB
- Después de entregar el balón el centro puede salir a recibir un pase.



Wide Receiver (WR)

Wide Receiver (WR) o Receptor

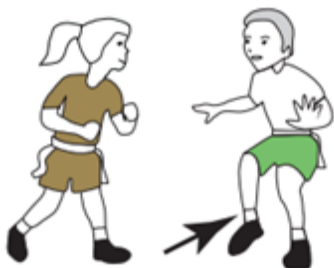
- Es el responsable de recibir los pases del **QB** y correr con el balón.
- Puede recibir una entrega en mano (**Handoff**).



Running Back (RB)

Running Back (RB)

- Empieza la jugada detrás del **QB** o cerca de él, y es el responsable de recibir los **Handoff** del **QB** y correr con el balón.
- También puede recibir pase del **QB**

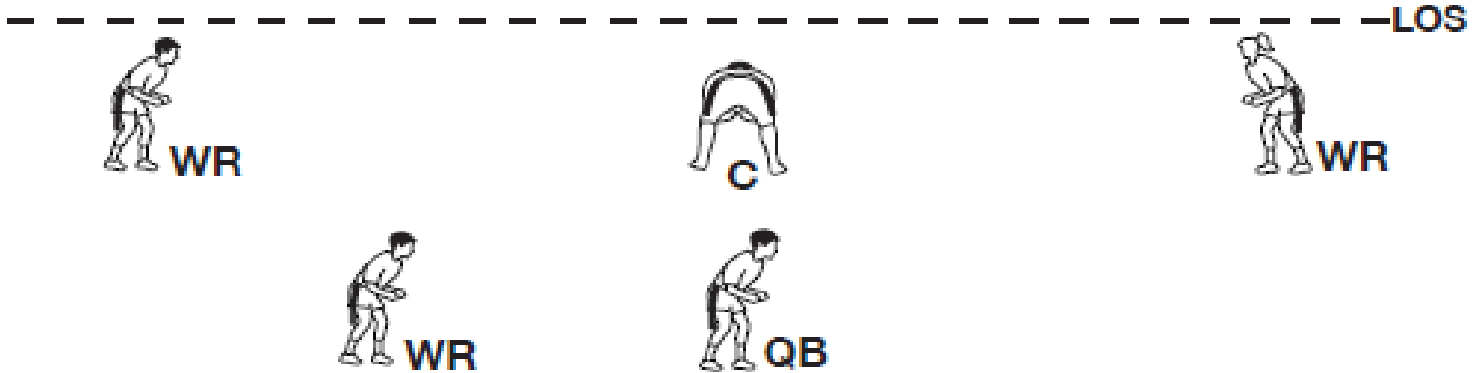


Defensive Back (DB)

Defensive Back (DB) o defensor

- Todas las posiciones defensivas en tocho bandera son llamadas **DB**
- Es el responsable de parar a los jugadores atacantes y de interceptar o ganar la posición del balón.
- Intenta quitarle las banderas al atacante que lleva el balón

Formación estándar



Anotaciones

- Touchdown = 6 puntos
- Touchdown Mixto (Hombre –Mujer)= 7 puntos
- Extra Point= 1 punto (jugado desde la yarda 5)
- Extra Point= 2 puntos (jugado desde la yarda 12)
- Safety = 2 puntos

Un Touchdown se anota cuando el ataque entra con el balón en la End Zone. Después de cada Touchdown, el equipo que anoto tiene la oportunidad de intentar una jugada para hacer un punto extra. Un Safety se anota cuando se le quita el Flag a un jugador que está con el balón dentro de su propia End Zone.

En una intercepción retornada hasta la End Zone contraria en cualquier jugada de punto extra que finalice con anotación del equipo de defensa, sumará 2 puntos al marcador del mismo y le dará a este mismo la posesión en su yarda 5 para la próxima jugada.

Pases de balón

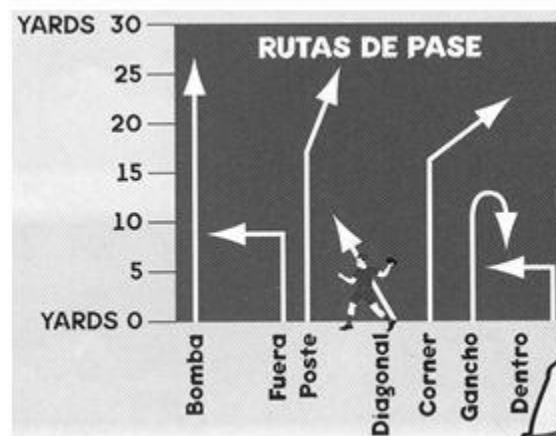
El **QB** tiene 7 segundos para realizar un pase a la mano o un pase de más de 10 yardas. Si no lo completa el balón está muerto y pierde la oportunidad (Down). En cuanto el balón es entregado a otro jugador, la regla de los 7 segundos no está en efecto. Las intercepciones cambian la posesión del balón en el mismo punto en el que se ha producido. Esta es la única posibilidad para no empezar en la línea de 5 yardas un ataque.

Cuando se intercepta un balón en la propia End Zone, la jugada finaliza y el equipo que ha recuperado el balón, iniciará su ataque en la yarda 5. Si el jugador que intercepta corriera y saliera de su End Zone, entonces la siguiente jugada comenzaría en el punto hasta el que ese jugador hubiera avanzado. De todas formas, si el jugador que abandona su End Zone, después de interceptar, volviera a entrar y allí le quitaran el Flag, supondría un **Safety** para el otro equipo que, además, recuperaría la posición del balón.



Ruta de pase

Una ruta de pase es la trayectoria que el receptor debe correr para que así el **QB** sepa donde podrá pasar el balón. Cada receptor en un equipo puede tener diferentes rutas de pase para cada jugada. A continuación se muestran algunas de estas rutas.



Recibir el balón

Todos los jugadores son legítimos recibidores de pase, incluido el **QB**, ya que si el balón ha sido pasado anteriormente a otro jugador, este se convierte en receptor.

Los jugadores deben tener al menos un pie dentro del campo al recibir un pase.



Correr con el balón

El **QB** no puede atravesar línea de scrimmage(**LOS**) corriendo con el balón.

Con el objeto de evitar carrera de potencia y pocas yardas, se han designado unas zonas de no carrera. Éstas están localizadas 5 yardas delante de cada End Zone.

El corredor portador del balón puede girar o rotar sobre sí mismo para esquivar a la defensa, pero nunca saltar ni lanzarse al suelo.

- Se considera balón muerto cuando:
 - Un árbitro hace sonar su silbato
 - Al portador del balón se le quita el Flag o comete una ilegalidad
 - Se produce una anotación
 - Cualquier parte del cuerpo del portador del balón, que no sean manos o pies, toquen el suelo
 - Se le cae el pañuelo al portador del balón. La jugada será parada por el silbato del árbitro, el balón se declarará muerto y la siguiente jugada se iniciará en el punto en el que se le cayó el Flag
 - Las sustituciones se pueden hacer durante cualquier momento a balón muerto.

Presionar al QB (RUSH)

Todos los jugadores que presionan al **QB** deben estar, como mínimo, a 2 yardas de la línea de scrimmage(**LOS**) en el momento en el que el Centro (**C**) entrega el balón al **QB**.

No hay número máximo de jugadores que puedan presionar al **QB**.

Los jugadores que no presionen pueden estar defendiendo en la línea de scrimmage(**LOS**). Una vez que el balón es entregado en **Handoff** o en un pase hacia atrás, o bien se simula una de esas acciones en una jugada de engaño, la regla de las 2 yardas se queda sin efecto y todos los defensores pueden cruzar la línea de scrimmage(**LOS**). Una marca especial, o bien un árbitro, indicará la distancia de 2 yardas al inicio de cada jugada.