



REGLAS INTERNACIONALES

DE FLAG FOOTBALL

5 x 5 / Sin contacto

2011

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
Señales Arbitrales de Flag Football	30
Interpretaciones	31

Nota del editor

El reglamento 2011 es la primera edición revisada del primer reglamento internacional de Flag Football, publicado en 2009. Hay un montón de cambios editoriales para aclarar las reglas o simplemente para eliminar errores (N. del T.: Para España es el primer reglamento después del reglamento NFL Flag Football).

Cambios importantes en comparación con la versión de 2009 son:

- Se añadieron dos posibles cambios nacionales, los flags pueden ser de tipo Velcro y el protector bucal puede ser solamente recomendable.
- Los posibles cambios nacionales para pabellones están enumerados y ampliados.
- Añadidos al uniforme son ilegales.
- La sustitución en defensa es posible hasta el snap.
- Se añade la señal ilegal de blitz.
- Solo dos blitzers pueden pedir derecho de paso.
- Pase ilegal hacia atrás también supone pérdida de down.
- Saltar, lanzarse, esconder el flag y la patada ilegal ahora hacen que muera la pelota y se administran como falta a pelota muerta.
- En un cambio de posesión solo el equipo que no cometa falta antes de tener la última posesión puede mantener la pelota, de cualquier otra forma se repetirá el down.
- La aplicación se ha cambiado, la filosofía es parte de la regla 10.
- La regla 11 se ha reducido al mínimo porque ahora existe un manual de arbitraje.
- Se han añadido las interpretaciones, quizá el cambio más importante.

El cambio de aplicación se ha realizado porque es el único punto realmente criticado en la edición anterior. Las principales quejas vinieron porque muchas de las aplicaciones no encajaban exactamente con la situación y que la aplicación es demasiado compleja en general. Este es un buen ejemplo de las diferentes líneas de opinión que las reglas tienen que satisfacer.

Después de horas de pensar, y volver a pensar, y cambiar, y volver a cambiar, creo que he encontrado una solución que tiene en cuenta las quejas, tiene una aplicación más justa y es más simple que antes. Espero haber encontrado la solución para todos.

La nueva aplicación no cambia mucho como parece en un primer momento. Incluso con la antigua aplicación, las penalizaciones técnicas han sido aplicadas desde la línea de scrimmage. Y por otro lado

las nuevas excepciones con el principio del peor punto (punto básico) se aplicarán las faltas durante la jugada desde el punto de la falta o de final de jugada. Pero en la práctica los cambios son pequeños.

Gracias por la ayuda a:

Erwin Aigner (AUT), Jim Briggs (GBR), Nick Inzerello (USA), Magnus Lauesgaard (DEN), Tsutomu Negishi (JPN), KK Park (KOR), Alexandre Roger (FRA), Rick Sowieta (CAN), Michael Ulicny (AUT) y toda la gente detrás de él.

Wolfgang Geyer (AUT)

Nota del Traductor

El presente reglamento fue traducido de las “International Flag Football Rules 2011”, por lo que se ha traducido tal cual, anotando en amarillo aquellos cambios que en él figuran. Cambios realizados con respecto al mismo reglamento del año 2009.

En España el último reglamento utilizado data del año 2004, por lo que los cambios con respecto a este reglamento serían prácticamente el reglamento entero, por lo que las anotaciones en amarillo serían el libro entero. Por ello, para hacerlo más legible, he decidido anotar solo aquellos cambios que figuran en la edición original en inglés.

Traducido al castellano por:

Iván Chao, Presidente del Comité Técnico de Árbitros de la Agrupación de Clubes de Fútbol Americano del Principado de Asturias.

Reglas de Flag Football

Las reglas IFAF de Flag Football están basadas en la reglas IFAF de Tackle Football.

Para mantener las reglas de Flag sencillas y fáciles, un montón de cosas no están explicadas. Sólo las importantes o especiales están regladas. Incluso así, este Reglamento de Flag Football cubrirá todo para jugar Flag sin conocer las reglas de Tackle. Si se necesitase más información (Ej. Especificaciones de la pelota) se tendrás que mirar el reglamento de Tackle (Ej. R 1-3-1). Como entrenador o árbitro, necesitas entender las reglas de Tackle también.

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

El Referee decidirá con respecto a las reglas de Tackle en cualquier regla que no esté cubierta en este reglamento.

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

La estructura de estas reglas seguirá las reglas de Tackle, pero el contenido y la numeración no corresponde.

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 end-zones) puede ser de 40 yd (36,60m) como mínimo, y de 60 yd (54,90 m) como máximo.
Las End Zones tendrán una longitud de 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 end zones y/o el ancho o bien aumentar la longitud (end zones de 10 yd) y/o ancho. No es posible reducir la longitud y aumentar el ancho o viceversa.
- 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 Los roster de los equipos pueden tener más de 12 jugadores.
- R 1-1-1 Los equipos pueden tener jugadores de diferente sexo.
- R 1-1-4 Los árbitros son sólo recomendables.
- 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".
- R 1-3-1 El protector bucal es sólo recomendable (N. del T. En España es obligatorio)
- R 3-2-1 La duración se puede cambiar en función de la competición o la edad.
- R 3-3-2 Los 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.

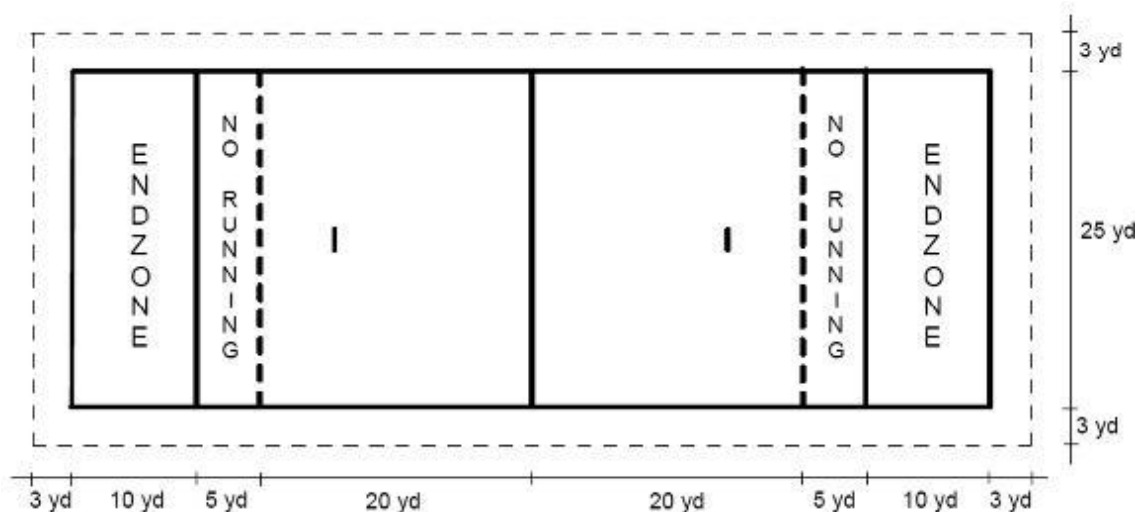
Diagrama del campo

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), end zones 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 end-zone), 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.

Los equipos solo pueden tener jugadores de un mismo sexo.

ARTÍCULO 2. Equipo Ganador y Resultado Final

Cada equipo tendrá oportunidad de avanzar la pelota cruzando la línea de anotación del equipo, 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 capitanes de campo y no más de 2 entrenadores.

SECCIÓN 2. La Pelota

ARTÍCULO 1. Especificaciones

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

ARTÍCULO 2. Tamaños Especiales

Para partidos femeninos o de niños de menos de 16 años se podrán usar pelotas de tamaño youth (Ej. TDY). Las pelotas no necesitan ser de cuero. Para partidos de niños menores de 13 años podrán utilizar pelotas de tamaño junior (Ej. TDJ). La pelotas no necesitan ser de cuero.

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 que equipo tiene que cambiarse las camisetas.

- a. Los jugadores de un mismo equipo deberán llevar camisetas de igual color y diseño. Las camisetas deberán ser largas e introducidas dentro de los pantalones, con número Arabigos contrastantes de al menos 6 pulgadas (15 cm) de alto en la espalda. Las camisetas no deberán estar remendadas o atadas de ninguna manera.
- b. Los jugadores deberán llevar pantalones, cortos o largos, del mismo color y diseño, sin bolsos, ni presillas, ni clips. Los jugadores no podrán remendar sus pantalones para cumplir esta reglamentación.
- c. 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 distinto color que los pantalones. 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 prenda que cubra la cabeza o casco (Gorras, gorros, pañuelos, cintas o similares).
- c. Gafas no prescritas medicamente y que no estén hechas de un material irrompible.
- d. Las joyas se deberán quitar o tapar totalmente.
- e. Añadidos al uniforme como toallas o calentadores de manos.
- f. 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.
- g. 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 la 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 del 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

En el medio entre las líneas de anotación está la línea de medio. La línea a ganar para una nueva serie de downs está en el medio del campo de juego, entonces está en la mitad de la línea de medio, llamada medio.

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 en posesión, o el equipo al que pertenece la pelota, 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. Blitzzer

El blitzzer es el jugador **defensivo** que cruza la línea de scrimmage mientras la pelota está viva y antes de que el quarterback haya soltado la pelota.

Los blitzzers 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. La presión tiene que ser inmediata después del snap, rápida y directa a un punto cercano donde el quarterback recibe la pelota.

Si un blitzzer está haciendo una señal inválida, 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 límite cuando 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 es el equipo local, y el equipo mencionado en segundo lugar será 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. Un jugada es la acción entre dos equipos durante un down.

ARTÍCULO 2. Línea de scrimmage

La línea de scrimmage para cada equipo, cuando la pelota está lista para jugarse, es la línea de la yarda, y su plano vertical que pasa a través del punto de la pelota cercano a su propia línea de anotación y se extiende hasta la banda.

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, que cruza la línea de scrimmage, es completado, incompleto, o interceptado.

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 o fumble que aún no haya tocado el suelo es una pelota viva en vuelo. Un jugador está en posesión, si está sujetando o controlando una pelota viva.

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, en relación a cada equipo, denota dirección hacia la línea de fondo del contrario. Términos antagónicos son atrás o detrás.

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 máximo avance de la pelota 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 anula 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.

ARTÍCULO 2. Pase

Un pase es cualquier acto intencional de lanzar la pelota en cualquier dirección. Un pase continua siendo un pase hasta que es atrapado o interceptado 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. Para el estado de la pelota no habrá diferencia, si la posesión se pierde intencionadamente (pase o handoff) o accidentalmente (fumble), una pelota viva en vuelo se considerará un pase.

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 la posesión, por parte de un jugador, de una pelota viva en vuelo. Una recepción de un pase, **o fumble**, 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.

ARTÍCULO 4. Sack

Un sack es tirar del flag del quarterback antes de que suelte la pelota.

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 en la línea entre un jugador defensivo y el corredor, **o en el camino de un blitz**, es 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 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 del corredor de evitar que le quiten el flag saltando con un pie o ambos elevándolos del suelo.

ARTÍCULO 2. Lanzarse

Lanzarse es un intento 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 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 y los contrarios tienen que evitar el contacto. Estático significa permanecer en el punto y no moverse en ninguna dirección, moverse o saltar para lanzar o recibir un pase en ese punto no da derecho de territorio.

ARTÍCULO 2. Derecho de Paso

Derecho de paso se da a un jugador que se está moviendo y los contrarios tienen que evitar el contacto. El derecho de territorio tiene preferencia sobre el derecho de paso.

REGLA 3**Periodos y Tiempo****SECCIÓN 1. Comienzo de Cada Periodo****ARTÍCULO 1. Primera Parte**

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 será el primero en poner la pelota en juego, con un snap desde su yarda 5; El perdedor escogerá que línea de anotación defenderá su equipo.

No hay kickoffs.

ARTÍCULO 2. Segunda Parte

Entre la primera y la segunda parte, los equipos defenderán líneas de anotación contrarias. El perdedor del sorteo pondrá la pelota en juego con un snap en su propia yarda 5.

ARTÍCULO 3. Periodos Extras

El sistema de desempate se usará cuando un partido esté empatado tras las 2 mitades y se necesita un ganador.

- a. Después de un descanso de 2 minutos, el referee comunicará que mitad se utilizará para los downs extras y hará un sorteo en el mediocampo como al principio del juego.
- b. El ganador del sorteo escogerá Ataque o Defensa, siendo el ataque el que comience cada periodo.
- c. No habrá tiempos muertos.
- d. Un periodo extra consistirá en 2 series en las que cada equipo poner la pelota en juego con un snap en la línea de medio para una serie de downs, excepto si la defensa anota durante un periodo cualquier anotación que no sea una jugada extra.
- e. Cada equipo mantiene la pelota durante la serie hasta que anota, incluyendo jugadas extra (de 1 o de 2), o falla. 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 de un periodo (2 series) el resultado sigue empatado, se jugará un nuevo periodo.
- 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), los siguientes pasos decidirán el orden de los equipos.

- | | |
|--|--------------------------------|
| 1. Porcentaje en enfrentamiento directo. | 4. Diferencia total de puntos. |
| 2. Diferencia de puntos en enfrentamiento directo. | 5. Puntos totales a favor. |
| 3. Puntos anotados en enfrentamiento directo. | 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. Cuando una falta es aceptada o 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

El reloj del partido se arrancará cuando la pelota sea entregada con un snap legal. Excepción: El reloj del partido se arrancará a la Pelota Lista cuando el referee lo haya parado a su discreción.

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. La pelota o el corredor sale fuera de límites.
4. Un pase es incompleto.
5. Hay una anotación.
6. 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. A Quién se le Carga

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 del límites cuando la pelota esté muerta. Cada equipo dispone de dos tiempos muertos durante cada 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 solicitar un tiempo muerto de árbitro, 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 (Incluyendo los 25 segundos después de la pelota lista).

NOTA: Después de 60 segundos el referee lo notificará a los equipos y 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

El referee avisará a ambos equipos 30 segundos antes de que un tiempo muerto cargado a un equipo termine y 5 segundos después declarará pelota lista para jugarse.

Excepto cuando el tiempo se lleve en el reloj del estadio, el referee deberá informar a los entrenadores cuando queden aproximadamente dos minutos de juego en cada parte.

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 en la línea donde la pelota estaba cuando se convirtió en muerta, donde la llevó una penalización 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.

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 viva toca cualquier cosa fuera de límites.
- b. La pelota o 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 jugador consigue posesión de la pelota con menos de 2 flags o los flags no están posicionados correctamente y el jugador es responsable de ello.
- g. Hay un touchdown, touchback, safety o se anota una jugada extra.
- h. Hay una falta que convierte la pelota en muerta (Saltar, lanzarse, esconder el flag, patear 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. Es la primera vez de la serie en posesión legal de la pelota **en o** más allá **de la línea** de medio cuando la pelota sea declarada muerta. Si una penalización retrocede la pelota por detrás **de la línea** del medio, no se otorgará un nuevo primer down.
- b. Si se acepta una penalización que 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 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 durante un down y 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 la línea** 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

Después que una penalización se cometa entre downs, el número del próximo down será **aquel que** estaba establecido antes de que ocurriese la falta, a menos que la falta deje la pelota más allá **de la línea** de medio o una 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

Ningún jugador pateará la pelota, esta ~~es ilegal y es una falta a pelota viva que~~ provoca que la pelota se convierta en muerta.

PENALIZACIÓN – 5 yardas, 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]

PENALIZACIÓN – 5 yardas. [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 – 5 yardas. [S21]**ARTÍCULO 2. Empezando con un Snap.**

La pelota se pondrá en juego con un snap legal en el medio entre las líneas de banda.

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

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 – 5 yardas. [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. Todos los jugadores del equipo ofensivo deberán estar completamente parados y permanecer estático en su posición durante al menos un segundo antes de que la pelota sea entregada o comience un motion.
- c. Ningún jugador ofensivo podrá hacer salida falsa o hacer un movimiento que simule el comienzo de la jugada.
- d. Cuando comienza el snap, un jugador podrá estar en motion, pero no en movimiento hacia la línea de anotación del oponente.

PENALIZACIÓN – 5 yardas. [S19]

- 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.
- f. Cuando la pelota está 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.

PENALIZACIÓN – 5 yardas. [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.

PENALIZACIÓN – Pérdida de down en la línea de scrimmage. [S21 + S9]**ARTÍCULO 4. Requisitos del Equipo Defensivo**

- a. Después de que el snapper toque la pelota y Antes de que la pelota sea entregada todos los jugadores deberán estar entre límites y detrás de su línea de scrimmage.
- b. Después de que la pelota sea declarada lista para jugarse ningún jugador defensivo podrá tocar la pelota.
- c. Ningún jugador usará palabras o señales para desconcertar al oponente cuando se están preparando para poner la pelota en juego.

PENALIZACIÓN – 5 yardas. [S18]

- d. En el snap, todos los blitzers tienen que estar a 7, o más, yardas de la línea de scrimmage. 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.
- e. Un máximo de 2 blitzers pueden solicitar derecho de paso. Si más jugadores levantan su mano, todos ellos pierden el derecho de paso y es una señal ilegal. No se necesitan que presionen, es solo un

requisito para el derecho de paso. Por otro lado, no es necesario solicitarlo para presionar sin el derecho de paso.

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

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

ARTÍCULO 5. Entregando la Pelota

Un 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 Fumble

ARTÍCULO 1. Pase Hacia Atrás

Un corredor puede pasar la pelota hacia atrás en cualquier momento, si está detrás de su línea de scrimmage y no hubo un cambio de posesión.

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 básico. [S35+S9]

ARTÍCULO 2. Pase Completo o Fumble

Cualquier pase atrapado por un jugador elegible dentro de límites es completo y la pelota continua en juego a menos que sea completado en la zona de anotación del contrario.

Cuando un fumble es atrapado por un compañero, la pelota se convierte en muerta y pertenece al equipo que hizo el fumble en el punto del fumble.

ARTÍCULO 3. Pase Incompleto o Fumble

Cualquier pase o fumble 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 o fumble es incompleto, la pelota pertenece al equipo pasador en el punto de la última posesión, este es el punto de pelota muerta.

ARTÍCULO 4. Toque Ilegal

Todos los jugadores dentro de límites (incluido el quarterback) son elegibles para tocar, golpear o atrapar un pase o fumble. El quarterback solo puede atrapar un pase, si la pelota ha sido tocada antes 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, 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 jugador 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.

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 básico. [S35+S9]

ARTÍCULO 3. Interferencia en el Pase

Las reglas de interferencia de pase se aplican solo durante un down en el que un pase legal hacia adelante cruza la línea de scrimmage. 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 – Interferencia de Pase Ofensiva: 10 yardas desde la anterior línea de scrimmage y pérdida de down. [S33+S9] Interferencia de Pase Defensiva: Primer down automático en el punto de la falta. [S33+S8] Si el punto de falta está en la zona de anotación de la defensa, la pelota se colocará en la yarda 2.

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 9-2-1).

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 o un fumble en la zona de anotación del contrario.

SECCIÓN 2. Jugada Extra**ARTÍCULO 1. Cómo se Anota**

Los puntos se anotarán de acuerdo con los valores si la jugada termina en touchdown o safety.

Si la defensa anota un touchdown, después de un cambio de posesión, el valor será de 2 puntos. Si el ataque anota un safety, después de un cambio de posesión, el valor será de 1 punto.

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, que es un down de scrimmage, 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.

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 o un fumble 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.

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. Cuando 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 un fumble 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 o un fumble 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 o entrenador contactará con un contrario o un árbitro.
- b. Ningún jugador puede apoyarse, saltar o subirse en otro jugador.
- c. Ningún jugador puede sujetar a otro jugador.
- d. Todos los jugadores tienen derecho de territorio. Los contrarios tienen que evitar el contacto.
- e. El corredor es responsable de evitar el contacto con los contrarios.
- f. Todos los jugadores ofensivos tienen derecho de paso mientras la pelota no haya sido lanzada o el corredor cruce la línea de scrimmage. Los jugadores defensivos tienen que evitar el contacto.
- g. Todos los blitzers elegibles tienen derecho de paso hacia el quarterback 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. [S38]

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. [S38]

ARTÍCULO 3. Interferencia en el Juego

- a. Ningún sustituto o entrenador puede interferir de ninguna forma con la pelota, un jugador o un árbitro mientras la pelota esté en juego.

PENALIZACIÓN – 10 yardas, aplicadas en el punto básico. [S38]

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

PENALIZACIÓN – 10 yardas, el punto de falta es la línea de scrimmage, aplicadas desde el punto básico. [S28]

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.
- b. Si un jugador no está devolviendo la pelota al siguiente punto, o no la está dejando cerca del punto de pelota muerta.

PENALIZACIÓN – 10 yardas, aplicadas desde el punto básico. [S27]

ARTÍCULO 2. Actos Desleales

- a. Ningún jugador bloqueará a un contrario.

PENALIZACIÓN – 5 yardas, aplicadas desde el punto básico. [S27]

- b. Ningún jugador saltará o se lanzará, esta falta ocasiona que la pelota se convierta en muerta.

PENALIZACIÓN – 5 yardas, administrada como falta a pelota muerta. [S43]

- c. Ningún corredor esconderá el flag, esta falta ocasiona que la pelota se convierta en muerta.

PENALIZACIÓN – 5 yardas, administrada como falta a pelota muerta. [S51]

- d. Ningún jugador tirará del flag de un contrario que no sea el corredor o un contrario que simule ser el corredor.

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

- e. 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. [S27]

- f. 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 jugador después de que la pelota esté muerta.
- b. Cualquier número de sustitutos legales del equipo defensivo pueden entrar al partido para reemplazar a un jugador después de que la pelota esté muerta.

PENALIZACIÓN – 5 yardas, el punto de falta es la línea de scrimmage. [S19]

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]

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 Completas**

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 el 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

a. 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.

b. **Cuando hay cambio de posesión durante un down, y el equipo que gana la última posesión cometió falta antes de ganar la última posesión, la falta anula la jugada y se repite el down.**

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 falta 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.

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 del equipo que no anotó durante un touchdown, se aplican en la jugada extra.
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 del equipo que no anotó durante una jugada extra, se aplican en el próximo snap.
4. Faltas después de una jugada extra, se aplican en el siguiente snap.

ARTÍCULO 3. Aplicación de Media Distancia

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

Filosofía de Aplicación

Las faltas técnicas son aplicadas desde la línea de scrimmage.

Snap ilegal, retraso del juego (la pelota permanece muerta).

Retraso del pase, toque ilegal, encroachment, salida falsa, motion ilegal, jugada ilegal de carrera, fuera de juego, señales desconcertantes, blitz ilegal, señal ilegal de blitz, interferencia de la banda, sustitución ilegal.

Las faltas del corredor manteniendo la posesión harán que la pelota se convierta en muerta y la penalización se aplica desde el punto de pelota muerta.

Saltar, lanzarse, esconder el flag, patada ilegal.

Pase ilegal (hacia adelante o hacia atrás) no hace que la pelota se convierta en muerta para permitir una intercepción de la defensa, pero incluye pérdida de down para evitar mantener el down con una falta.

Las faltas durante la jugada se aplicarán desde el punto básico.

Handoff ilegal, pase ilegal hacia adelante, pase ilegal hacia atrás, bloquear, tirar ilegalmente del flag, contacto ilegal, apuntar, interferencia del partido, participación ilegal, conducta antideportiva.

El punto básico es un principio 2 y 1 del peor punto. Para las faltas del ataque significa la peor elección entre la línea de scrimmage y el punto de falta. Para las faltas de defensa significa la peor elección entre la pelota muerta y la línea de scrimmage.

Faltas a pelota viva de ambos equipos durante una jugada harán que se compensen y se repita el down.

Falta antes de un cambio de posesión del equipo que consigue la última posesión hará que se anule la jugada y el down será repetido ("principio de manos sucias").

Faltas después de un cambio de posesión se aplicarán desde el punto de pelota muerta, se usará el principio de peor punto entre el punto de falta y el punto de pelota muerta solo en la última carrera ("principio de manos limpias").

Interferencia de pase del ataque se aplica desde la línea de scrimmage e incluye pérdida de down.

Interferencia de pase de la defensa es el punto de falta e incluye un primer down automático.

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 BJ) árbitros.

ARTÍCULO 3. Responsabilidades

- a. Cada árbitro es responsable de conocer el número de downs, conceder tiempos muertos, declarar muerta la pelota, determinar las anotaciones, **determinar las faltas**, usar las señales adecuadas y dominar las reglas de juego.
- b. **Todos los árbitros son responsables de las decisiones que afectan a la aplicación de una regla, su interpretación o aplicación.**
- c. **Cada árbitro deberá lanzar un pañuelo y marcar cada falta que observe.**
- d. **Cada árbitro tiene tareas específicas recogidas en el Manual de Arbitraje de Flag Football pero tiene la misma responsabilidad y jurisdicción en las decisiones.**
- e. **Todos los árbitros deberían llevar un uniforme y equipo descrito en el Manual de Arbitraje de Flag Football.**

ARTÍCULO 4. Equipo

Los árbitros deberán llevar un uniforme descrito en el presente Manual de Arbitraje de Flag Football. El uniforme descrito también incluye un silbato, un pañuelo para marcar las faltas, un marcador para marcar puntos importantes del campo, una tarjeta para anotar las faltas y un marcador de down.

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

La posición inicial del referee está detrás y hacia un lado del 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 e impartirá una charla antes del partido para la plantilla**, 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, **después de comprobar que los árbitros están listos y dirigirá el reloj del partido, que se arrancará al snap. El referee** 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 deberá administrar las penalizaciones, y se asegurará que ambos capitanes entienden el procedimiento y su aplicación.**
- f. **El referee deberá ver la posición relativa de la pelota para determinar si se concede una nueva serie de downs.**
- g. **El referee será el responsable del número de tiempos muertos cargados a cada equipo, e informará al capitán y al entrenador cuando el equipo haya usado su último tiempo muerto de esa mitad.**
- h. El referee informará a ambos entrenadores principales **si los relojes del estadio están estropeados y de cualquier descalificación.**
- i. El referee contará el número de jugadores **ofensivos.**
- j. **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. **Cuando la pelota pase la línea de scrimmage en su lado del campo, el linesman controlará 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. 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. **Cuando la pelota pase la línea de scrimmage en su lado del campo, el field judge controlará la jugada alrededor de la pelota.** El field judge indica el avance **en su lado** al referee.

SECCIÓN 5. Back Judge (BJ)

ARTÍCULO 1. Posición

La **posición inicial** del back judge está a **7 yardas de la línea de scrimmage en la línea de banda del marcador de down.**

ARTÍCULO 2. Responsabilidades Básicas





















- a. El back judge (En mecánica de 4) es responsable del reloj del partido o de supervisar al operador del reloj del partido.
- b. El back judge contará el número de jugadores **defensivos.**
- c. **El back judge vigilará a los receptores en rutas largas y será el responsable en pases largos y la posición de la pelota en esa área.** El back 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 defensivo (en el punto de falta)	33	7-3-3	PF
PÉRDIDA DE DOWN (PDD)			
Retraso del juego	21	7-1-3	LS
Toque ilegal	9	7-2-4	LS
Pase ilegal hacia atrás [también 5 yardas]	35	7-2-1	PB
Pase ilegal hacia adelante [también 5 yardas]	35	7-3-2	PB
Interferencia de pase ofensivo [también 10 yardas]	33	7-3-3	LS
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	19	7-1-3	LS
Salida Falsa	19	7-1-3	LS
Motion ilegal	19	7-1-3	LS
Jugada de carrera ilegal	19	7-1-3	LS
Fuera de juego	18	7-1-4	LS
Señales desconcertantes	18	7-1-4	LS
Blitz ilegal	18	7-1-4	LS
Señal ilegal de blitz	18	7-1-4	LS
Handoff ilegal	19	7-1-5	PB
Pase ilegal hacia adelante [también PDD]	35	7-2-1	PB
Pase ilegal hacia atrás [también PDD]	35	7-3-2	PB
Bloquear	43	9-2-2	PB
Saltar o lanzarse	51	9-2-2	PM
Esconder el flag	52	9-2-2	PM
Tirar ilegalmente del flag	52	9-2-2	PB
Interferencia de la banda	27	9-2-2	LS
Sustitución ilegal	19	9-3-1	LS
PÉRDIDA DE 10 YARDAS			
Interferencia de pase del ataque [también PDD]	33	7-3-3	LS
Contacto ilegal	38	9-1-1	PB
Apuntar	38	9-1-2	PB
Interferencia del partido	38	9-1-3	PB
Participación ilegal	28	9-1-3	PB
Conducta antideportiva	27	9-2-1	PB
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>Ball ready for play</p>	<p>S 3</p>  <p>Timeout</p>	<p>S 5</p>  <p>Touchdown</p>	<p>S 6</p>  <p>Safety</p>
<p>S 8</p>  <p>First Down</p>	<p>S 9</p>  <p>Loss of down</p>	<p>S 10</p>  <p>Incomplete pass</p>	<p>S 14</p>  <p>End of period</p>
<p>S 18</p>  <p>Offside Defense Illegal Blitz</p>	<p>S 19</p>  <p>False start Illegal procedure</p>	<p>S 21</p>  <p>Delay of game Delay of pass</p>	<p>S 27</p>  <p>Unsportsmanlike conduct</p>
<p>S 28</p>  <p>Illegal participation</p>	<p>S 33</p>  <p>Pass Interference</p>	<p>S 35</p>  <p>Illegal forward pass Illegal backward pass</p>	<p>S 38</p>  <p>Illegal contact</p>
<p>S 43</p>  <p>Illegal block</p>	<p>S 47</p>  <p>Disqualification</p>	<p>S 51</p>  <p>Jumping Diving</p>	<p>S 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.
 APLICACIÓN: Equipo ilegal. Este tipo de pantalones no es necesario para jugar. Está claro que los jugadores están intentando ganar ventaja.

D.A. 5-1-1 Nueva Serie

- I. 2 y medio en la yarda 19, la carrera es parada en la línea de medio. La pelota se coloca con un nariz un 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. Si la pelota hubiese 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. 7-1-4 Blitzzer

- I. Un jugador defensivo (B46), situado a 6 yardas de la línea de scrimmage, levanta su mano.
 APLICACIÓN: Penalización por señal ilegal de blitz.
 Intenta informar al jugador antes del snap 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 blitzeando sin ajuste, no tiene DdP hacia el quarterback y es una penalización.
- 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). Si el jugador está blitzeando, no tiene DdP hacia el quarterback, pero no hay penalización.
 Informa al jugador antes del próximo down que haga una señal clara.
- III. 3 o más blitzers están haciendo una señal clara para obtener el DdP.
 APLICACIÓN: Penalización por señal ilegal de blitz. Ningún blitzzer ganará DdP.

D.A. 7-2-3 Pase Hacia Atrás

- I. 2 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. 2 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. 7-3-1 Pase Hacia Adelante

- I. 2 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, y no hay Intentional Grounding en flag. La siguiente jugada será 3 y medio en la yarda 3.

- II. 2 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 7-2-4). Siguiendo jugada 3 y medio en la yarda 7.
- III. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback lanza un pase hacia adelante desde detrás de la línea de scrimmage, la pelota es deflecionada 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 7-2-4).
- IV. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback corre para evitar al blitz hasta la yarda 10 y lanza un pase completo a la yarda 21.
APLICACIÓN: Penalización por pase ilegal hacia adelante, 5 yardas desde la línea de scrimmage y PDD. Técnicamente también hay una segunda penalización por carrera ilegal, pero con el mismo yardaje desde el mismo punto y sin PDD, no es una buena opción para la defensa (R 7-1-3).
- V. Dos jugadores contrarios tienen posesión de un pase mientras ambos están saltando, y ambos jugadores vuelven a pisar dentro de límites.
APLICACIÓN: Recepción simultánea, la pelota se concede al equipo pasador (R 2-10-3).
- VI. Un jugador que está saltando recibe un pase. Atrapa la pelota firmemente con sus manos, y mientras está cayendo, la nariz de la pelota toca el suelo antes que cualquier parte de su cuerpo. Mantiene su control firme sobre la pelota y no la pierde, el jugador toca dentro de límites.
APLICACIÓN: Pase completo.
- VII. Un jugador que está saltando recibe un pase. Atrapa la pelota firmemente con sus manos y cualquier parte de su cuerpo toca el suelo dentro de límites. Nada más tocar el suelo, pierde la pelota y en un segundo esfuerzo, mientras el receptor aún está dentro de límites, controla la pelota.
APLICACIÓN: Pase completo.
- VIII. 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.

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 7.
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 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 2 puntos.

D.A. 4-4-1 Safety

- I. 2 y medio en la yarda 7. Un blitz agarra los pantalones del quarterback por detrás de la línea de scrimmage. El quarterback lanza un pase hacia adelante incompleto.
APLICACIÓN: Penalización por holding aplicado desde la yarda 7. La próxima jugada será 2 y medio en la yarda 17.

- II. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback 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 de por esconder el flag lo que hará que la pelota se convierta en muerta, safety.

D.A. 9-1-1 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 permitir al atacante hacer su 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: Contacto ilegal de la defensa. Se mueve y pierde el DdT y es culpable del contacto. El receptor tiene que evitar el territorio donde está el defensor, pero no anticipar a donde se va a mover el defensor.
- III. Un jugador defensivo está jugando en su 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, el ataque no tiene permitido apuntar y contactar con un contrario (R 9-1-2)
- IV. 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.
- V. 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.

D.A. 9-1-1 Blitzers

- I. Después del snap un blitzer, que ha hecho una señal clara, está corriendo rápido hacia el quarterback y un receptor en ruta tiene que rodearlo.
 APLICACIÓN: No hay penalización. Un receptor tiene que permitir al blitzer su DdP. Si no hubiese una señal válida del blitzer, hubiese sido una falta defensiva por bloquear.
- II. Después del snap un blitzer, que ha hecho una señal clara, está corriendo rápido hacia el quarterback y un receptor en ruta está bloqueando o contactando con él.
 APLICACIÓN: Penalización por bloqueo (5 yardas) o contacto ilegal (10 yardas) contra el ataque. Los jugadores ofensivos tienen que calcular la ruta del blitzer.
- III. Después del snap un blitzer, que ha hecho una señal clara, está corriendo lento hacia el quarterback y un receptor en ruta tiene que rodearlo o contacta con él.
 APLICACIÓN: Penalización por bloquear contra la defensa. Un blitzer tiene DdP solo si presiona rápidamente (R 2-2-6), el jugador ofensivo tiene que haber tenido la oportunidad de calcular la ruta del blitzer.
- IV. Un blitzer, que ha hecho una señal clara, está corriendo hacia el quarterback y en cuanto el quarterback comienza a moverse hacia la banda, el blitzer cambia su dirección.
 APLICACIÓN: El blitzer pierde su DdP cuando cambia su dirección. Tiene que tener cuidado de no bloquear a un receptor después de cambiar su ruta de presión.
- V. Un blitzer, que ha hecho una señal clara, está corriendo hacia el snapper que está estático.
 APLICACIÓN: Penalización por apuntar (10 yardas) contra la defensa. El DdT tiene prioridad sobre el DdP (R 2-13-2).
- VI. Un blitzer, que ha hecho una señal clara, está corriendo hacia la línea de scrimmage pero se para antes de cruzarla.
 APLICACIÓN: No hay penalización. El blitzer puede no cruzar la línea de scrimmage, pero pierde el DdP al pararse y a partir de entonces tiene que evitar a los jugadores ofensivos.
- VII. Un receptor está cruzando la ruta del blitzer, que ha hecho una señal clara. El blitzer intenta evitar el contacto con el receptor pero no lo consigue.
 APLICACIÓN: Penalización por contacto ilegal (10 yardas) contra el ataque.

- VIII. Un receptor está cruzando la ruta del blitz, que ha hecho una señal clara. El blitz 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) contra la defensa, las faltas se compensarán.
- IX. El blitz 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.
- X. 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.
- XI. 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.
- XII. 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.
- XIII. El blitz salta hacia adelante y defleca 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. 9-2-2 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) agitándose cerca de la flag hace que sea más difícil llegar a ella.
- II. Un corredor está moviendo sus manos cerca de las caderas cuando un defensor lejano realiza un intento desesperado de quitarle el flag. No hay contacto y el defensor falla al quitarle el flag.
APLICACIÓN: No hay penalización. Tiene que haber un intento serio para hacer que la acción del corredor sea un intento de evitar que le quiten el flag.
- III. Un corredor está corriendo hacia un defensor y antes de llegar a él agacha su torso hacia adelante.
APLICACIÓN: Penalización por lanzarse (R 2-12-2). El defensor tiene que evitar la cabeza y el cuerpo del corredor lo que hace más difícil para él llegar al flag.
- IV. Un corredor está corriendo hacia un defensor y justo antes de llegar saca el balón para ganar una yarda extra antes de que le quiten el flag.
APLICACIÓN: Penalización por esconder el flag. El defensor tiene que evitar la pelota lo que le dificulta llegar al flag.
- V. Un corredor es perseguido por un defensor y justo antes que sea atrapado estira la pelota para ganar una yarda extra antes de que le quiten el flag.
APLICACIÓN: No hay penalización. Para quitarle el flag desde detrás no hay diferencia para el defensor.
- VI. Un blitz le quita el flag al quarterback una fracción de segundo después de que la pelota haya sido lanzada.
APLICACIÓN: No hay penalización por tirar ilegalmente del flag. La defensa tiene el derecho de un intento serio.
- VII. Después de que el quarterback haya lanzado la pelota, el blitz continúa la presión y le quita el flag.
APLICACIÓN: Penalización por tirar ilegalmente del flag. Esto inhabilita al quarterback para correr con la pelota si se la devuelven en una jugada de engaño.

VIII. El defensor tira del flag en el momento en el que el receptor toca la pelota, pero este golpea la pelota y hace la recepción en un segundo intento.

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

v 10-2-4 Compensando Faltas

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

APLICACIÓN: Compensación de faltas, el down será repetido.

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

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

III. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback lanza un pase que es interceptado en la yarda 15 y retornado hasta la yarda 6. Antes de la recepción un defensor bloquea a un receptor en la yarda 10.

APLICACIÓN: La falta anula la jugada y el down será repetido.

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

I. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback baja hasta la zona de anotación y le hacen sack allí. El snapper bloquea al blitzter en la yarda 10.

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

II. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback baja hasta la yarda 1 y le hacen sack allí. El snapper bloquea al blitzter en la zona de anotación.

ANOTACIÓN: El punto básico es el punto de la falta, aplicada en la zona de anotación, Safety. Declinarla hará que sea 3 y medio en la yarda 1.

III. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback baja hasta la yarda 1 y le hacen sack allí. El snapper bloquea al blitzter en la yarda 5.

APLICACIÓN: Punto básico en el punto de la falta, aplicada desde la yarda 5. 2 y medio en la yarda 2,5. Declinarla hará que sea 3 y medio en la yarda 1.

IV. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback baja hasta la yarda 1 y el pase es completado en la yarda 15. El snapper bloquea al blitzter en la yarda 5.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de la falta, aplicada desde la yarda 5. 2 y medio en la yarda 2,5. Declinarla hará que sea 3 y medio en la yarda 15.

V. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback baja hasta la yarda 1 y el pase 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, se aplica desde la yarda 7. 2 y medio en la yarda 3,5. Declinarla hará que sea 3 y medio en la yarda 15.

VI. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback baja hasta la yarda 1 y el pase es completado y el ataque anota un touchdown. El snapper bloquea a un defensor en la zona de anotación contraria.

APLICACIÓN: El punto básico es la línea de scrimmage, y se aplica desde la yarda 7. 2 y medio en la yarda 3,5.

VII. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback baja hasta la yarda 1 y el pase es incompleto. El snapper bloquea al blitzter en la yarda 1.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de falta, se aplica desde la yarda 5. 2 y medio en la yarda 2,5. Declinarla hará que sea 3 y medio en la yarda 7.

VIII. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback baja hasta la yarda 1 y el pase es incompleto. El snapper bloquea al blitzter en la yarda 10.

APLICACIÓN: El punto básico es la línea de scrimmage, se aplica desde la yarda 7. 2 y medio en la yarda 3,5. Declinará hara que sea 3 y medio en la yarda 7.

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

I. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback baja hasta la zona de anotación y le hacen sack allí. Un defensor bloquea al snapper en la yarda 10.

APLICACIÓN: El punto básico es la línea de scrimmage, se aplica desde la yarda 7. 2 y medio en la yarda 12.

II. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback baja hasta la yarda 1 y le hacen sack allí. Un defensor bloquea al snapper en la yarda 5.

APLICACIÓN: El punto básico es la línea de scrimmage, se aplica desde la yarda 7. 2 y medio en la yarda 12.

III. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback baja hasta la yarda 1 y el pase es completo en la yarda 15. Un defensor bloquea al snapper en una ruta pantalla en la zona de anotación.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de pelota muerta, se aplica desde la yarda 15. 2 y medio en la yarda 20.

IV. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback baja hasta la yarda 1 y el pase es completo en la yarda 15. Un defensor bloquea a un receptor en la yarda 20.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de pelota muerta, se aplica desde la yarda 15. 2 y medio en la yarda 20.

V. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback baja hasta la yarda 1, el pase es completado y el ataque anota un touchdown. Un defensor bloquea al snapper en la yarda 10.

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de pelota muerta (línea de anotación del contrario), se aplicará en la jugada extra, la anotación cuenta.

VI. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback baja hasta la yarda 1 y el pase es incompleto. Un defensor bloquea al snapper en la yarda 10.

APLICACIÓN: El punto básico es la línea de scrimmage, se aplica desde la yarda 7. 2 y medio en la yarda 12.

VII. 2 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 12.

APLICACIÓN: Penalización por contacto ilegal (holding) aplicada desde la yarda 12. La siguiente jugada será 2 y medio en la yarda 22.

VIII. 2 y medio en la yarda 7. Un defensor agarra los pantalones del corredor en la yarda 12 y la carrera se para en la yarda 17.

APLICACIÓN: Penalización por contacto ilegal (holding) aplicada desde la yarda 17. La siguiente jugada será 1 y goal en la yarda 23 de B.

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

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

APLICACIÓN: El punto básico es el punto de pelota muerta, se aplica desde la yarda 12. 1 y goal en la yarda 6.

- II. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción a la yarda 21 y el retorno termina en la yarda 12. Después del cambio de posesión, el snapper contacta ilegalmente con un compañero del retornador en la yarda 10.
APLICACIÓN: El punto básico es el punto de la pelota muerta, se aplica desde la yarda 12. 1 y goal en la yarda 6.
- III. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción a la yarda 21 y el retorno termina en la yarda 12. Después del cambio de posesión, un compañero del retornador bloquea al snapper en la yarda 18.
APLICACIÓN: El punto básico es el punto de falta, y se aplica desde la yarda 18. 1 y goal en la yarda 17.
- IV. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción a la yarda 21 y el retorno termina en la yarda 12. Después de un cambio de posesión, un compañero del retornador bloquea al snapper en la yarda 10.
APLICACIÓN: El punto básico es el punto de pelota muerta, se aplica desde la yarda 12. 1 y goal en la yarda 17.
- V. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción a la yarda 21 y el retornador hace un fumble en la yarda 12. El snapper atrapa la pelota y corre hasta la yarda 20. Después del primer cambio de posesión, un compañero del snapper agarra al retornador en la yarda 18.
APLICACIÓN: La falta anula la jugada, el down se repetirá (R 10-2-4). 2 y medio en la yarda 7.
- VI. 2 y medio en la yarda 7. El quarterback lanza una intercepción a la yarda 21 y el retornador hace un fumble en la yarda 12, el snapper atrapa la pelota y corre hasta la yarda 20. Después del segundo cambio de posesión, un compañero del snapper bloquea a un contrario en la yarda 18.
APLICACIÓN: El punto básico es el punto de falta, se aplica desde la yarda 18. 1 y medio en la yarda 13.

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

- I. 2 y medio en la yarda 7. El ataque comete salida falsa.
APLICACIÓN: Penalización aplicada desde la yarda 7. 2 y medio en la yarda de 3,5.
- II. 3 y goal en la yarda 9. La defensa comete fuera de juego.
APLICACIÓN: Penalización aplicada desde la yarda 9. 3 y goal en la yarda 4,5.