



REGLAMENTO FOOTBALL FLAG.

5 x 5 / Sin contacto

2018

Contenido

Reglas de Flag Football	4
Cambios nacionales	4
Diagrama del campo	5
Regla 1– Partido, Campo, Pelota y Equipo	6
Regla 2 – Definiciones	8
Regla 3 – Periodos y Tiempo	13
Regla 4 – Pelota Viva, Pelota Muerta	15
Regla 5 – Series Downs	16
Regla 6 – Patadas	17
Regla 7 – Snap y Pasando la pelota	18
Regla 8 – Anotaciones	21
Regla 9 – Conducta de los Jugadores	23
Regla 10 – Aplicación de Faltas	25
Regla 11 – Las Tareas de los Árbitros	27
Resumen de penalizaciones	29
Señales Arbitrales de Flag Football	31
Interpretaciones	32

Nota del editor

El reglamento 2017 es la cuarta edición revisada después de empezar en 2009. Las revisiones se han ido haciendo más pequeñas, pero el Comité Internacional de Reglas continuará haciendo revisiones a medida que el deporte siga evolucionando.

Cambios importantes para 2017:

- Referencia a Tackle eliminada, el Libro de Reglas de Flag es completo e independiente.
- Flags de un solo color, contrastando a todos los colores del pantalón, dará a la Defensa una oportunidad justa de evitar el contacto.
- Se cambia el procedimiento de lanzamiento de moneda. El ganador elige empezar en la primera o segunda mitad. El lado del campo será elegido por el equipo que no empiece en la primera mitad. Mismo procedimiento para Prórrogas.
- La prórroga tendrá un único periodo (2 series) desde el medio. A partir de ahí se jugará una eliminatoria a jugadas de try de 1 punto.
- El reloj se parará en los últimos dos minutos cuando un fumble toque el suelo.
- Encroachment, señales desconcertantes y señal ilegal de blitz se convierten en faltas a pelota muerta, como un defensa que toque una pelota antes del snap. Esto evitará jugadas con faltas antes del snap y donde no esté claro si el derecho de paso existe o no para el Blitzer.
- La cuenta de 7 segundos comienza con el snap.
- Las conductas antideportivas serán aplicadas a pelota muerta porque no tienen impacto en el resultado de la jugada.

Ha habido una larga discusión sobre penalizaciones para que sean justas para cada falta. Se han hecho algunos cambios pero en general hemos llegado al acuerdo de que no es posible un reglamento perfecto. Un cambio para una situación puede ser injusta para otra y todo acaba complicándose. Las reglas de flag no pueden cubrirlo todo. Corto y simple es mejor que perfecto.

Varios cambios se han realizado para ayudar a entender mejor las reglas. Se han realizado cambios editoriales y se añadieron interpretaciones.

Gracias por la ayuda especial en mejorar las reglas a Markus Agebrink (SWE), Erwin Aigner (AUT), Tiberiu Anghelina (ROM), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Roland Frei (SUI),

Christian Freund (GER), David Fried (USA), Mariano Gastón Viotto (ARG), Anna Iлина (RUS), Luong Văn Khánh (VIE), Magnus Laesgaard (DEN), Mika Lindholm (FIN), Tim Ockendon (GBR), Toni Peltola (FIN), Giane Pessoa (BRA), Alen Potočnik (SLO), Dovi Rabinowitz (ISR), Balázs Ragályi (HUN), Alexandre Roger (FRA), Juan Sanchez (SUI), Guido Schlauri (SUI), Luca Scignani (ITA), Robert StPierre (CAN) and Taichi Yanaka (JPN).

Un agradecimiento especial para Alexandre, Magnus y Martin por su trabajo extra editando las reglas. Si tienes preguntas acerca de las reglas o las interpretaciones, no dudes en contactar conmigo y el Comité de Interpretaciones.

Wolfgang Geyer (AUT)

Wolfgang.geyer@afboe.at

Traducción: Iván Chao y Pedro Álvarez.

Edición: Pedro Álvarez

Reglas de Flag Football

Las reglas IFAF de Flag Football están basadas en las reglas IFAF de Tackle Football pero manteniéndolas sencillas y fáciles. Se sigue la estructura de las reglas de Tackle pero el contenido y la numeración no siempre corresponde. Las reglas de Flag cubren todo lo necesario para jugar a Flag sin conocer las reglas de Tackle. Todo lo importante o especial ha sido decidido y reglamentado. Solo alguna información específica (e.g. Especificaciones del balón) no están cubiertas. Si hay alguna necesidad para más información se deberán consultar las reglas de Tackle.

Como entrenador o árbitro necesitas entender las reglas de flag como un todo.

El Código del Fútbol Americano es una parte integral de las reglas de Flag.

El Flag Football es sin contacto. Bloquear, placar o patear no está permitido.

El aspecto más importante de Flag es evitar el contacto, es hacer de los flag un objetivo fácil para la defensa y a cambio exigir que se quiten sin contacto.

Cambios Nacionales

Para partidos de competiciones nacionales es posible cambiar las reglas como sigue:

- R 1-1-1 Las dimensiones del campo se pueden cambiar según el partido o la edad.
La longitud (excluyendo las zonas de anotación) puede ser de 40 yd (36,60m) como mínimo, y de 60 yd (54,90 m) como máximo.
Las zonas de anotación podrán ser acortadas hasta 8 yd (7,30 m) y el ancho puede ser de 20 yd (18,30 m) como mínimo y de 30 yd (27,45 m) como máximo.
La zona de seguridad no se puede alterar.
Es posible reducir la longitud y/o las zonas de anotación y/o el ancho o bien aumentar la longitud (zonas de anotación de 10 yd) y/o ancho. No es posible reducir la longitud y aumentar el ancho o viceversa.
Se recomienda que si se modifica la longitud también se modifique el ancho en la mitad de dicha modificación para mantener la relación de las dimensiones del campo.
- R 1-1-1 Las marcas mínimas son las líneas de banda, las líneas de anotación y las líneas de fondo.
- R 1-1-1 Pylons o conos son sólo recomendables.
- R 1-1-1 El marcador de downs es sólo recomendable.
- R 1-1-1 El marcador es sólo recomendable.
- R 1-1-1 El roster de los equipos pueden tener más de 12 jugadores.
- R 1-1-1 Los equipos pueden tener jugadores de diferente sexo.
- R 1-2-1 No es necesario que las pelotas de juego sean de cuero.
- R 1-3-1 No es necesario que las flags sean del tipo "pop" en partidos de categorías inferiores
- R 1-3-2 Las prendas de la cabeza pueden ser legal, si no ponen en riesgo ni ofenden a otros jugadores.
- R 3-2-1 La duración se puede cambiar en función de la competición o la edad.
- R 3-2-5 La longitud del intervalo donde el reloj se para podrá ser reducido de 2 a 1 minuto.
- R 3-3-2 **El número de** tiempos muertos se pueden cambiar en función de la competición o la edad.

Flag Football a Cubierto

Posibles cambios adicionales:

- R 1-1-1 Las dimensiones del campo se pueden cambiar para justarlo al pabellón.
- R 1-1-1 El marcado del campo se realizará con pylons o conos.
- R 1-3-1 Las botas deberán ser planas, sin colores y sin suela de goma.
- R 3-2-5 El reloj se parará solo en el último minuto de cada mitad.
- R 5-1-1 Las series de downs se puede reducir a 3 downs.
- R 5-1-1 La línea de medio se puede eliminar (sin posibilidad de primer down).

Todas las demás reglas son reglas de conducta por lo que no se pueden modificar.

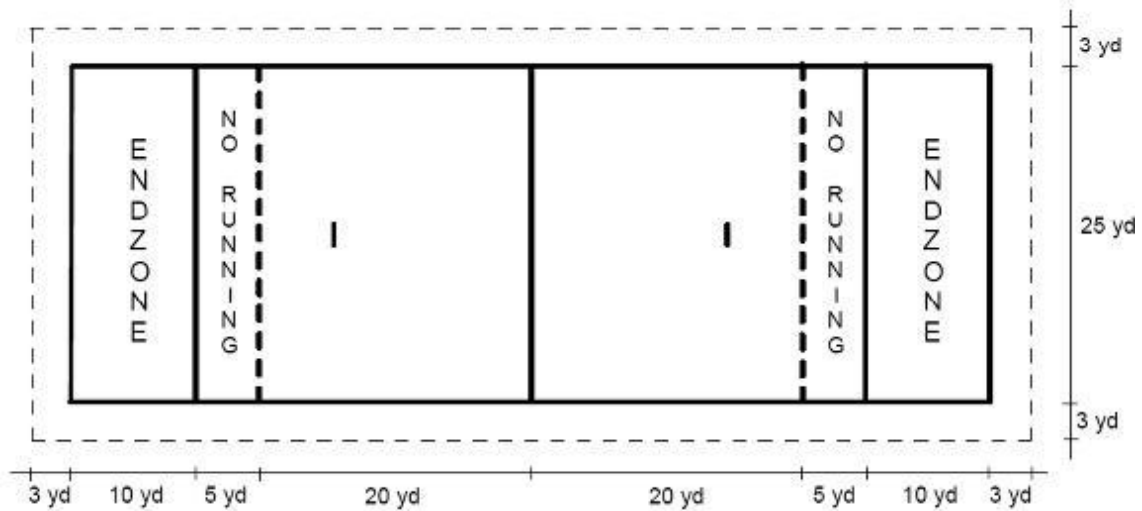
Diagrama del campo

El campo deberá ser un área rectangular con las dimensiones y líneas según se indica abajo.

Dimensiones del campo:

Campo de juego: longitud 50 yd (45,75 m), zonas de anotación 10 yd (9,15) adicionales, ancho 25 yd (22,90 m).

El espacio total necesario para un campo, incluyendo la zona de seguridad, es de 76 yd (69,55 m) x 31 yd (28,40 m).



Las medidas serán desde el interior de las líneas (La línea de anotación es parte de la zona de anotación), el ancho de las líneas deberá ser de 4 pulgadas (10 cm). Las líneas de no carrera deberán ser discontinuas. El punto para la jugada extra de 2 puntos se marcará a 12 yardas (11,00 m) de la línea de anotación en el centro del ancho con 1 yarda (0,9 m) de longitud.

El área de seguridad es de 3 yd (2,75 m) por fuera de las líneas de banda y las de fondo. No es necesario marcar el área de seguridad.

Si hay dos campos pegados uno a otro, la distancia mínima entre ellos tiene que ser de 6 yd (5,50 m).

Equipo de campo:

Los pylons o los conos se colocarán en las esquinas de las 8 intersecciones de las líneas de banda con las líneas de anotación y las líneas de fondo.

Los conos se pueden colocar en las intersecciones de las líneas de banda con la línea del medio campo y las líneas de no carrera.

Un marcador de down se colocará 2 yardas por fuera de la línea de banda.

Un marcador visible se operará cerca del campo.

Regla 1

Partido, Campo, Pelota y Equipo

SECCIÓN 1. Disposiciones Generales

ARTÍCULO 1. El Partido

El partido se jugará entre dos equipos de no más de 5 jugadores cada uno, en un campo rectangular y con una pelota reglamentaria. Para más detalles ver el Diagrama del Campo.

Los roster de los equipos consisten en un máximo de 12 jugadores (5 en el campo y 7 sustitutos). Los equipos podrán jugar con un mínimo de 4 jugadores. Si están disponibles menos de 4 jugadores, el partido se suspende y se da por perdedor al equipo que no reúne los jugadores necesarios.

ARTÍCULO 2. Equipo Ganador y Resultado Final

Cada equipo tendrá oportunidad de avanzar la pelota cruzando la línea de anotación del equipo rival, corriendo con ella o pasándola.

Los equipos conseguirán puntos por anotar de acuerdo con la regla y el equipo con la puntuación más elevada al final del partido, incluyendo los tiempos extras, será el ganador del partido.

ARTÍCULO 3. Supervisión

El partido se jugará bajo la supervisión de 2 o más árbitros.

ARTÍCULO 4. Capitanes y Entrenadores

Cada equipo designará al referee no más de 2 jugadores como **sus capitanes** y no más de 2 entrenadores.

SECCIÓN 2. La Pelota

ARTÍCULO 1. Especificaciones

La pelota estará hecha de cuero granulado o sintética, nueva o seminueva, con un tamaño reglamentario, peso y presión sin alteraciones. No se podrán modificar. Cada equipo puede usar su propia pelota reglamentaria.

ARTÍCULO 2. Tamaños Especiales

Para partidos femeninos se usarán pelotas de talla youth (Ej. TDY).

Para partidos de niños de menos de 16 años se podrán usar pelotas de talla youth (Ej. TDY).

Para partidos de niños menores de 13 años podrán utilizar pelotas de talla junior (Ej. TDJ).

SECCIÓN 3. Equipo

ARTÍCULO 1. Equipo Obligatorio

Los jugadores de equipos contrarios deberán llevar camisetas de colores diferentes. Si los equipos usan camisetas similares, el equipo local tiene la opción de escoger qué equipo tiene que cambiarse las camisetas.

a. Los jugadores de un mismo equipo deberán llevar camisetas de igual color, corte y estilo. Las camisetas deberán ser largas e introducidas dentro de los pantalones, con números Arábigos contrastantes de al menos 6 pulgadas (15 cm) de alto en la espalda. Todos los jugadores de un mismo equipo deberán llevar números diferentes entre el 1 y el 99. Las camisetas no deberán estar remendadas o atadas de ninguna manera.

b. Los jugadores **de un mismo equipo** deberán llevar pantalones, cortos o largos, del mismo color, corte y estilo, sin bolsos, ni presillas, ni clips. Los jugadores no podrán remendar sus pantalones para cumplir esta reglamentación. *AR 1-3-2-I*

c. Los jugadores **de un mismo equipo deberán llevar** cinturones de flag bien atados con sujeciones y dos flags (Tipo POP). Se harán todos los esfuerzos para mantener cada flag en una cadera del jugador. Estas flags de un tamaño de 2 pulgadas (5 cm) por 15 pulgadas (38 cm) no se podrán modificar o cortar. Las sujeciones no deberán estar pegadas o cambiadas de ninguna manera, y estarán hacia afuera y hacia abajo. Las flags deberán ser claramente visibles, colgando libremente y no deberán estar cubiertas por ninguna parte del uniforme del jugador. Las flags deberán ser de **un solo color, deben ser de un color contrastante a los pantalones y no pueden coincidir con ningún color del pantalón**. Los jugadores que modifiquen deliberadamente sus flags, serán expulsados del partido.

d. Todos los jugadores deberán llevar un protector bucal de un color visible (N del T. No transparente ni blanco), con partes que no sobresalgan más de media pulgada (1,25 cm).

ARTÍCULO 2. Equipo Ilegal

- a. Botas de tacos más largos de media pulgada (1,25 cm), puntas cortantes como *spikes* o hechos de cualquier material metálico.
- b. Cualquier tipo de hombrera, casco o prenda que cubra la cabeza (Gorras, gorros, pañuelos, cintas o similares), siempre y cuando pongan en peligro u ofendan a otros jugadores.
- c. Cualquier tipo de protectores que pongan en peligro a otros jugadores (hombreras, rodilleras o similares)
- d. Gafas no prescritas médicamente y que no estén hechas de un material irrompible.
- e. Las joyas se deberán quitar o tapar totalmente.
- f. Añadidos al uniforme como toallas o calentadores de manos.
- g. Cualquier material adhesivo, pintura, grasa o sustancias de cualquier tipo aplicadas sobre el equipo, o en los jugadores, ropa o añadido, que afecte a la pelota o a un oponente.
- h. Cualquier equipo electrónico, mecánico o de cualquier tipo con el fin de comunicarse con el entrenador.

ARTÍCULO 3. Certificación de los Entrenadores

Antes del partido el entrenador principal dará un roster al referee y certificará que todos los jugadores tienen el equipo obligatorio y han sido informados de lo que constituye equipo ilegal.

Regla 2**Definiciones**

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

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

ARTÍCULO 2. El Campo de Juego

El campo de juego es el área dentro de las líneas limítrofes (Líneas de banda y líneas de fondo) que no sean las zonas de anotación.

ARTÍCULO 3. Zonas de Anotación

Las zonas de anotación son las áreas de 10 yardas en los extremos del campo entre las líneas de banda y las líneas de anotación.

ARTÍCULO 4. Zonas de No-Carrera

Las zonas de no-carrera son las áreas de 5 yardas a ambos extremos del campo, justo antes de las líneas de anotación.

ARTÍCULO 5. Líneas de Anotación

Las líneas de anotación, una por cada equipo, estarán ubicadas en los extremos opuestos del campo de juego. Las líneas de anotación y los pylons de la línea de anotación están en la zona de anotación. Cada línea de anotación es parte de un plano vertical que separa la zona de anotación del campo de juego cuando la pelota es tocada o está en posesión de un jugador, el plano se extiende más allá de las líneas de banda. La línea de anotación de un equipo es aquella que defiende.

ARTÍCULO 6. Línea de Medio

A mitad de distancia entre las líneas de anotación está la línea de medio. La línea a ganar para una nueva serie de downs es el medio del campo de juego (el medio de la línea de medio) Desde ahora la llamaremos medio para acortar.

ARTÍCULO 7. Dentro de Límites, Fuera de Límites

El área encerrada por las líneas de banda y las líneas de fondo está dentro de límites, y el área que la rodea, incluyendo las líneas de banda y líneas de fondo, está fuera de límites.

ARTÍCULO 8. Área de Equipo

El área de equipo está fuera de la zona de seguridad y entre las líneas de no-carrera a lo largo de la línea de banda.

SECCIÓN 2. Designaciones de Equipos y Jugadores**ARTÍCULO 1. Ataque y Defensa**

El ataque es el equipo que pone la pelota en juego con un snap, y la defensa es el equipo contrario.

ARTÍCULO 2. Snapper

El snapper es el jugador ofensivo que hace el snap de la pelota.

ARTÍCULO 3. Quarterback

El quarterback es el jugador ofensivo que obtiene la posesión de la pelota justo tras el snap.

ARTÍCULO 4. Pasador

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

ARTÍCULO 5. Corredor

El corredor es el jugador atacante en posesión de una pelota viva.

ARTÍCULO 6. Blitz

El blitz es el jugador defensivo que se alinea con todo su cuerpo a 7 o más yardas de la línea de scrimmage al snap y empieza a correr hacia el Quarterback inmediatamente después del snap.

Los blitzers pueden obtener el derecho de paso, si levantan una mano de forma clara por encima de su cabeza durante al menos el último segundo antes del snap. No es necesario que un jugador que solicite el derecho de paso haga blitz y un jugador puede hacer blitz sin pedirlo. La presión tiene que ser inmediata después del snap, rápida y directa a un punto cercano donde el quarterback recibe la pelota. Si un blitzer corre despacio, ataca otro punto o cambia de dirección durante la carrera, pierde el derecho de paso.

ARTÍCULO 7. Jugador Fuera de Límites

Un jugador o pelota está fuera de límites cuando una parte de su cuerpo toca algo que está fuera de límites

ARTÍCULO 8. Jugador Descalificado

Un jugador descalificado es aquel declarado como inelegible para seguir participando en el partido.

ARTÍCULO 9. Equipo Local

Si ambos equipos están fuera de su casa o en un torneo (más de dos equipos), el equipo mencionado en primer lugar será designado el equipo local, y el equipo mencionado en segundo lugar será designado el equipo visitante.

SECCIÓN 3. Down, Scrimmage y Clasificación de Jugadas**ARTÍCULO 1. Down**

Un down es una unidad del partido que empieza con un snap legal después de que la pelota esté lista para jugarse, y termina cuando la pelota esté próxima a convertirse en muerta. Entre downs es el intervalo durante el cual la pelota está muerta. Una jugada es la acción entre dos equipos durante un down.

ARTÍCULO 2. Línea de scrimmage

Cuando una pelota está lista para jugarse la línea de scrimmage para cada equipo es el plano vertical que pasa a través del punto de la pelota más cercano a su propia línea de anotación y se extiende hasta las bandas.

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

ARTÍCULO 3. Jugada de Pase Hacia Adelante

Una jugada de pase legal hacia adelante es el intervalo entre el snap de la pelota y cuando un pase legal hacia adelante es completado o interceptado más allá de la línea de scrimmage. También un pase hacia adelante que se convierte en incompleto, o es tocado por la defensa, detrás de la línea de scrimmage también se considera una jugada de pase hacia adelante.

ARTÍCULO 4. Jugada de Carrera

Una jugada de carrera es cualquier acción a pelota viva que no sea durante una jugada de pase legal hacia adelante.

Los pases completados por detrás de la línea de scrimmage son legales y son jugadas de carrera.

SECCIÓN 4. La pelota – Viva o Muerta**ARTÍCULO 1. Pelota Viva**

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

ARTÍCULO 2. Pelota Muerta

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

ARTÍCULO 3. Cuando la Pelota está Lista para Jugarse

Una pelota muerta está lista para jugarse cuando la pelota está situada en el suelo y el referee hace sonar su silbato.

SECCIÓN 5. Adelante, Más Allá y Avance**ARTÍCULO 1. Adelante, y más Allá**

Adelante, más allá o en avance de, denota dirección hacia la línea de fondo del equipo contrario. Hacia atrás o detrás denota la dirección la línea de fondo del propio equipo.

ARTÍCULO 2. Avance

Avance es un término que indica el final del avance del portador de la pelota o un receptor de cualquier equipo y marca el punto de la pelota más avanzado cuando se convirtió en muerta por regla entre las líneas de fondo.

SECCIÓN 6. Puntos

ARTÍCULO 1. Punto de Aplicación

Un punto de aplicación es el punto desde el cual una penalización por una falta es aplicada.

ARTÍCULO 2. Punto de Pelota Muerta

El punto de pelota muerta es el punto en el cual la pelota se convierte en muerta.

ARTÍCULO 3. Punto de Falta

El punto de falta es el punto en el que se comete una falta. Si ocurre fuera de límites, se deberá trasladar a la línea de banda. Si ocurre detrás de la línea de anotación, la falta es en la zona de anotación.

ARTÍCULO 4. Punto Fuera de Límites

El punto de fuera de límites es el punto en el que la pelota se convierte en muerta por salir fuera de límites.

SECCIÓN 7. Falta, Penalización y Violación

ARTÍCULO 1. Falta

Una falta es una infracción de una regla para la que hay prescrita una penalización. Una falta flagrante es una infracción de una regla que sitúa a un contrario en peligro de lesión.

ARTÍCULO 2. Penalización

Una penalización es el resultado impuesto por una regla contra el equipo que comete una falta y puede incluir una o varias de las siguientes: pérdida de yardas, pérdida de down, primer down automático o descalificación. Si la falta conlleva pérdida de down, el down se deberá contar como uno de los 4 en esa serie.

ARTÍCULO 3. Violación

Una violación es una infracción de una regla que no tiene prescrita una penalización, no compensa una falta.

ARTÍCULO 4. Pérdida de Down

“Pérdida de down” es una abreviatura que significa “pérdida del derecho a repetir el down”.

SECCIÓN 8. Shift, Motion

ARTÍCULO 1. Shift

Un shift es un cambio de posición simultáneo de 2 o más jugadores ofensivos después de que la pelota esté lista para jugarse y antes del snap.

ARTÍCULO 2. Motion

Un motion es un cambio de posición de un jugador ofensivo después de que la pelota esté lista para jugarse y antes del snap.

SECCIÓN 9. Entregando la Pelota

ARTÍCULO 1. Handoff

Handoff es transferir satisfactoriamente la posesión de la pelota de un jugador a un compañero sin lanzarla. **Un engaño de hand-off es la simulación creíble de entregar el balón a un compañero cercano. Un engaño de pase (pump) no es un engaño de hand-off.**

ARTÍCULO 2. Pase

Un pase es cualquier acto intencional de lanzar la pelota en cualquier dirección. Un pase comienza **cuando finalmente se suelta la pelota después de haberla tenido firmemente controlada y durante** un movimiento intencionado de la mano o **el brazo**.

Un pase continúa siendo un pase hasta que es completado por un jugador, o la pelota se convierte en muerta.

Artículo 3. Fumble

Un fumble es un acto que no es pasar o entregar satisfactoriamente la pelota, que resulta en la pérdida de la posesión del jugador.

Un fumble solo puede suceder después de que un jugador gane posesión de la pelota.

ARTÍCULO 4. Posesión

Posesión significa agarrar firmemente o controlar una pelota viva.

ARTÍCULO 5. Batear

Batear la pelota es golpearla intencionadamente o cambiar intencionadamente su dirección con las manos o los brazos.

ARTÍCULO 6. Patear

Patear la pelota es golpearla intencionadamente con la rodilla, espinilla o pie, y es ilegal.

SECCIÓN 10. Pases**ARTÍCULO 1. Pase Hacia Adelante o Hacia Atrás**

Un pase hacia adelante se determina por el punto donde la pelota toca cualquier cosa más allá del punto del pase. Todos los demás pases son pases hacia atrás, incluso si es lateral (paralelo a la línea de scrimmage).

Un snap se convierte en un pase hacia atrás cuando el snapper suelta la pelota, incluso si resbala de la mano del snapper.

ARTÍCULO 2. Cruzando la Línea de Scrimmage

Un pase legal hacia adelante ha cruzado la línea de scrimmage cuando toca cualquier cosa más allá de la línea de scrimmage dentro de límites.

ARTÍCULO 3. Recepción, Intercepción

Una recepción es el acto de establecer firmemente y mantener la posesión, por parte de un jugador, de una pelota viva en vuelo. Una recepción de un pase del contrario es una intercepción. Un jugador que eleva sus pies para hacer una recepción o intercepción debe tener posesión firme de la pelota cuando toca el suelo, dentro de límites, con cualquier parte de su cuerpo y mantiene un completo y continuo control de la pelota durante todo el proceso de contactar con el suelo para completar un pase. Si el jugador pierde el control de la pelota y esta toca el suelo antes de que se complete el proceso de atrapar el pase, entonces no será una recepción.

ARTÍCULO 4. Sack

Un sack es quitar el flag del quarterback quien está en posesión de una pelota viva. **Un jugador está en posesión de la pelota hasta que la suelta.**

SECCIÓN 11. Holding, Bloquear, Contacto y Placar**ARTÍCULO 1. Holding**

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

ARTÍCULO 2. Bloquear

Bloquear es obstruir a un oponente sin contacto situándose en su camino. Un jugador ofensivo moviéndose que impide a un oponente llegar al corredor o interfiere a un blitz es culpable de bloquear. Un jugador estático (con derecho de territorio) no está bloqueando, incluso si está entre un corredor y un contrario o en el camino de un blitz.

ARTÍCULO 3. Contacto

Contacto es tocar a un contrario con impacto. Tocar sin efecto no es contacto.

ARTÍCULO 4. Tirar del Flag

Tirar del flag es quitar uno o más flags a un contrario con la(s) mano(s).

ARTÍCULO 5. Tapar el Flag

Tapar el flag es un intento por parte del corredor de evitar que le quiten el flag cubriendo el flag con cualquier parte de su cuerpo (mano, codo o pierna) o con la pelota. Tapar el flag es también agachar el torso hacia adelante (lanzarse) o extender el brazo, con o sin la pelota, hacia el contrario para hacer más difícil al defensor llegar al flag.

SECCIÓN 12. Saltar, Lanzarse, Rotar**ARTÍCULO 1. Saltar**

Saltar es un intento por parte del corredor de evitar que le quiten el flag ganando altura extra en comparación con una carrera normal.

ARTÍCULO 2. Lanzarse

Lanzarse es un intento por parte del corredor de evitar que le quiten el flag agachando hacia adelante su torso con o sin salto.

ARTÍCULO 3. Rotar

Rotar es un intento por parte del corredor de evitar que le quiten el flag girando su cuerpo sobre el eje vertical. Rotar es legal.

SECCIÓN 13. Derecho de Territorio (DdT), Derecho de Paso (DdP)**ARTÍCULO 1. Derecho de Territorio**

Derecho de territorio es dado a un jugador estático. Estacionario significa permanecer en el punto **con una postura normal de juego** y no hacer ningún movimiento lateral. Saltar verticalmente para lanzar o recibir un pase, o quitar un flag, mientras se mantiene estacionario en ese punto no quita el derecho de territorio.

El derecho de territorio prevalece sobre el derecho de paso al determinar quién es culpable de una falta.

ARTÍCULO 2. Derecho de Paso

Derecho de paso se da a un jugador por regla cuando estableció una dirección de movimiento **normal de juego** y no modifica esa dirección. Un jugador con derecho de paso tiene prioridad cuando se determina la culpabilidad de cometer una falta, con respecto al resto de jugadores. Excepto con aquellos que tienen derecho de territorio.

REGLA 3**Periodos y Tiempo**

SECCIÓN 1. Comienzo de Cada Periodo**ARTÍCULO 1. Primera Parte**

Cada equipo debe anunciar un máximo de 2 entrenadores y un máximo de 2 capitanes al referee.

3 minutos antes de la hora de comienzo prevista, el referee deberá hacer el sorteo en el mediocampo en presencia de los capitanes de cada equipo, solicitando al capitán del equipo visitante su elección en el sorteo.

El ganador del sorteo tendrá la opción de poner la pelota en juego, con un snap desde su yarda 5 en la primera o segunda parte. Si el ganador elige la primera parte, el otro equipo elegirá que lado defenderá. Si el ganador elige la segunda parte, elegirá que lado defender y el otro equipo pondrá la pelota en juego en la primera mitad.

No hay kickoffs.

ARTÍCULO 2. Segunda Parte

En la segunda parte, los equipos defenderán líneas de anotación contrarias con respecto a la primera parte. El equipo que no puso la pelota en juego durante la primera parte pondrá la pelota en juego con un snap en su propia yarda 5.

ARTÍCULO 3. Periodos Extras (Prórroga)

El sistema de desempate se usará cuando un partido esté empatado tras las 2 mitades y la competición determina que es necesario un ganador.

- a. Después de un descanso de 2 minutos, el referee hará un sorteo de moneda en el medio del campo como al inicio del partido.
- b. El ganador del sorteo escogerá empezar cada periodo siguiente como Ataque o Defensa. Si el ganador elige empezar como Ataque, el otro equipo elegirá que lado del campo defenderá. Si el ganador elige empezar como defensa, elegirá que lado del campo defenderá.
- c. No habrá tiempos muertos de los equipos.
- d. El primer periodo extra consistirá en 2 series en las que cada equipo pondrá la pelota en juego con un snap en la línea de medio para una serie de downs (no hay primer down en el medio), excepto cuando la defensa anota durante la primera serie y no sea en una jugada extra.
- e. Cada equipo mantiene la pelota durante su serie hasta que anota, incluyendo jugadas extra (de 1 o de 2), o falla en anotar. La pelota se mantiene viva después de un cambio de posesión hasta que es declarada muerta; la serie termina incluso si hay un segundo cambio de posesión.
- f. Si después del primer periodo (2 series con sus tries) el resultado sigue empatado, el segundo y siguientes periodos consistirán en series con cada equipo jugando un Try de 1 punto desde la yarda 5. La prórroga termina cuando el marcador después de un periodo deja de ser un empate o cuando la defensa anota durante la primera serie.
- g. El equipo que anote mayor número de puntos durante el tiempo reglamentario y los periodos extra será declarado ganador.

ARTÍCULO 4. Sistema de Desempate de Torneos

Si 2 o más equipos en un torneo tienen el mismo porcentaje (victorias-empates-derrotas), el siguiente procedimiento decidirá el orden de los equipos paso a paso. (N. del T.: Este sistema no es aplicable en competiciones oficiales que ya tienen marcado su propio criterio)

1. Porcentaje en enfrentamiento directo, si todos los equipos se han enfrentado entre ellos.
2. Diferencia de puntos en enfrentamiento directo, si todos los equipos se han enfrentado entre ellos.
3. Puntos anotados en enfrentamiento directo, si todos los equipos se han enfrentado entre ellos.
4. Diferencia total de puntos.
5. Puntos totales anotados.
6. Sorteo

SECCIÓN 2. Tiempo de Juego**ARTÍCULO 1. Tiempo de Juego y Descanso**

El tiempo total de juego será de 40 minutos, divididos en dos mitades de 20 minutos cada una, con un descanso de 2 minutos entre ellas.

ARTÍCULO 2. Extensión de Periodos

Un periodo se extenderá hasta que se juegue un down libre de faltas a pelota viva que sean aceptadas. Si hay una compensación de faltas durante un down en el que el termina el tiempo, el down será repetido.

Ninguna mitad terminará hasta que la pelota esté muerta y el referee declara que la mitad ha terminado. [S14]

ARTÍCULO 3. Dispositivos de Tiempo

El tiempo de juego y la cuenta de 25 segundos se llevarán con un cronómetro que puede ser manejado por un árbitro, o bien por un reloj manejados por un asistente bajo la dirección del árbitro correspondiente.

ARTÍCULO 4. Arrancando del Reloj

Cuando el reloj del partido se haya parado por regla se arrancará cuando la pelota sea entregada con un snap legal. Excepción: El reloj del partido se arrancará a la Pelota Lista **cuando solo haya sido parado** a discreción del referee. *AR 3-2-4-I a III*

ARTÍCULO 5. Parando el Reloj

El reloj del partido se parará cuando termine cada mitad, cuando se concede un tiempo muerto, un tiempo muerto por lesión o a discreción del referee.

Durante los dos últimos minutos de cada mitad el reloj se parará cuando:

1. Se consigue primer down, también cuando hay cambio de posesión.
2. Para administrar una penalización.
3. Cuando La pelota o el corredor sale fuera de límites.
4. Cuando Un pase es incompleto **o un fumble toca el suelo.**
5. Cuando Hay una anotación.
6. Cuando Se concede un tiempo muerto.

El reloj del partido no correrá durante una jugada extra durante los dos últimos minutos, durante la extensión de un periodo o durante un periodo extra.

SECCIÓN 3. Tiempos Muertos

ARTÍCULO 1. Cómo se conceden

El referee declarará un tiempo muerto cuando suspenda el juego por cualquier razón. Cada tiempo muerto se cargará a uno de los equipos, o será un tiempo muerto del árbitro. [S3]

ARTÍCULO 2. Tiempos Muertos Cargados a Equipos

Un árbitro permitirá un tiempo muerto cuando sea solicitado por un entrenador o por un jugador dentro de límites cuando la pelota esté muerta. Cada equipo dispone de dos tiempos muertos por mitad; no se pueden pasar para el siguiente periodo.

ARTÍCULO 3. Tiempo Muerto por Lesión

Si ocurre una lesión de un jugador, cualquier árbitro puede declarar un tiempo muerto arbitral, para permitir que el jugador por el que se solicitó el tiempo muerto sea retirado del campo durante al menos un down.

ARTÍCULO 4. Duración de los Tiempos Muertos

Un tiempo muerto cargado no superará los 90 segundos (Esto incluye los 25 segundos después de la pelota lista). El Referee notificará cuando queden 30 después de que un tiempo muerto concedido termine, y 5 segundos más tarde declarará la pelota lista para jugarse (R 3-3-5).

Otros tiempos muertos no deberán durar más del tiempo que el referee considere necesario para cumplir el cometido para el que fueron declarados.

ARTÍCULO 5. Notificación del Referee

Excepto cuando el tiempo se lleve en el reloj del estadio, el referee deberá informar a los entrenadores **cuando la pelota se convierta en muerta y queden dos minutos de juego o menos** de tiempo de juego en cada parte. **El reloj no se parará solo para esta notificación.**

REGLA 4**Pelota Viva, Pelota Muerta**

SECCIÓN 1. Pelota Viva – Pelota Muerta**ARTÍCULO 1. Pelota Muerta se Convierte en Viva**

Para el siguiente down, la pelota se pondrá en juego en el punto medio entre las líneas de banda, lateralmente en línea con el punto donde la pelota estaba cuando se convirtió en muerta por regla, o en el punto donde fue situada tras una recepción completa o una penalización aceptada o donde se concedió una nueva serie de downs.

Después que una pelota muerta está lista para jugarse, se convierte en viva cuando es entregada con un snap legal. Una pelota entregada antes de que esté lista para jugarse, o durante un snap ilegal, se mantiene muerta.

Una falta antes del snap (retraso en el juego, encroachment, salida falsa, señales desconcertantes, señal ilegal de blitz) provoca que la pelota permanezca muerta.

ARTÍCULO 2. Pelota Viva se Convierte en Muerta

Una pelota viva se convierte en muerta y un árbitro hará sonar su silbato cuando:

- a. Una pelota toca cualquier cosa fuera de límites.
- b. El corredor sale fuera de límites.
- c. Cualquier parte del cuerpo del corredor, excepto manos y pies, toca el suelo.
- d. Un corredor simula poner su rodilla en el suelo.
- e. Un pase o un fumble toca el suelo.
- f. Un compañero del jugador que comete un fumble atrapa la pelota.
- g. Un jugador consigue posesión de la pelota con menos de 2 flags.
- h. Los flags de un jugador en posesión de la pelota no están posicionados correctamente y el jugador es responsable de ello.
- i. Hay un touchdown, touchback, safety o se anota una jugada extra.
- j. Hay una falta que convierte la pelota en muerta (Patear ilegalmente y cuenta de 7 segundos).

En un pitido inadvertido de un árbitro, la pelota se convierte en muerta y el equipo en posesión de la pelota podrá escoger poner la pelota en juego donde fue declarada muerta o repetir el down.

REGLA 5**Series de Downs**

SECCIÓN 1. Una Serie: Empezada, Rota, Renovada**ARTÍCULO 1. Cuando se Concede una Serie**

Una serie de cuatro downs consecutivos de scrimmage se otorgará al equipo que pondrá la pelota en juego con un snap al comienzo de una mitad y después de una anotación, safety, touchback o cambio de equipo en posesión. [S8]

Se otorgará una nueva serie al ataque si:

a. Está en posesión legal (**siguiendo la aplicación de cualquier falta aceptada a pelota viva**) de la pelota más allá de medio cuando la pelota sea declarada muerta, y es la primera vez que ocurre en la serie actual. Si una jugada o penalización retrocede la pelota por detrás del medio, y la pelota es de nuevo avanzada más allá de la línea de medio por segunda vez durante la misma serie, no se otorgará un nuevo primer down. **AR 5-1-1-I y II**

b. una penalización aceptada resulta en, u otorga, un primer down.

Una nueva serie se otorgará a la defensa en su propia yarda 5 si, después del cuarto down, el ataque no consigue anotar o ganar un primer down.

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

SECCIÓN 2. Down y Posesión tras una Penalización**ARTÍCULO 1. Falta Antes de un Cambio de Posesión**

Si hay una penalización aceptada durante un down antes de cualquier cambio de posesión, la pelota pertenece al ataque y se repetirá el down, salvo que la penalización también implique una pérdida de down, un primer down automático, o deje la pelota más allá de medio.

ARTÍCULO 2. Falta Después de un Cambio de Posesión

Si se acepta una penalización por una falta que se comete durante un down después de un cambio de posesión, la pelota pertenece al equipo en posesión cuando ocurrió la falta. El próximo down será un primer down.

ARTÍCULO 3. Penalización Declinada

Si una penalización es declinada, el número del próximo down será aquel que debería ser si no se hubiese cometido la falta.

ARTÍCULO 4. Falta Entre Downs

Si una falta se comete entre downs, el número del próximo down será aquel que estaba establecido antes de que ocurriese la falta, a menos que la aplicación de la penalización deje la pelota más allá de medio o la penalización implique primer down automático.

ARTÍCULO 5. Falta de Ambos Equipos

Si hay compensación de faltas durante un **down**, ese down será repetido.

REGLA 6

Patadas**SECCIÓN 1. Patear****ARTÍCULO 1. Patadas Ilegales**

Un corredor no deberá patear **intencionadamente** la pelota, esta falta provoca que la pelota se convierta en muerta. **AR 6-1-1-I**

PENALIZACIÓN – 5 yardas desde el punto de la falta, administradas como falta a pelota muerta. [S19]

REGLA 7**Snap y Pasando la Pelota****SECCIÓN 1. Scrimmage****ARTÍCULO 1. Pelota Lista para Jugarse**

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

Nota: Los árbitros detendrán cada jugada en la que no estén listos para verla y repetirán el down.

PENALIZACIÓN – La pelota permanece muerta, 5 yardas, aplicadas desde el punto de pelota muerta. [S19]

b. La pelota se pondrá en juego durante los 25 segundos siguientes a que el referee haya declarado la pelota lista para jugarse.

PENALIZACIÓN – La pelota permanece muerta, 5 yardas, aplicadas desde el punto de pelota muerta. [S21]

ARTÍCULO 2. Empezando con un Snap.

Después de que el snapper toque la pelota, el snapper no podrá levantar la pelota, moverla hacia adelante o simular el comienzo del snap.

Antes del snap, el eje longitudinal de la pelota debe estar en ángulo recto con la línea de scrimmage.

Un snap legal es entregar o pasar la pelota hacia atrás desde su posición en el suelo con un movimiento hacia atrás rápido y continuo de la mano o manos, y abandona la mano o manos en ese movimiento. El snap no tiene por qué ser entre las piernas del snapper.

PENALIZACIÓN – La pelota permanece muerta, 5 yardas, aplicadas desde el punto de pelota muerta. [S19]

ARTÍCULO 3. Requisitos del Equipo Ofensivo

No hay ningún número mínimo de jugadores en la línea de scrimmage.

a. Después de que el snapper toque la pelota y antes de que la pelota sea entregada todos los jugadores deben estar entre límites y detrás de la línea de scrimmage.

b. Ningún jugador ofensivo podrá hacer salida falsa o hacer un movimiento que simule el comienzo de la jugada.

PENALIZACIÓN – La pelota permanece muerta, 5 yardas, aplicadas desde el punto de pelota muerta. [S19]

c. Todos los jugadores del equipo ofensivo deberán estar completamente parados y permanecer estáticos en su posición durante al menos un segundo completo antes de que la pelota sea entregada o comience un motion.

d. Cuando comienza el snap, un jugador podrá estar en motion, pero no en movimiento hacia la línea de anotación del oponente.

e. El quarterback no puede correr con la pelota más allá de la línea de scrimmage, a menos que la haya pasado, y se la devuelvan. *DA 7-1-3-I a III*

f. Cuando se realice el snap en, o dentro de, la línea de la yarda 5 hacia la zona de anotación del oponente (zona de no-carrera), el ataque tiene que hacer una jugada de pase hacia adelante. Si al quarterback o al corredor le quitan al flag detrás de la línea de scrimmage antes de que haya una jugada de pase hacia adelante, no es falta por jugada de carrera en la zona de no-carrera. *DA 7-1-3-I a IV*

PENALIZACIÓN – 5 yardas, aplicadas desde la línea de scrimmage. [S19]

g. El quarterback tiene 7 segundos para lanzar la pelota después de recibir el snap. Si se excede este límite la pelota se convierte en muerta en la línea de scrimmage.

PENALIZACIÓN – Pérdida de down en la línea de scrimmage. [S21 + S9]

ARTÍCULO 4. Requisitos del Equipo Defensivo

a. Antes de que la pelota sea entregada todos los jugadores deberán estar entre límites y detrás de su línea de scrimmage. *DA 7-1-4-I*

b. Después de que la pelota sea declarada lista para jugarse ningún jugador defensivo podrá tocar la pelota hasta que el snap sea completado.

c. Ningún jugador usará palabras o señales para desconcertar al oponente cuando se están preparando para poner la pelota en juego.

d. Un máximo de 2 blitzers pueden solicitar derecho de paso. Si un blitzer está realizando una señal inválida o si más de 2 jugadores mantienen su mano levantada simultáneamente es una señal ilegal. *DA 7-1-4-II a IV*

e. Un jugador que está a menos de 7 yardas de su línea de scrimmage no puede levantar su mano para simular ser un blitzer. *DA 7-1-4-V*

PENALIZACIÓN – La pelota permanece muerta, 5 yardas, aplicadas desde el punto de pelota muerta. [S18]

f. Todos los blitzers tienen permitido cruzar la línea de scrimmage mientras la pelota esté viva y antes de que el quarterback haya soltado la pelota. Todos los demás jugadores defensivos tienen que estar detrás de su línea de scrimmage hasta que la pelota sea entregada en handoff, se simule un handoff o sea pasada por el quarterback.

PENALIZACIÓN – 5 yardas, el punto de falta es la línea de scrimmage, se aplica desde línea de scrimmage. [S18]

ARTÍCULO 5. Entregando la Pelota

El ataque puede hacer múltiples handoffs por detrás de la línea de scrimmage.

a. Ningún jugador puede entregar la pelota a un compañero excepto un jugador ofensivo que está por detrás de la línea de scrimmage.

b. El snapper no puede recibir un handoff hacia adelante.

PENALIZACIÓN – 5 yardas, aplicadas desde el punto básico. [S19]

SECCIÓN 2. Pases y fumbles

ARTÍCULO 1. Pase Hacia Atrás

Un corredor puede pasar la pelota hacia atrás siempre que esté por detrás de la línea de scrimmage cuando lo haga y sea antes de un cambio de posesión. *DA 7-2-1-I a II*

PENALIZACIÓN – 5 yardas, también pérdida de down si es cometida por el ataque antes de un cambio de posesión de equipo, aplicada desde el punto de falta. [S35]

ARTÍCULO 2. Pase Completo

Cualquier pase o fumble atrapado por un jugador elegible dentro de límites es completo y la pelota continúa en juego a menos que sea completado en la zona de anotación del contrario o un compañero del corredor atrape el fumble. *DA 7-2-2-I a VII*

ARTÍCULO 3. Pase Incompleto

Cualquier pase es incompleto si la pelota toca el suelo cuando no está firmemente controlada por un jugador. También es incompleto cuando un jugador eleva sus pies y recibe el pase, pero lo primero que toca es en, o por fuera de, la línea de banda. [S10]

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

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

ARTÍCULO 4. Fumble

Cuando un fumble toca el suelo o es tocado por un compañero del corredor (el que provoca el fumble), la pelota está muerta y pertenece al equipo que hizo el fumble en el punto de la última posesión. Ese es el punto de pelota muerta. *DA 7-2-4-I*

ARTÍCULO 5. Toque Ilegal

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

Ningún jugador ofensivo que vaya fuera de límites voluntariamente durante un down tocará un pase dentro de límites o mientras esté en vuelo.

Si un jugador ofensivo es forzado a irse fuera de límites y regresa inmediatamente al terreno de juego o a la endzone, es todavía elegible.

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

SECCIÓN 3. Pase Hacia Adelante

ARTÍCULO 1. Pase Legal Hacia Adelante

Un equipo puede hacer un solo pase hacia adelante durante cada down de scrimmage antes de que cambie la posesión, siempre que el pase sea lanzado desde un punto por detrás de la línea de scrimmage. **DA 7-3-1-I a IV**

ARTÍCULO 2. Pase Ilegal Hacia Adelante

Un pase hacia adelante es ilegal:

- a. Si es lanzado por un jugador ofensivo que está más allá de la línea de scrimmage cuando suelta la pelota.
- b. Si es lanzado después de que un corredor haya cruzado la línea de scrimmage.
- c. Si es el segundo pase hacia adelante del ataque durante el mismo down.
- d. Si es lanzado después de que haya cambiado el equipo en posesión durante el down.

PENALIZACIÓN – 5 yardas, y también pérdida de down si la comete el ataque antes de que el equipo en posesión cambie, aplicado desde el punto de falta. [S35]

ARTÍCULO 3. Interferencia en el Pase

Las reglas de interferencia de pase se aplican solo durante una jugada de pase hacia adelante y en el punto donde el pase es completo o cae al suelo incompleto. Se necesita contacto físico para que exista interferencia.

Interferencia de pase es el contacto que interfiere con un contrario cuando la pelota está en el aire. Es responsabilidad de los jugadores defensivos evitar a los contrarios.

No es interferencia de pase cuando 2 o más jugadores elegibles hacen un intento simultáneo y noble de tocar, golpear o atrapar el pase. Jugadores elegibles de ambos equipos tienen los mismos derechos sobre la pelota.

PENALIZACIÓN – 10 yardas, aplicadas desde el punto básico. Pérdida de down por faltas del ataque. [S33]. Primer down automático por faltas de la defensa. [S33].

NOTA: Contacto en una jugada de pase antes de que el pase sea lanzado o si el pase no cruza la línea de scrimmage, es una falta por contacto (R 9-1-1).

REGLA 8**Anotaciones****SECCIÓN 1. Valor de las Anotaciones****ARTÍCULO 1. Jugadas de Anotación**

Los puntos por anotación son:

Touchdown – 6 puntos. [S5]

Jugada extra desde la yarda 5 – 1 punto. [S5]

Jugada extra desde la yarda 12 – 2 puntos. [S5]

Touchdown defensivo durante una jugada extra – 2 puntos. [S5]

Safety – 2 puntos (puntos concedidos al contrario). [S6]

Safety en una jugada extra – 1 punto (puntos concedidos al contrario). [S6]

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

Un touchdown se anotará cuando:

- La pelota en posesión de un corredor avanzando desde el campo de juego atraviesa la línea de anotación del contrario (plano).
- Un jugador atrapa un pase en la zona de anotación del contrario.

SECCIÓN 3. Jugada Extra**ARTÍCULO 1. Cómo se Anota**

El valor de las anotaciones a puntuar estará determinado dependiendo de si el resultado del try fue un touchdown o un safety.

ARTÍCULO 2. Oportunidad de Anotar

Una jugada extra es un down extra con la oportunidad para cualquier equipo de anotar 1 o 2 puntos.

- La pelota será puesta en juego por el equipo que anotó un touchdown de 6 puntos. Si el touchdown es anotado durante un down en el cual termina el tiempo de juego, se intentará la jugada extra. El equipo anotador decidirá si va por 1 o 2 puntos antes de que la pelota esté lista para jugarse.
- La jugada extra, comienza cuando la pelota está lista para jugarse.
- El snap se hará en el centro entre las líneas de banda en la línea de la yarda 5 del contrario (1 punto) o de la yarda 12 (2 puntos).
- La jugada extra finaliza cuando cualquier equipo anota o la pelota se convierte en muerta por regla.
- Las penalizaciones harán que se repita la jugada extra, o resulte en una anotación o el final de la jugada extra.

Si la jugada extra se repite después de una penalización, se mantiene el mismo valor que antes. No se puede cambiar la decisión (1 o 2 puntos) antes de que termine la jugada extra. **DA 8-3-2-I a V**

ARTÍCULO 3. Siguiendo Jugada

Después de una jugada extra, la pelota será puesta en juego por el contrario en su propia yarda 5.

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

Es un safety cuando:

- La pelota se convierte en muerta detrás de la línea de anotación, excepto por un pase incompleto desde fuera de la zona de anotación, y el equipo defensor de esta línea de anotación es responsable de que la pelota esté ahí.
- Una penalización aceptada por una falta deja la pelota en o detrás de la línea de anotación del equipo ofensor. **DA 8-4-1-I a IV**

ARTÍCULO 2. Snap Después de un Safety

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

SECCIÓN 5. Touchback

ARTÍCULO 1. Cuándo se Declara

Es un touchback cuando:

- a. La pelota se convierte en muerta detrás de la línea de anotación, excepto por un pase incompleto o desde fuera de la zona de anotación, y el equipo atacante de esta línea de anotación es responsable de que la pelota esté ahí.
- b. Un jugador defensivo intercepta un pase y el impulso original le lleva hasta su zona de anotación.

ARTÍCULO 2. Snap Después de un Touchback

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

REGLA 9**Conducta de los Jugadores****SECCIÓN 1. Faltas con Contacto****ARTÍCULO 1. Iniciando Contacto**

- a. Ningún jugador contactará intencionadamente con un contrario o un árbitro.
- b. Ningún jugador puede apoyarse, saltar sobre o subirse en otro jugador.
- c. Ningún jugador puede sujetar a otro jugador.
- d. Todos los jugadores estacionarios tienen derecho de territorio y los contrarios tienen que evitar el contacto.
- e. El corredor no tiene derecho de paso y es responsable de evitar el contacto con los contrarios.
- f. Todos los jugadores ofensivos tienen derecho de paso mientras aún sea posible lanzar un pase hacia adelante y los jugadores defensivos tienen que evitar el contacto. Cuando un pase hacia adelante está en el aire todos los jugadores tienen derecho a jugar la pelota, pero no apuntando (jugando a través de) al oponente.
- g. Todos los blitzers realizando una señal legal tienen derecho de paso y los jugadores ofensivos tienen que evitar el contacto.

NOTA: Si no hay contacto, todavía puede ser un bloqueo por un jugador ofensivo.

PENALIZACIÓN – 10 yardas, aplicadas en el punto básico. Primer down automático por faltas de la defensa [S38] DA 9-1-1-R-I a VIII, DA 9-1-1-B-I a XIV

ARTÍCULO 2. Apuntando a un Contrario

- a. Incluso con el derecho de paso ningún jugador apuntará a un contrario y contactará con él.
- b. Ningún jugador intentará atacar la pelota en posesión o arrebatársela al corredor.

PENALIZACIÓN – 10 yardas, aplicadas en el punto básico. Primer down automático por faltas de la defensa [S38]

ARTÍCULO 3. Interferencia en el Juego

- a. Ningún sustituto o entrenador contactará o interferirá de ninguna forma con la pelota, un jugador o un árbitro durante el partido.

PENALIZACIÓN – 10 yardas, aplicadas en el punto básico. Primer down automático por faltas de la defensa [S38]

SECCIÓN 2. Faltas sin Contacto**ARTÍCULO 1. Acciones Antideportivas**

- a. El uso de gestos o lenguaje abusivo, amenazante u obsceno, o participar en actos provocativos. DA 9-2-1-I
- b. Si un jugador no está devolviendo la pelota al siguiente punto, o no la está dejando cerca del punto de pelota muerta.
- c. Si un jugador no devuelve inmediatamente el flag quitado a un oponente o lo aleja del punto donde fue quitado. Es preferible que los jugadores devuelvan el flag directamente al oponente.

PENALIZACIÓN – 10 yardas, aplicadas desde el punto de pelota muerta, administrada como falta a pelota muerta. [S27]

ARTÍCULO 2. Actos Desleales

- a. Ningún jugador bloqueará a un contrario.

PENALIZACIÓN – 5 yardas, aplicadas desde el punto básico. [S43]

- b. Ningún corredor saltará o se lanzará.

PENALIZACIÓN – 5 yardas, también pérdida de down si la comete el ataque antes de un cambio de posesión, se aplicará desde el punto de la falta. [S51]

- c. Ningún corredor esconderá el Flag. AR 9-2-2-I a VI

PENALIZACIÓN – 5 yardas, también pérdida de down si la comete el ataque antes de un cambio de posesión, se aplicará desde el punto de la falta. [S52]

- d. Ningún jugador tirará del flag de un contrario que no sea el corredor o un contrario que simule ser el corredor. AR 9-2-2-VII a IX

PENALIZACIÓN – 5 yardas, aplicadas desde el punto básico. [S52]

e. Ningún jugador pateará **intencionadamente** un pase. Esta falta no cambia el estado del pase.

PENALIZACIÓN – 5 yardas aplicadas desde el punto básico. [S19]

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

PENALIZACIÓN – 5 yardas, el punto de la falta es la línea de scrimmage, se aplica desde el punto de básico. [S22]

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

PENALIZACIÓN – 5 yardas, el punto de falta es la línea de scrimmage, se aplica desde la línea de scrimmage. [S27]

h. A ningún jugador que lleve equipo ilegal o no lleve el equipo obligatorio se le permitirá jugar. Un jugador con una herida sangrante deberá dejar el terreno de juego.

Los jugadores tienen que abandonar el campo inmediatamente después de habérselo ordenado un árbitro.

VIOLACIÓN –Tiempo muerto cargado. [S3] PENALIZACIÓN – 5 yardas, si no quedan tiempos muertos. [S21]

SECCIÓN 3. Sustituciones

ARTÍCULO 1. Procedimientos de Sustitución.

a. Cualquier número de sustitutos legales del equipo ofensivo pueden entrar al partido para reemplazar a un compañero después de que la pelota esté muerta y antes de que el snapper toque la pelota.

b. Cualquier número de sustitutos legales del equipo defensivo pueden entrar al partido para reemplazar a un compañero después de que la pelota esté muerta y antes de que se realice el snap.

PENALIZACIÓN – 5 yardas, el punto de falta es la línea de scrimmage, se aplica desde la línea de scrimmage. [S22]

REGLA 10**Aplicación de Penalizaciones**

SECCIÓN 1. General**ARTÍCULO 1. Faltas Flagrantes**

Una falta flagrante es una falta en la que se pone en peligro la integridad física de un jugador y requiere descalificación. [S47]

Un jugador o entrenador descalificado tiene que abandonar el área de equipo y mantenerse fuera de la vista desde el terreno de juego.

ARTÍCULO 2. Tácticas Desleales

Si un equipo rechaza jugar o comete faltas repetidamente que sólo se pueden penalizar con mitad de distancia o comete un acto desleal obvio no cubierto específicamente por las reglas, el referee puede tomar cualquier acción que considere justa, incluyendo la consideración de una penalización, descalificar a un jugador o entrenador, conceder una anotación, o aplazar o suspender el partido.

SECCIÓN 2. Penalizaciones Completadas**ARTÍCULO 1. Cuándo y Cómo Están Completadas**

Una penalización está completa cuando es aceptada, declinada o cancelada. Una penalización puede ser declinada por el capitán de un equipo o entrenador, pero un jugador descalificado debe dejar el partido. Cuando se comete una falta, la penalización se completará antes que la pelota sea declarada lista para jugarse.

Solo los capitanes y los entrenadores pueden preguntar al referee acerca de la aclaración de la regla.

ARTÍCULO 2. Simultáneas con el Snap

Una falta que ocurre simultáneamente con el snap se considera que ocurrió durante ese down, el punto de falta es la línea de scrimmage.

ARTÍCULO 3. Faltas a Pelota Viva del Mismo Equipo

Cuando se reportan al referee 2 o más faltas a pelota viva del mismo equipo, el referee explicará al capitán del equipo ofendido las distintas penalizaciones, quién elegirá solo una de las penalizaciones.

ARTÍCULO 4. Compensación de Faltas

Si se reportan faltas por parte de ambos equipos, las faltas se compensan y el down se repite.

Excepciones:

1. Cuando hay un cambio de posesión durante un down, y el equipo que tienen la última posesión no ha cometido falta antes de ganar la posesión, puede declinar la compensación de faltas y así mantener la posesión de la pelota después de completar la penalización por su falta.
2. Cuando una falta a pelota viva se administra como una falta a pelota muerta, esto no compensa las faltas y se aplican en orden de ocurrencia.

DA 10-2-4-I a IV**ARTÍCULO 5. Faltas a Pelota Muerta**

Las penalizaciones por faltas a pelota muerta se administran separadamente y en orden de ocurrencia.

ARTÍCULO 6. Faltas Entre Periodos

Las penalizaciones por faltas ocurridas durante los periodos se aplican desde el punto de la siguiente serie.

SECCIÓN 3. Procedimientos de Aplicación**ARTÍCULO 1. Punto Básico**

El punto básico es la línea de scrimmage.

Excepciones:

1. Para faltas del ataque por detrás de la línea de scrimmage es el punto de la falta.
2. Para faltas de la defensa cuando el punto de pelota muerta está más allá de la línea de scrimmage, el punto básico es el punto de pelota muerta.

3. Para faltas después de un cambio de posesión, el punto básico será el punto de pelota muerta. Solo si la falta tiene lugar durante la última carrera del equipo que termina en posesión y por detrás del punto de pelota muerta, el punto básico es el punto de falta.

DA 10-3-1-O-I a IV, DA 10-3-1-D-I a VIII, DA 10-3-1-C-I a VI

ARTÍCULO 2. Procedimientos

El punto de aplicación para faltas a pelota viva es la línea de scrimmage previa si no se menciona lo contrario en la penalización.

El punto de aplicación para faltas a pelota muerta es la próxima línea de scrimmage.

Faltas a pelota muerta de ambos equipos se compensan y corre el down.

Faltas durante, o después de, un touchdown o una jugada extra:

1. Faltas con penalización de 10 yardas del equipo que no anotó durante un touchdown, se aplican en la jugada extra. Las demás faltas se declinan por regla.
2. Faltas después de un touchdown y antes de que la pelota esté lista para jugarse en la jugada extra, se aplican en la jugada extra.
3. Faltas con penalización de 10 yardas del equipo que no anotó durante una jugada extra, se aplican en el próximo snap. Las demás faltas se declinan por regla.
4. Faltas después de una jugada extra, se aplican en el siguiente snap.

DA 10-3-2-I a VIII

ARTÍCULO 3. Aplicación de Media Distancia

Ninguna penalización de distancia, incluyendo las jugadas extras, superará la mitad de la distancia desde el punto de aplicación hasta la línea de anotación del equipo ofensor.

DA 10-3-3-I a III

Filosofía de aplicación

Una guía rápida para ayudar a entender las reglas. La aplicación exacta debe ser realizada según las reglas.

Faltas previas al snap mantienen la pelota muerta y se aplican desde el punto de pelota muerta. (Línea de scrimmage).

Illegal snap, delay of game, encroachment, false start, disconcerting signal, illegal blitz signal

Faltas técnicas se aplican desde la línea de scrimmage.

Delay of pass, illegal touch, illegal motion, illegal run play, illegal blitz, side line interference, illegal substitution.

Faltas que solo pueden ser realizadas por el corredor se aplican desde el punto de falta e incluyen pérdida de down.

Illegal (forward and backward) pass, jumping, diving, flag guarding

Un pateo ilegal del corredor convierte la pelota en muerta y la falta se aplicará como una falta a pelota muerta.

Faltas durante la jugada se aplicarán desde el punto básico.

Illegal hand-off, blocking, illegal flag pull, intentionally kicking a pass, pass interference, illegal contact, targeting, game interference, illegal participation.

El punto básico es lo peor entre scrimmage y punto de falta para faltas del ataque y lo peor entre scrimmage y punto de pelota muerta para faltas de la defensa.

Conductas antideportivas se aplicarán como faltas a pelota muerta.

Faltas a pelota viva de ambos equipos durante una jugada se compensan y se repite el down.

Excepción: El último equipo en tener posesión puede declinar la compensación de faltas y mantener la posesión si no hizo ninguna falta antes de conseguir la posesión. La falta del equipo en posesión se aplicará. ("principio de manos limpias")

Faltas después de un cambio de posesión se aplicarán desde el punto de pelota muerta. El principio de peor punto entre punto de falta y punto de pelota muerta se usará solo en la última carrera.

REGLA 11**Las tareas de los árbitros**

SECCIÓN 1. Tareas Generales**ARTÍCULO 1. Jurisdicción de los Árbitros**

La jurisdicción de los árbitros comienza con el lanzamiento de moneda y termina cuando el referee declara el resultado final. [S14]

ARTÍCULO 2. Número de Árbitros

El partido debería jugarse bajo la supervisión de 2 (R y FJ), 3 (R, FJ y LM) o 4 (R, FJ, LM y SJ) árbitros.

ARTÍCULO 3. Responsabilidades

- a. Cada árbitro tiene tareas específicas como se recoge en el Manual de Arbitraje de Flag Football pero tienen la misma responsabilidad y jurisdicción en las decisiones.
- b. Todos los árbitros deberían llevar un uniforme y equipo descrito en el Manual de Arbitraje de Flag Football.

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

La posición inicial del referee está detrás y hacia el lado del FJ en el backfield ofensivo.

En mecánica de 2, la referee se posicionará y actuará como un Linesman.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- a. El referee tiene la supervisión general y el control del partido, es la única autoridad sobre el marcador y sus decisiones sobre las reglas, y otros asuntos que atañen al juego, son definitivas.
- b. El referee inspeccionará el campo e informará de las irregularidades a la administración del partido, a los entrenadores y a los otros árbitros.
- c. El referee tiene jurisdicción sobre el equipo de los jugadores.
- d. El referee indicará que la pelota está lista para jugarse, dirigirá el reloj del partido, llevará el reloj de 25 segundos, llevará la cuenta de los tiempos muertos cargados, adjudicará nuevas series de downs y administrará las penalizaciones.
- e. El referee informará a ambos entrenadores principales de cualquier descalificación.
- f. El referee contará el número de jugadores ofensivos.
- g. Después del snap, el referee controlará la jugada detrás de la línea de scrimmage alrededor de la pelota. El referee es responsable de la cobertura del quarterback.

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

La posición inicial del linesman está en la línea de scrimmage en el lado del marcador de down.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- a. El linesman es responsable del funcionamiento del marcador de down. Él instruirá al asistente que manejará el marcador de downs por fuera de la línea de banda contraria a la tribuna. El marcador de down marcará la posición de la pelota.
- b. El linesman contará el número de jugadores ofensivos y llevará la cuenta de los downs.
- c. El linesman tiene jurisdicción sobre la línea de scrimmage y su línea de banda.
- d. Una vez que la pelota haya cruzado la línea de scrimmage en su lado del campo, el linesman tendrá la responsabilidad de la jugada alrededor de la pelota. El linesman indica el avance en su lado al referee.

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

La posición inicial del field judge está a 7 yardas de la línea de scrimmage en la línea de banda contraria al marcador de down.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas

- a. En mecánica de 3, el field judge es responsable del reloj del partido o de supervisar al operador del reloj del partido.
- b. El field judge contará el número de jugadores defensivos.
- c. El field judge tiene jurisdicción sobre su línea de banda.
- d. Una vez que la pelota haya cruzado la línea de scrimmage en su lado del campo, el field judge tendrá la responsabilidad de la jugada alrededor de la pelota. El field judge indica el avance en su lado al referee.

SECCIÓN 5. Side Judge (SJ)**ARTÍCULO 1. Posición**

La posición inicial del side judge está a 7, o más, yardas de la línea de scrimmage en la línea de banda del marcador de down.

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas




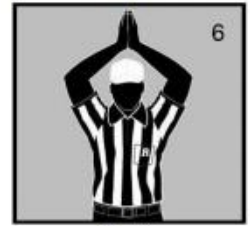








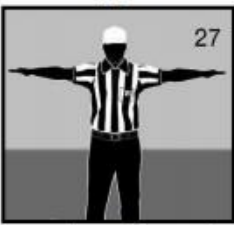


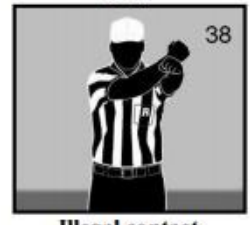


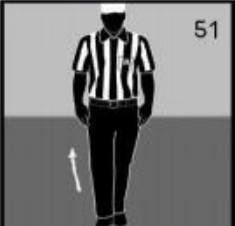

- a. El side judge (En mecánica de 4) es responsable del reloj del partido o de supervisar al operador del reloj del partido.
- b. El side judge contará el número de jugadores defensivos.
- c. El side judge será responsable de vigilar a los receptores en rutas largas y será el responsable en pases largos y la posición de la pelota en esa área. El side judge indicará el avance en jugadas largas al referee.

Sumario de Penalizaciones

LEYENDA: "O" se refiere al número de señal del árbitro; "R-S-A" es la regla con la sección y el número del artículo, "E" se refiere al punto de aplicación.

	O	R-S-A	E
PRIMER DOWN AUTOMATICO (PDA)			
Interferencia de pase defensiva [también 10 yardas]	33	7-3-3	PB
Contacto ilegal de la defensa [también 10 yardas]	38	9-1-1	PB
Apuntar de la defensa [también 10 yardas]	38	9-1-2	PB
Interferencia en el partido de la defensa [también 10 yardas]	38	9-1-3	PB
PÉRDIDA DE DOWN (PDD)			
Retraso en el pase	21	7-1-3	LS
Toque ilegal	9	7-2-4	LS
Pase ilegal hacia atrás [también 5 yardas]	35	7-2-1	PF
Pase ilegal hacia adelante [también 5 yardas]	35	7-3-2	PF
Saltar o Lanzarse [también 5 yardas]	51	9-2-2	PF
Esconder el Flag [también 5 yardas]	52	9-2-2	PF
Interferencia de pase ofensiva [también 10 yardas]	33	7-3-3	PB
PÉRDIDA DE 5 YARDAS			
Patada ilegal	19	6-1-1	PM
Snap ilegal	19	7-1-1	PM
Retraso del juego	21	7-1-1	PM
Snap ilegal	21	7-1-2	PM
Encroachment, salida falsa, shift ilegal	19	7-1-3	PM
Motion ilegal, jugada de carrera ilegal	19	7-1-3	LS
Fuera de juego, señales desconcertantes, señal ilegal de blitz	18	7-1-4	PM
Blitz ilegal	18	7-1-4	LS
Handoff ilegal	19	7-1-5	PB
Pase ilegal hacia adelante [también PDD]	35	7-2-1	PF
Pase ilegal hacia atrás [también PDD]	35	7-3-2	PF
Bloquear	43	9-2-2	PB
Saltar o lanzarse [también PDD]	51	9-2-2	PF
Esconder el flag [también PDD]	52	9-2-2	PF
Tirar ilegalmente del flag	52	9-2-2	PB
Patear ilegalmente un pase	19	9-2-2	PB
Participación ilegal	22	9-2-2	PB
Interferencia de la banda	27	9-2-2	LS
Sustitución ilegal	22	9-3-1	LS
PÉRDIDA DE 10 YARDAS			
Interferencia de pase del ataque [también PDD]	33	7-3-3	PB
Interferencia de pase de la defensa [también primer down automático]	33	7-3-3	PB
Contacto ilegal [también primer down automático si es de la defensa]	38	9-1-1	PB
Apuntar [también primer down automático si es de la defensa]	38	9-1-2	PB
Interferencia del partido [también primer down automático si de la defensa]	38	9-1-3	PB
Conducta antideportiva	27	9-2-1	PM
TIEMPO MUERTO CARGADO			
Un jugador que lleve equipo ilegal y no abandona el campo	3	9-3-2	PM
Un jugador que no lleve el equipo obligatorio que no deje el campo	3	9-3-2	PM
Un jugador con una herida sangrante que no deje el campo	3	9-3-2	PM
PÉRDIDA DE MITAD DE DISTANCIA			
Si la distancia de penalización supera la mitad de distancia hasta la línea de anotación-	10-2-3		

Señales Arbitrales de Flag Football

<p>S 1</p>  <p>1</p> <p>Ready for play</p>	<p>S 3</p>  <p>3</p> <p>Stop the clock</p>	<p>S 5</p>  <p>5</p> <p>Touchdown</p>	<p>S 6</p>  <p>6</p> <p>Safety</p>
<p>S 8</p>  <p>8</p> <p>First Down</p>	<p>S 9</p>  <p>9</p> <p>Loss of down</p>	<p>S 10</p>  <p>10</p> <p>Incomplete pass</p>	<p>S 14</p>  <p>14</p> <p>End of period</p>
<p>S 18</p>  <p>18</p> <p>Offside Defense Illegal Blitz</p>	<p>S 19</p>  <p>19</p> <p>False start Illegal procedure</p>	<p>S 21</p>  <p>21</p> <p>Delay of game Delay of pass</p>	<p>S 22</p>  <p>22</p> <p>Illegal participation Illegal substitution</p>
<p>S 27</p>  <p>27</p> <p>Unsportsmanlike conduct</p>	<p>S 33</p>  <p>33</p> <p>Pass Interference</p>	<p>S 35</p>  <p>35</p> <p>Illegal forward pass Illegal backward pass</p>	<p>S 38</p>  <p>38</p> <p>Illegal contact</p>
<p>S 43</p>  <p>43</p> <p>Illegal block</p>	<p>S 47</p>  <p>47</p> <p>Disqualification</p>	<p>S 51</p>  <p>51</p> <p>Jumping Diving</p>	<p>S 52</p>  <p>52</p> <p>Flag guarding Illegal Flag pull</p>

Interpretaciones

Una interpretación de la regla, o Decisión Aprobada (D.A.), es una decisión arbitral que se da ante unos hechos determinados. Sirve para ilustrar el espíritu y la aplicación de la regla.

D.A. 1-3-2 Equipo ilegal

- I. Uno o más jugadores de un equipo están usando pantalones muy amplios o faldas.
APLICACIÓN: Equipo ilegal. Este tipo de pantalones o faldas no son necesarios para jugar. Está claro que los jugadores están intentando ganar ventaja.

D.A. 3-2-4 Tiempo de juego

- I. Durante los dos últimos minutos de una mitad el reloj se ha parado para adjudicar un primer down.
APLICACIÓN: El reloj se arrancará al snap.

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

APLICACIÓN: El referee parará el reloj a su discreción y el reloj se arrancará a la señal de pelota lista.

- III. En un partido ajustado con minutos de reloj, el equipo atacante hace retraso en el juego a propósito en varias ocasiones para consumir tiempo.

APLICACIÓN: El referee parará el reloj a su discreción y el reloj se arrancará con el siguiente snap legal.

NOTA: Si el ataque continúa consumiendo tiempo mediante tácticas desleales, el referee les avisará del uso de R 10-1-2 y parará la serie de downs y le dará el balón al equipo oponente en su propia yarda 5.

D.A. 5-1-1 Nueva Serie

- I. 2º y medio en la yarda 19, la carrera es parada en la línea de medio. La pelota se coloca con una nariz 1 pulgada dentro de la línea de medio de 4 pulgadas de ancho.

APLICACIÓN: No es primer down, el medio del campo de juego está en mitad de la línea de medio. La pelota debería haber entrado 3 pulgadas dentro de la línea de medio, hubiese sido primer down.

- II. 1 y goal en la yarda 19 del equipo B, el quarterback recibe un sack en la yarda 23 del equipo A.

APLICACIÓN: 2 y goal en la yarda 23 del equipo A, no hay posibilidad de conseguir un nuevo primer down.

PRÓXIMA JUGADA: El equipo A completa un pase en la yarda 13 de B.

APLICACIÓN: 3 y goal en la yarda 13 de B, no se concede una nueva serie.

D.A. 6-1-1 Patada ilegal

- I. 4ª y medio en la yarda 9, el Quarterback hace un punt para alejar el balón.

APLICACIÓN: Penalización por patada ilegal. La pelota se convierte en muerta, la serie termina por downs y la penalización se aplica en la siguiente línea de scrimmage. 1º y medio para el oponente en la yarda 10.

D.A. 7-1-3 Carrera ilegal

- I. 2º y medio en la yarda 24,5, el quarterback da un paso hacia adelante y estira la pelota por encima del mediocampo antes de que le quiten el Flag.

APLICACIÓN: No es primer down. Penalización por carrera ilegal. 2º y medio en la yarda 19,5.

NOTA: La misma regla se aplica en la goal line. Técnicamente también debería ser una jugada de carrera ilegal en la zona de no carrera.

- II. 2º y medio en la yarda 19, el quarterback hace un rolado hacia la banda y justo cuando sale más allá de la línea de scrimmage, y le quita el Flag, antes de que lance un pase, un jugador defensivo situado a menos de 7 yardas de la línea de scrimmage en el snap.

APLICACIÓN: Penalización por carrera ilegal, no hay penalización por blitz ilegal. Cuando el quarterback cruzó la línea de scrimmage todos los defensores tienen derecho a quitar el Flag del corredor. 2º y medio en la yarda 14.

NOTA: Se ignorará el cruce teórico de su línea de scrimmage por parte de un defensor para quitarle el Flag.

- III. 2º y goal en la yarda 4, el Quarterback lanza un pase que es desviado por un defensor detrás de su línea de scrimmage. El quarterback atrapa el galón y corre hacia la zona de anotación.

APLICACIÓN: Touchdown, no es carrera ilegal. Un pase tocado por un defensor es considerado una jugada de pase hacia adelante (R 2-3-3).

- IV. 2 y goal en la yarda 4, el Quarterback lanza un pase que es completado en la yarda 5 y avanzado hasta la endzone.

APLICACIÓN: Falta por carrera ilegal. Un pase adelantado debe cruzar la línea de scrimmage para ser considerado una jugada de pase adelantado (R 2-3-3). 2 y goal en la yarda 9 (fuera de zona de no-carrera), no hay necesidad de jugada de pase.

D.A. 7-1-4 Offside y Blitz

- I. Un defensa reacciona a la cuenta del QB y cruza la línea de scrimmage.

APLICACIÓN: No hay jugada. Penalización por encroachment (5 yd) como falta a pelota muerta.

NOTA: Cuando el defensa contacte a un receptor con impacto (el receptor debe recolocarse), será un contacto ilegal (10 yd) adicional.

- II. Un jugador defensivo, situado a 7 yardas de la línea de scrimmage, levanta su mano durante una fracción de segundo, o levanta su mano antes de que el snapper toque la pelota, o levanta su mano a la altura del hombro.

APLICACIÓN: Es una señal inválida (R 2-2-6). Silbato para mantener la pelota muerta.

NOTA: Informa al jugador antes del próximo down que haga una señal clara para tener DdP.

- III. 3 o más blitzers están haciendo simultáneamente una señal clara para obtener el DdP.

APLICACIÓN: Penalización por señal ilegal de blitz. Silbato para mantener la pelota muerta.

- IV. 2 blitzers están haciendo simultáneamente una señal clara para obtener el DdP. Antes del snap uno de ellos baja la mano y a continuación otro defensor, posicionado a 7 yardas de la línea de scrimmage, alza su mano realizando una señal clara y la mantiene durante al menos el último segundo antes del snap.

APLICACIÓN: No hay penalización por señal ilegal de blitz. Los 2 últimos blitzers que hicieron la señal tienen DdP.

- V. Un jugador defensivo (B46), situado a 6 yardas de la línea de scrimmage, levanta su mano.

APLICACIÓN: Penalización por señal ilegal de blitz. Silbato para mantener la pelota muerta.

Intenta informar al jugador antes de la falta con: "Número 46 estás solo a 6 yardas de la línea de scrimmage". Si el jugador está ajustando su posición antes del snap, no habrá penalización.

Si el jugador está presionando sin ajuste, no tiene DdP hacia el quarterback y es una penalización.

D.A. 7-2-1 Pase Hacia Atrás

- I. 2º y medio en la yarda 3. El quarterback lanza un pase hacia atrás desde su zona de anotación fuera de límites para evitar un sack.

APLICACIÓN: No hay penalización, pero es safety.

- II. 2º y medio en la yarda 3. El quarterback lanza un pase hacia atrás desde la yarda 1 fuera de límites para evitar un sack.

APLICACIÓN: No hay penalización. Siguiendo jugada 3 y medio en la yarda 1.

D.A. 7-2-2 Pase Completo

- I. Dos jugadores oponentes tienen posesión de un pase cuando ambos están en el aire, y ambos jugadores vuelven a tocar simultáneamente el suelo y lo hacen dentro de límites.
 APLICACIÓN: Recepción simultánea, la pelota se concede al equipo pasador (R 2-10-3).
 NOTA: Si dos jugadores oponentes no tocan simultáneamente el suelo, al primer jugador en tocarlo dentro de límites se le concederá recepción completa.
- II. Un jugador en el aire recibe un pase. Agarra el balón firmemente con sus manos, y mientras cae al suelo, la pelota toca el suelo antes que cualquier parte de su cuerpo. Mantiene control firme de la pelota mientras toca el suelo dentro de límites y no lo pierde
 APLICACIÓN: Pase completo.
- III. Un jugador en el aire recibe un pase. Agarra el balón firmemente con sus manos y cualquier parte de su cuerpo toca el suelo dentro de límites. Inmediatamente mientras toca el suelo, pierde el control de la pelota y en un segundo esfuerzo el receptor, estando aún dentro de límites, recupera el control de la pelota.
 APLICACIÓN: Pase completo.
- IV. Un jugador que está saltando recibe un pase. Atrapa la pelota firmemente con sus manos y la pelota o cualquier parte de su cuerpo toca el suelo dentro de límites. Nada más tocar el suelo pierde la pelota y toca el suelo.
 APLICACIÓN: Pase incompleto. Un jugador que salta debe mantener control de la pelota si cae al suelo en el proceso de atrapar el pase.
- V. Un jugador ofensivo atrapa la pelota en el aire y antes de que regrese al suelo un jugador defensivo contacta con él y pierde el control de la pelota. La pelota cae al suelo.
 APLICACIÓN: Pase incompleto e interferencia de pase defensiva. El pase no es completo (R 2-10-3) y la falta tiene lugar mientras la pelota estaba en el aire.
- VI. Un jugador ofensivo que está en el lado derecho del campo de juego es contactado por un defensa antes de que la pelota sea lanzada por el quarterback. El pase cae incompleto en el lado izquierdo del campo.
 APLICACIÓN: Contacto ilegal de la defensa. Es una falta por contactar con un oponente sea la pelota lanzada hacia él o no.
- VII. Un jugador ofensivo atrapa la pelota en el aire y mientras está en el aire hace un pase hacia atrás a otro jugador ofensivo. El segundo jugador ofensivo avanza la pelota durante más yardas.
 APLICACIÓN: Jugada legal. El pase fue atrapado, pero no completado y el estado de la pelota es el del primer pase (R 2-9.2). El pase es completado con la segunda recepción y el contacto con el suelo (R 2-10-3).
 NOTA: Se aplicaría la misma regla si el pase es tan solo tocado y la pelota va hacia adelante o hacia atrás.

D.A. 7-2-4 Fumble

- I. 2º y medio en la yarda 13. El corredor pierde control de la pelota (fumble) en la yarda 20 y la pelota toca el suelo en la yarda 16.
 APLICACIÓN: La pelota está muerta, no hay falta. La siguiente jugada será 3º y medio en la yarda 20.
 NOTA: Se aplicaría la misma regla si la pelota hubiese caído en la yarda 24 (fumble hacia adelante). También se aplicaría la misma regla si el fumble lo hubiese atrapado un compañero del corredor.

D.A. 7-3-1 Pase Hacia Adelante

- I. 2º y medio en la yarda 3. El quarterback lanza un pase hacia adelante desde su zona de anotación al suelo para evitar un sack.
 APLICACIÓN: No hay penalización, no hay Intentional Grounding en flag. La siguiente jugada será 3 y medio en la yarda 3.

- II. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback lanza un pase hacia adelante muy alto desde detrás de la línea de scrimmage y atrapa su propio pase completándolo para una ganancia de 10 yardas.
APLICACIÓN: Penalización por toque ilegal, el quarterback puede atrapar su propio pase sólo si otro jugador lo tocó antes. (R 7-2-5). Siguiendo jugada 3 y medio en la yarda 7.
- III. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback lanza un pase hacia adelante desde detrás de la línea de scrimmage, la pelota es desviada por otro jugador (ataque o defensa) y vuelve a sus manos.
APLICACIÓN: No hay penalización por toque ilegal, el quarterback puede correr con la pelota (R 7-2-5).
- IV. 2º y medio en la yarda 15. El quarterback corre para evitar al blitz hasta la yarda 17 y lanza un pase completo a la yarda 23.
APLICACIÓN: Penalización por carrera ilegal, 5 yardas desde la línea de scrimmage (R 7-1-3). Penalización por pase ilegal hacia adelante, 5 yardas desde el punto de la falta y pérdida de down. La defensa tiene la opción de que sea 2º y medio en la yarda 10 (carrera ilegal), o 3º y medio en la yarda 12 (pase ilegal).

D.A. 8-3-2 Penalización durante una Jugada Extra

- I. En una jugada extra de 1 punto hay una penalización aceptada y la jugada extra se repetirá desde la yarda 10.

APLICACIÓN: El ataque puede hacer una jugada de carrera o pase por 1 punto.
- II. En una jugada extra de 2 puntos hay una penalización aceptada y la jugada extra se repetirá desde la yarda 7.
APLICACIÓN: El ataque puede hacer una jugada de carrera o pase por 2 puntos.
- III. En una jugada extra de 1 punto hay una penalización aceptada y la jugada extra se repetirá desde la yarda 2,5.
APLICACIÓN: El ataque solo puede hacer una jugada de pase por 1 punto.
- IV. En una jugada extra de 2 puntos hay una penalización aceptada y la jugada extra se repetirá desde la yarda 2.
APLICACIÓN: El ataque solo puede hacer una jugada de pase por 2 puntos.
- V. En una jugada extra el corredor esconde el Flag en la yarda 3 y anota.
APLICACIÓN: Penalización por esconder el Flag con pérdida de down. No hay anotación, y la jugada extra termina.

D.A. 8-4-1 Safety

- I. 2º y medio en la yarda 7. Un blitz agarra los pantalones del quarterback en la zona de anotación. El quarterback lanza un pase hacia adelante incompleto.
APLICACIÓN: Penalización por contacto ilegal (holding) aplicado desde la yarda 7. La próxima jugada será 1º y medio en la yarda 17.
- II. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback en la zona de anotación mantiene la pelota en frente del flag cuando el defensor intenta quitársela. El defensor falla y entonces el quarterback lanza un pase completo de 14 yardas.
APLICACIÓN: La penalización por esconder el Flag se aplicará en la zona de anotación, originando un safety.
- III. 3º y goal en la yarda 21. Un defensa intercepta la pelota en la yarda 7 y su velocidad lo lleva dentro de su propia endzone. Después de evitar un placaje cubriendo el flag con la pelota otro jugador del ataque lo placa en la endzone.
APLICACIÓN: Safety, ya se acepte o decline la falta por flag guarding. La jugada en si resulta en un safety, porque la regla de momento solo se aplica a una intercepción por detrás de la línea de 5yd. (R 8-5-1-b)

NOTA: Si el defensa es capaz de salir de la endzone antes de que la jugada sea parada, el punto de aplicación de la falta es el punto de falta en la endzone. Aceptar la penalización resultaría en un safety.

IV. 3 y goal en la yarda 21. Un defensa intercepta la pelota en la yarda 3 y la avanza hasta la yarda 14. Un compañero golpea a un atacante durante el retorno en la endzone.

APLICACIÓN: Safety, el punto de aplicación para la falta (contacto ilegal) es el punto de falta en la endzone como punto básico (R 10-3-1-exc3).

D.A. 9-1-1-R Derecho de Territorio, Derecho de Paso

I. Un jugador defensivo está situado cerca de la línea de scrimmage enfrente o cerca de un receptor (cobertura individual).

APLICACIÓN: El receptor tiene que evitar el contacto en los primeros pasos, porque el defensa tiene DdT. Cuando el defensor se empieza a mover pierde su DdT y tiene que evitar el contacto con el receptor y darle espacio para la ruta de pase.

II. Un jugador defensivo está situado cerca de la línea de scrimmage enfrente de un receptor. Al snap se mueve inmediatamente hacia la línea y tropieza con el receptor que también va hacia el medio.

APLICACIÓN: Falta por contacto ilegal de la defensa. El defensor se mueve y pierde el DdT y es responsable de evitar el contacto. El receptor tiene que evitar el territorio donde está el defensor en el snap, pero no anticipar a donde se va a mover el defensor.

III. Un jugador defensivo está situado cerca de la línea de scrimmage enfrente de un receptor y abre sus brazos para bloquear al receptor. Al snap no se mueve y el receptor intenta pasar, pero contacta la mano del defensa.

APLICACIÓN: Falta por apuntar de la defensa. Incluso con DdT el defensa no debe buscar el contacto actuando de una forma innecesaria.

NOTA: La misma regla se aplica a un snapper cuando bloquea a un blitzer abriendo sus brazos hacia los lados.

IV. Un jugador defensivo está realizando una cobertura en zona mirando al quarterback. Un jugador ofensivo corre por el campo y contacta con él desde atrás a propósito.

APLICACIÓN: Apuntando del ataque. Incluso con el derecho de paso, ningún jugador del ataque tiene permitido apuntar y contactar con un contrario (R 9-1-2)

V. Un jugador defensivo presiona al corredor hacia la línea de banda. El corredor intenta mantenerse dentro de límites sin cambiar de dirección y contacta con el defensor.

APLICACIÓN: Contacto ilegal del corredor. El corredor tiene que evitar el contacto, no tiene DdP.

VI. Dos jugadores defensivos presionan al corredor entre ellos. El corredor intenta pasar por el hueco entre ellos y contacta con el/los defensor/es.

APLICACIÓN: Contacto ilegal del corredor. El corredor tiene que evitar el contacto incluso cuando ello pare la jugada.

VII. Un defensa corriendo hacia el corredor resbala y cae delante del corredor. El corredor salta por encima del defensa para evitar el contacto. El defensa aun intenta coger el flag pero falla y el corredor continua su carrera.

APLICACIÓN: Saltar del corredor. El corredor tiene la responsabilidad de evitar todo conflicto con un defensa, incluso si tiene que rodear a un jugador en el suelo.

VIII. Un receptor atrapa un pase estando estático de espaldas a un defensa, que se acerca para hacer el placaje y se detiene, estableciendo su DdT debido a que ahora está estático. Después de atrapar el pase, el receptor se gira en su sitio para correr y ganar más yardas. En el acto de girar el receptor contacta al defensa. El receptor se aleja del defensa y después de ganar algunas yardas es placado.

APLICACIÓN: No hay falta por contacto ilegal. El receptor no pierde su DdT por girar (R 2-13-1)

NOTE: Un movimiento extra del receptor (o el defensa) que causaría el inicio del contacto resultaría en una falta por apuntar.

D.A. 9-1-1-B Blitzzer

I. Después del snap un blitzzer, que ha hecho una señal clara, está corriendo rápido hacia el quarterback y un receptor en ruta tiene que rodearlo para evitarlo.

APLICACIÓN: No hay penalización. Un receptor tiene que permitir al blitzzer su DdP. Si el blitzzer no hubiese hecho una señal válida para obtener DdP hubiese sido una falta defensiva por bloquear.

II. Después del snap un blitzzer, que ha hecho una señal clara, está corriendo rápido hacia el quarterback y un receptor corriendo en ruta lo bloquea o contacta con él.

APLICACIÓN: Penalización por bloqueo (5 yardas) o contacto ilegal (10 yardas) contra el ataque. Los jugadores ofensivos tienen que evitar la ruta de presión del blitzzer.

III. Después del snap un blitzzer, que ha hecho una señal clara, está corriendo lento hacia el quarterback y un receptor en ruta es bloqueado o contacta con él.

APLICACIÓN: Penalización por bloquear (5 yardas) o contacto ilegal (10 yardas y primer down automático) contra la defensa. Un blitzzer tiene DdP solo si presiona rápidamente (R 2-2-6), y el jugador ofensivo tiene que haber tenido la oportunidad de calcular la ruta de presión del blitzzer.

IV. Un blitzzer, que ha hecho una señal clara, está corriendo hacia el quarterback y en cuanto el quarterback comienza a moverse hacia la banda, el blitzzer cambia su dirección.

APLICACIÓN: El blitzzer pierde su DdP cuando cambia su dirección. Tiene que tener cuidado de no bloquear a un receptor después de cambiar la dirección de presión.

V. Un blitzzer, que ha hecho una señal clara, contacta al snapper que está estacionario.

APLICACIÓN: Penalización por apuntar (10 yardas y primer down automático) contra la defensa. El DdT tiene prioridad sobre el DdP (R 2-13-2).

VI. Un blitzzer se coloca en línea con el snapper y hace una señal clara. Después del snap corre directo hacia el QB, pero el snapper no se mueve de su sitio y usa su DdT. El blitzzer cambia su dirección para evitar el contacto con el snapper. Inmediatamente después el snapper inicia una ruta en frente del blitzzer y ambos chocan.

APLICACIÓN: Penalización por apuntar (10 yd) contra el ataque. El blitzzer pierde el DdP cuando cambia de dirección, pero esto no le da derecho al snapper a provocar una colisión.

NOTA: No habrá penalización si el blitzzer tiene sitio para cambiar su dirección una segunda vez y es solo un bloqueo por parte del snapper.

VII. Un blitzzer, que ha hecho una señal clara, está corriendo hacia la línea de scrimmage, pero se para antes de cruzarla.

APLICACIÓN: No hay penalización. El blitzzer no tiene por qué cruzar la línea de scrimmage, pero pierde el DdP cuando se para y a partir de entonces tiene que evitar a los jugadores ofensivos.

VIII. Un receptor está cruzando la ruta del blitzzer, que ha hecho una señal clara. El blitzzer intenta evitar el contacto con el receptor, pero no lo consigue.

APLICACIÓN: Penalización por apuntar (10 yardas) contra el ataque.

IX. Un receptor está cruzando la ruta del blitzzer, que ha hecho una señal clara. El blitzzer no intenta evitar el contacto e impacta con el receptor.

APLICACIÓN: Penalización por bloquear (5 yardas) contra el ataque y penalización por apuntar (10 yardas y primer down automático) contra la defensa, las faltas se compensarán.

X. Un receptor cruza la ruta del blitzzer pero no lo bloquea, el blitzzer contacta al receptor con un brazo extendido en cuanto le cruza.

APLICACIÓN: Apuntar del blitzzer. Incluso con DdP no hay necesidad de buscar un contacto.

XI. El blitzzer se para enfrente del quarterback después de que la pelota haya sido soltada y le toca con la mano en la cadera.

APLICACIÓN: No hay penalización por el toque, porque el contacto tiene que ser un impacto.

- XII.** El blitz se para enfrente del quarterback después de que la pelota haya sido soltada y lo empuja con las manos en la cadera, y el quarterback tiene que dar dos pasos para recuperar el equilibrio.
APLICACIÓN: Penalización por contacto ilegal de la defensa.
- XIII.** El blitz se para en cuanto el quarterback suelta la pelota, el movimiento natural de lanzar hace que el quarterback de un paso y contacte con el blitz.
APLICACIÓN: No hay penalizaciones por el contacto, ambos jugadores no se mueven y tienen DdT según la regla R 2-13-1.
- XIV.** El blitz salta mientras el quarterback comienza a soltar la pelota, el quarterback da 3 pasos hacia adelante después de lanzar y contacta con el blitz.
APLICACIÓN: Penalización por contacto ilegal del ataque. El blitz tiene DdP incluso si salta. Si el impulso del salto hubiese llevado al blitz contra el quarterback, hubiese sido una falta defensiva.
- XV.** El blitz salta hacia adelante y desvía la pelota en el momento que el quarterback empieza a soltar la pelota y toque la pelota antes de que abandone la mano del quarterback, o toca el brazo del quarterback después que la pelota deje su mano.
APLICACIÓN: Penalización por apuntar, porque el punto de ataque fue la pelota en posesión de un corredor (R 9-1-2).

D.A. 9-2-1 Conductas antideportivas

- I. El QB lanza una intercepción y el defensa corre para un TD fácil. Antes de cruzar la goal line, provoca al QB con palabras o gestos.
APLICACIÓN: Touchdown, Penalización por conducta antideportiva. La penalización se aplicará en el try, 1-punto desde la 15 o 2-puntos desde la 22.

D.A. 9-2-2 Tirar del Flag

- I. Un corredor está moviendo sus manos cerca de sus caderas cuando un defensor intenta quitarle el flag. No hay contacto, pero el defensor falla al quitarle el flag.
APLICACIÓN: Penalización por esconder el flag. No tiene por qué haber contacto para perjudicar a la defensa, una mano (o pelota) agitando cerca de la flag hace que sea más difícil alcanzarla.
- II. Un corredor está moviendo sus manos cerca de las caderas cuando un defensor lejano realiza un intento desesperado de quitarle el flag **con un salto**. No hay contacto y el defensor falla de largo al quitarle el flag.
APLICACIÓN: No hay penalizaciones. Tiene que haber un intento viable para hacer que la acción del corredor sea una falta. **Saltar es legal para la defensa.**
- III. Un corredor está corriendo hacia un defensor y antes de llegar a él agacha su torso hacia adelante.
APLICACIÓN: Falta del ataque por lanzarse (R 2-12-2). El defensor tiene que evitar la cabeza y el cuerpo del corredor y la acción del corredor en este caso le hace más difícil para él llegar al flag.
- IV. Un corredor está corriendo hacia un defensor y justo antes de que se encuentren saca la pelota hacia adelante para ganar yardas extra antes de que le quiten el flag.
APLICACIÓN: Penalización por esconder el flag. El defensor tiene que evitar el contacto con la pelota en posesión del jugador y la acción del corredor en este caso le dificulta llegar al flag.
- V. Un corredor es perseguido por un defensor y justo antes que le alcance estira la pelota hacia adelante para ganar yardas extra antes de que le quiten el flag.
APLICACIÓN: No hay penalización. Como le quitan el flag desde detrás la pelota no obstruye al defensor.
- VI. **Un corredor gira para evitar ser placado por un defensa. Así como hace el spin contacta al defensa con su codo el hombro.**
APLICACIÓN: Contacto ilegal del corredor. Un corredor es responsable de evitar el contacto con la defensa, incluso si tiene que detener su carrera.

- VII. Un blitzer le quita el flag al quarterback una fracción de segundo después de que la pelota haya sido lanzada. Él se queda el flag y empieza a moverse hacia el receptor para ayudar a sus compañeros de equipo a parar la jugada.

APLICACIÓN: No hay penalización por tirar ilegalmente del flag. La defensa tiene el derecho de hacer un intento viable. Sin embargo, hay una falta por conducta antideportiva por quedarse el flag. El blitzer tiene que devolver el flag inmediatamente o dejarlo en el suelo antes de empezar a correr hacia el receptor.

- VIII. Después de que el quarterback haya lanzado la pelota, el blitzer continúa la presión y quita el flag del quarterback.

APLICACIÓN: Penalización por tirar ilegalmente del flag. Esto inhabilita al quarterback para correr con la pelota si se la devuelven después en una jugada de engaño.

- IX. El defensor tira del flag en el momento en el que el receptor toca la pelota, El receptor golpea la pelota y hace la recepción en el segundo intento.

APLICACIÓN: No hay penalización por tirar ilegalmente del flag. El defensor puede adelantarse a la recepción que convertirá al receptor en corredor, y no tiene que esperar a la recepción.

NOTA: En este caso, el corredor no podría avanzar la pelota porque está muerta si un corredor tiene menos de 2 flags (R 4-1-2-g). Incluso cuando se quita ilegalmente el flag (antes de tocar la pelota), el corredor no puede avanzar la pelota pero conseguirá yardas extra por la penalización.

D.A 10-2-4 Compensando Faltas

- I. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback lanza un pase completo o una intercepción a la yarda A-15. Antes de la recepción el snapper bloquea al blitzer en la yarda 10 y un defensor contacta con un receptor en la yarda 20.

APLICACIÓN: Compensación de faltas, el down será repetido.

- II. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción a la yarda A-15 que es retornado hasta la yarda 6. Antes de atraparla el snapper bloquea al blitzer en la yarda 10 y durante el retorno, el blitzer bloquea al snapper en la yarda 12.

APLICACIÓN: La defensa puede declinar la compensación de faltas y mantener la pelota. El punto básico es el punto de la falta, 1º y goal desde la yarda 17.

- III. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback lanza un pase que es interceptado en la yarda A-15 y retornado hasta la yarda 6. Antes de la recepción un defensor contacta con un receptor en la yarda 10 y durante el retorno el snapper sujeta (contacto ilegal) al corredor en la yarda 12.

APLICACIÓN: Compensación de faltas, el down será repetido.

- IV. 3 y medio en la yarda 23. El corredor hacer un flag guarding en la yarda B-17, después la defensa sujeta al corredor para quitarle el flag. La jugada se detiene finalmente en la yarda B-12. El entrenador del equipo A quiere declinar la falta del equipo B para conseguir el primer down después de aplicar la penalización por flag guarding desde el punto de falta.

APLICACIÓN: Compensación de faltas, el down será repetido. Las faltas – no las penalizaciones – se compensan, al entrenador no se le preguntará si quiere declinar la penalización.

D.A. 10-3-1-O Punto Básico de Aplicación de Faltas del Ataque.

- I. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback hace un *drop back* y le hacen sack en la zona de anotación. El snapper bloquea al blitzer en la yarda 10.

APLICACIÓN: El punto básico es la línea de scrimmage. La penalización se aplicará desde la yarda 7. 2º y medio en la yarda 3,5. Declinarla resultaría en un Safety.

- II. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback hace un *drop back* y le hacen sack en la yarda 1. El snapper bloquea al blitzer en la zona de anotación.

ANOTACIÓN: El punto básico es el punto de la falta. La penalización se aplicará en la zona de anotación, resultando en un Safety. Declinarla hará que sea 3º y medio en la yarda 1.

- III. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback hace un *drop back* y le hacen sack en la yarda 1. El snapper bloquea al blitzter en la yarda 5.
 APLICACIÓN: El punto básico es el punto de la falta. La penalización se aplicará desde la yarda 5. 2º y medio en la yarda 2,5. Declinarla hará que sea 3º y medio en la yarda 1.
- IV. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback hace un *drop back* y lanza un pase que es completado en la yarda A-15. El snapper bloquea al blitzter en la yarda 5.
 APLICACIÓN: El punto básico es el punto de la falta. La penalización se aplicará desde la yarda 5. 2º y medio en la yarda 2,5. Declinarla hará que sea 3º y medio en la yarda 15.
 NOTA: Se realizaría la misma aplicación si el pase hubiese sido incompleto. Declinar la penalización sería 3º y medio en la yarda 7.
- V. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback hace un *drop back* y lanza un pase que es completado en la yarda A-15. El snapper bloquea a un defensa en la yarda 20.
 APLICACIÓN: El punto básico es la línea de scrimmage. La penalización se aplicará desde la yarda 7. 2º y medio en la yarda 3,5. Declinarla hará que sea 3º y medio en la yarda 15.
 NOTA: Se realizaría la misma aplicación si el pase hubiese sido incompleto. Declinar la penalización sería 3º y medio en la yarda 7.
- VI. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback hace un *drop back* y lanza un pase que es completado en la yarda 15. El snapper bloquea a un defensor en la yarda 20.
 APLICACIÓN: El punto básico es la línea de scrimmage. La penalización se aplicará desde la yarda 7. 2º y medio en la yarda 3,5.

D.A. 10-3-1-D Punto Básico de Aplicación de Faltas de la Defensa

- I. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback hace un *drop back* y le hacen sack en la zona de anotación. Un defensor bloquea al snapper en la yarda 10.
 APLICACIÓN: El punto básico es la línea de scrimmage. La penalización se aplicará desde la yarda 7. 2º y medio en la yarda 12.
 NOTA: Se realizaría la misma aplicación si el quarterback hubiese lanzado un pase incompleto para evitar el sack.
- II. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback hace un *drop back* y le hacen sack en la yarda 1. Un defensor bloquea al snapper en la yarda 5.
 APLICACIÓN: El punto básico es la línea de scrimmage. La penalización se aplicará desde la yarda 7. 2º y medio en la yarda 12.
- III. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback hace un *drop back* y lanza un pase que es completado en la yarda A-15. Un defensor bloquea al snapper en una ruta pantalla en la zona de anotación de A.
 APLICACIÓN: El punto básico es el punto de pelota muerta. La penalización se aplicará desde la yarda 15. 2º y medio en la yarda 20.
- IV. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback hace un *drop back* y lanza un pase que es completado en la yarda A-15. Un defensor bloquea a otro receptor en la yarda A-20.
 APLICACIÓN: El punto básico es el punto de pelota muerta. La penalización se aplicará desde la yarda 15. 2º y medio en la yarda 20.
- V. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback hace un *drop back* y lanza un pase que es completado y avanzado para anotar un touchdown. Un defensor bloquea al snapper en la yarda 10 antes de que se lanzase el pase.
 APLICACIÓN: El punto básico es el punto de pelota muerta (línea de anotación del contrario). La penalización es declinada por regla (R 10-3-2-1) y la anotación cuenta.
 NOTA: En caso de que la falta hubiese sido contacto ilegal, la penalización será aplicada en el try.
- VI. 2º y medio en la yarda 7. Un blitzter agarra los pantalones del quarterback por detrás de la línea de scrimmage, pero el quarterback todavía puede lanzar y completar el pase en la yarda A-12.

APLICACIÓN: Penalización por contacto ilegal (holding). El punto básico es el punto de pelota muerta. La penalización se aplicará desde la yarda 12 y será primer down automático. La siguiente jugada será 1º y medio en la yarda 22.

- VII. 4º y medio en la yarda 9. Un defensor patear la pelota para evitar una recepción, y el pase cae incompleto.

APLICACIÓN: Penalización por patear ilegalmente un pase. El punto básico es la línea de scrimmage. La penalización se aplicará desde la yarda 9. La siguiente jugada será 4º y medio en la yarda 14.

- VIII. 4º y medio en la yarda 9. Un defensor patear una pelota para evitar una recepción y la pelota es atrapada por el ataque y avanzada hasta la yarda 22.

APLICACIÓN: Penalización por patear ilegalmente un pase. El punto básico es el punto de pelota muerta. La penalización se aplicará desde la yarda 22. La siguiente jugada será 1º y goal en la yarda B-23.

D.A. 10-3-1-C Punto Básico de Aplicación en Cambios de Posesión

- I. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción a la yarda A-21 y el retorno termina en la yarda A-12. Después del cambio de posesión, el snapper agarra (contacto ilegal) al corredor en la yarda A-18.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de pelota muerta. La penalización se aplicará desde la yarda 12. 1º y goal en la yarda 6.

- II. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción a la yarda A-21 y el retorno termina en la yarda A-12. Después del cambio de posesión, un compañero del retornador bloquea al snapper en la yarda A-18.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de falta. La penalización se aplicará desde la yarda 18. 1º y goal en la yarda 23.

- III. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción a la yarda A-21 y el retorno termina en la yarda A-12. Después del cambio de posesión, un compañero del retornador bloquea al snapper en la yarda A-10.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de pelota muerta, se aplica desde la yarda 12. 1º y goal en la yarda 17.

- IV. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción a la yarda A-21 y el retornador hace un fumble en la yarda A-12, el snapper atrapa la pelota y corre hasta la yarda A-20. Después del primer cambio de posesión, un compañero del snapper agarra al retornador en la yarda A-18.

APLICACIÓN: Penalización por contacto ilegal, la defensa mantendrá la pelota (R 10-2-4). El punto básico es el punto de pelota muerta (R 10-3-1- Excepción 3). 1º y goal en la yarda A-10.

- V. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción a la yarda A-21 y el retornador hace un fumble en la yarda A-12, el snapper atrapa la pelota y corre hasta la yarda A-20. Después del segundo cambio de posesión, un compañero del snapper bloquea a un contrario en la yarda A-18.

APLICACIÓN: Penalización por bloquear, el ataque mantendrá la pelota (R 10-2-4), el punto básico es el punto de falta (R 10-3-1 excepción 3 última carrera relacionada), 1º y medio en la yarda A-13.

- VI. 2º y medio en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción a la yarda A21 y el retornador hace un fumble en la yarda A-12, el snapper atrapa la pelota y corre hasta la yarda A-20. Después del primer cambio de posesión, un compañero del retornador bloquea a un oponente en la yarda A-18. Después del segundo cambio de posesión, un compañero del snapper golpea a un oponente en la yarda A-15.

APLICACIÓN: El ataque puede declinar la compensación de falta y mantener la posesión de la pelota con la aplicación del contacto ilegal (R 10-2-4). El punto básico es el punto de la falta (R 10-3-1 excepción 3 última carrera relacionada), 1º y medio en la yarda A-7,5.

D.A. 10-3-2 Aplicaciones

- I. 3º y goal en la yarda B-19. 3 blitzers están haciendo la señal de blitz.
APLICACIÓN: Señal ilegal de blitz. La penalización se aplicará desde la yarda B-19. 3º y goal en la yarda B-14.
- II. 2º y medio en la yarda 15. El corredor comete una falta por esconder el flag en la yarda 22 del oponente.
APLICACIÓN: La penalización devuelve la pelota por detrás del mediocampo. 3º y medio en la yarda A-23.
- III. 4º y medio en la yarda 9 Un jugador defensivo es golpeado por un pase en la pantorrilla y el pase cae incompleto.
APLICACIÓN: No hay penalización por patear ilegalmente porque no es un contacto intencional. La serie termina por downs. 1º y medio para el oponente en la yarda 5.
- IV. 2º y goal en la yarda 10. El pase es completado para touchdown. La defensa estaba en fuera de juego en el snap.
APLICACIÓN: Touchdown, la penalización se declina por regla.
- V. 2º y goal en la yarda 10. El pase es completado para touchdown. La defensa comete una interferencia del pase.
APLICACIÓN: Touchdown, la penalización se aplicará en el try.
- VI. Jugada extra en la yarda 5. El pase es completado para touchdown. La defensa comete una falta por contacto ilegal durante la jugada.
APLICACIÓN: La jugada extra es buena (touchdown). La penalización se aplicará en el próximo snap. 1º y medio en la yarda 2,5.
- VII. En la prórroga (periodo extra) el equipo A anotó un touchdown. Hace jugada extra en la yarda 5. El pase es completado para touchdown. La defensa comete una falta por contacto ilegal durante la jugada.
APLICACIÓN: La jugada extra es buena (touchdown, 1 punto), la penalización se aplicará en el siguiente snap (R 10-2-6). 1º y goal para el equipo B en su propia yarda 15. En la prórroga no se puede otorgar un primer down en el medio, solo una penalización puede conllevar primer down automático
NOTA: El equipo A no puede aceptar la penalización y repetir la jugada extra para 2 puntos desde la yarda 6.
- VIII. En la prórroga (periodo extra) el equipo A anotó un touchdown y la jugada extra para 1 punto. El equipo B también anotó un touchdown. Hacen jugada extra desde la yarda 5. El pase es completado para un touchdown. La defensa comete una falta por contacto ilegal durante la jugada.
APLICACIÓN: La jugada extra es buena (touchdown, 1 punto), el partido está empatado y se debe jugar un nuevo periodo extra. La penalización se aplicará en el siguiente snap (R 10-2-6). 1º y goal para el equipo A en la yarda A-15.

D.A. 10-3-3 Aplicación de Media Distancia

- I. 2º y medio en la yarda 7. El ataque comete salida falsa.
APLICACIÓN: Penalización aplicada desde la yarda 7, 2º y medio en la yarda de 3,5.
- II. 3º y goal en la yarda 9. La defensa comete fuera de juego, el pase es incompleto.
APLICACIÓN: Penalización aplicada desde la yarda 9, 3 y goal en la yarda 4,5.
- III. 4º y goal en la yarda 3. La defensa comete una interferencia en el pase en su end zone, el pase es incompleto.