

Biografía del Autor:

Biografía del Autor:

GUÍA DE ESTUDIO PARA OFICIALES

Para

REGLAS DE FÚTBOL

AMERICANO de la NCAA

“Cuando usted ha terminado de aprender,

¿cree usted que ha terminado?”

Por

Rogers Redding

www.oficiales.org

2007, Edición.

Biografía del Autor:

Sobre las personas detrás de este libro.

El libro es escrito por George Demetriou que ofició el fútbol Americano desde 1968. George es un miembro de fundación de la Universidad de Colorado y de la Asociación de Oficiales del fútbol americano y es presidente de la Asociación de Oficiales del fútbol americano de Colorado. Es un editor contribuyendo a Referee Magazine y ha escrito numerosos artículos sobre béisbol y básquetbol tanto como las reglas del fútbol americano. También ha escrito varios libros del fútbol americano. Demetriou es un diplomado del U.S. Military Academy en 1969 y un oficial del Ejército jubilado que trabaja actualmente en la empresa de Verizon. Vive con su esposa Joan en Colorado Springs.

Editor: George Demetriou

4925 Farthing Drive Drive

Colorado Springs, CO 80906-5956

George.demetriou@verizonbusiness.com

Este libro es escrito originalmente en 1991 por Rogers Reddings es un veterano en el fútbol Americano con más de 3 décadas Arbitrando. Siguiendo una carrera de la escuela secundaria de los cuernos largos de Texas. Él ofició en la Conferencia del Sudoeste de 1988 hasta 1993 y fue un árbitro en la Conferencia Del sudeste durante 1994-2003. Redding recibió algunas de las

Biografía del Autor:

asignaciones de la poste-temporada: arbitro en 1998 el Tazón Fiesta (Nebraska-Arizona), en 2001 el Tazón de la Mandarina (Estado de Carolina Pittsburgh-norte), en el 2003 el Tazón de Las Vegas (Nuevo México-UCLA), y en 2004 el Gator Bowl (Maryland-oeste Virginia). Él ofició en tres juegos del campeonato nacionales: en 1991 Tazón de la naranja (Colorado Notre Dame), en 1993 Tazón del azúcar (Alabama-Miami), y el 1998 Rose Bowl (Estado de Michigan-Washington). Él también fue el árbitro en el 1999 en el juego de Campeonato (Florida-Alabama). En 2006 Redding completa 36 años de su carrera como profesor de física y administrador académico y también como coordinador de fútbol para la Southeastern Conferencia. Él y su esposa Shirley viven en Birmingham, Alabama.

“ Cuando usted cree que ha terminado de aprender,

¿usted cree qué ha terminado?”

2007

Ordenar, contactar Double S Distributors

Box 2537

Denton, TX 76202 registrados los derechos © 2007 por George Demetriou

Steve@doublesdistributors.com

Traducido por:

Francisco Reyes Ruiz

Daniel Reyes López

Sep-INDAUTOR Registro Publico 03-2001 071609301400-01

©Derechos reservados, prohibida su venta y reproducción sin el consentimiento del Autor. Junio 2007

Contenido.

Contenido de Reglas simplificadas.

<u>Capítulo 1. Introducción.</u>	
<u>Capítulo 2. Cambios de reglas 2006, 2007</u>	
<u>Capítulo 3. Las patadas.</u>	
<u>Capítulo 4. Requerimientos, carreras y fombles.</u>	
<u>Capítulo 5. Pases.</u>	
<u>Capítulo 6. Periodos extra, el reloj de juego, bola muerta.</u>	
<u>Capítulo 7. Faules mayores.</u>	
<u>Capítulo 8. Anotaciones.</u>	
<u>Capítulo 9. Aplicación de castigos.</u>	
<u>Capítulo 10. Cabos sueltos y otros enredos.</u>	

CAPÍTULO 1 Reglas Simplificadas.

Introducción.

Esta Guía de Estudio para Oficiales fue preparada para complementar este año las Reglas e interpretaciones de Football NCAA del 2007. De ninguna manera se pretende con esto sustituir el Libro de Reglas ni cubrir en su totalidad los faltantes en los reglamentos.

Por lo tanto tomando en consideración que el libro de Reglas no es un manual de enseñanza, ni intenta serlo, se escribe este libro como una guía de estudio para así proveer a los interesados en profundizar en el Fútbol Americano de proveer un documento enfocado principalmente a las fases finas específicas del juego y tópicos generales de más importancia. El libro es adaptado año con año para reflejar los cambios de reglas.

El año 2006 se realizan 16 años consecutivos de la publicación de este libro, agradecido profundamente por la recepción que recibe el libro en toda la Unión Americana y desde México (Vikingo) hasta Japón.

Cómo usar esta Guía.

El capítulo 2 se refiere a los cambios más importantes dentro de las Reglas de la NCAA en el presente año y repasar las del año pasado. Los Capítulos del 3 al 9 están organizados de la siguiente forma:

Sección I, "Reglas Simplificadas," en donde se exponen de manera muy simple, sencilla y resumida las Reglas correspondientes al capítulo. Los cambios a las Reglas del presente año y del año pasado son enfatizados y realizados en su explicación.

Sección II, "Reglas a Fondo," es un estudio más profundo de las Reglas vistas en la primera sección, reforzadas a través de ejemplos. Se anota además la correspondiente referencia con el Libro de Reglas de la NCAA.

Sección III, "Cambios a las Reglas," donde nuevamente se dan los cambios de regla del presente año y del pasado que afectan a los Capítulos en cuestión.

Sección IV. "Ejemplos adicionales", dan las situaciones de ejemplos que ilustran las reglas más lejos para el capítulo y complementan los ejemplos en la sección II. Estos ejemplos no están incluidos en el texto principal porque no son esenciales para la explicación de la regla. También dan la alternativa al lector para evaluar su comprensión después de terminar el capítulo.

En el apéndice A son unas 60 situaciones de juego que servirán para aprobar un examen de opción múltiple, pregunta diseñadas para evaluar sus conocimientos adquiridos en conjunto. Las respuestas con una discusión y las referencias son proveídas. Aproximadamente la tercera parte de éstos son

nuevos con los cambios de 2007. Las otras preguntas han sido actualizadas para los cambios de regla, si son aplicables.

Uno puede conseguir una comprensión rápida "no siempre muy a fondo" de las reglas leyendo solamente las "Reglas en resumen" superficialmente, y esto puede ser especialmente provechoso para los entrenadores y otros que necesitan una referencia lista o un repaso rápido. El cuidado debe ser empleado al usar esta sección. Mientras todo lo dicho es correcto, las excepciones para las reglas no pueden ser dichas fácilmente. Los Oficiales y otros estudiantes de las reglas encontrarán una mayor cantidad de ejemplos aun mas inusuales y difíciles para comprender las en "Reglas en profundidad".

En un esfuerzo de ser ilustrativo, el lenguaje de reglamento preciso no es usado en todos los casos. Si hay cualquier pregunta respecto al significado exacto de una frase específica, por favor verifique el libro de Reglas del fútbol americano de la NCAA.

Reglas.

Técnicamente, una regla es uno de los grupos de reglas que controlan el partido. Prácticamente, una regla es cualquier declaración sobre lo qué un jugador no puede o puede hacer. La cosa importante de recordar es que si no hay ninguna declaración para un acto en particular, es supuesto ser legal.

Las reglas han sido designadas como reglas administrativas o reglas de conducta. Típicamente las reglas administrativas son aquellas que se las arreglan con preparativos para la competición. Las reglas de conducta son aquellas que intervienen directamente en la competición. Algunas reglas administrativas (como se demuestra en el libro de Reglas de NCAA) pueden ser cambiadas por el consentimiento mutuo de las instituciones que están compitiendo. Las otras son inalterables. Ninguna regla de conducta puede ser cambiada de común acuerdo.

Una situación de juego valida (AR) es una decisión oficial sobre una afirmación en particular de un hecho (2 - 1a). Sirve para ilustrar el espíritu y la aplicación de las reglas. Si hay un conflicto entre las reglas oficiales y las situaciones de juego validas (AR), las reglas toman la prioridad.

Reconocimientos.

Muchas personas han colaborado enormemente en mi conocimiento de las reglas, y por lo tanto al escribir este libro. El más importante por supuesto, es Rogers que previó, diseñó y escribió la primera versión de este libro.

Los agradecimientos muy especiales van hacia Jay Cornils de Fort Worth, Texas que desarrolló la mayoría de los diagramas, y los Oficiales de Colorado que ayudaron a corregir a Randy Campbell, Cecil Harrison, Pat Kane, Jim Murphy y Frank Sciacca. El interés y la ayuda de toda esta gente son apreciados. También, agradezco a Steve Selby de distribuidores de s de doble. Steve ha

sido decisivo en imprimir, comercializar y distribuir esta guía desde su comienzo.

Sería negligente si no notara que el NCAA es la fuente única y exclusiva de las interpretaciones de reglas de NCAA. No hay propósito de usurpar la NCAA o los supervisores de liga. Las interpretaciones oficiales deben ser pedidas a través del supervisor de liga apropiado. La NCAA está en Indianápolis, Indiana.

Todas referencias son dadas en el formato usual para las reglas del fútbol americano de NCAA y las interpretaciones a las que por ejemplo, 7-1-3-a-3 hace referencia Regla 7, la parte 1, artículo 3, párrafo uno, Sub párrafo 3. Las referencias y comillas son usadas con el permiso de la National Collegiate Athletic Association.

Definiciones.

Los términos definidos están en negritas la primera vez que son usadas. Para un juego completo de las definiciones por favor verifique el libro de Reglas del fútbol americano de la NCAA.

Designaciones de equipo.

La ofensiva es el equipo en la posesión de la pelota. Su adversario, el equipo no en la posesión de la pelota, es la defensiva (2-27-2). El equipo A es equipo que pone la pelota en la jugada; ése es generalmente, pero no necesariamente la ofensiva. El equipo B es adversario del equipo que pone la pelota en juego que es generalmente, pero no necesariamente la defensiva (2-27-1).

Las designaciones de A y B se mantienen después la pelota es puesta en juego (2-27-1).

Formato.

Todos los ejemplos y ejemplos adicionales usan las designaciones de equipo que se describieron arriba con el número uniforme de jugador. Un jugador con un número elegible es un receptor elegible a menos que otra cosa sea dicha.

También, en algunos ejemplos, la referencia para la línea de yarda es abreviada con el propósito de que " B-25" significa: la línea de la yarda 25 del equipo B.

Suposiciones.

Al menos que se indique lo contrario por lo demás, es supuesto que las reglas incluidas son aplicable durante jugada regulares (no en periodos extra) y no durante un intento de anotación extra. La situación relacionada con los puntos adicionales y el intento son demostrados evidentemente.

Ninguna previsión de reglas.

Introducción.

En algunos casos, la situación descrita tiene directa cobertura de reglas. En esas pocas situaciones, la recomendación del escritor es demostrada evidentemente.

Una nota sobre reglas de la federación.

Una versión de este libro está disponible para el estudio de las Reglas de la federación nacional. Por favor vea la información pidiendo en la parte trasera de este libro.

Comentarios.

Si usted tiene un comentario, pregunta o descubre un error, por favor se contacta con el escritor por el correo electrónico de:

george.demetriou@verizonbusiness.com.

Todas son bienvenidas.

CAPÍTULO 2 Reglas Simplificadas.

PRINCIPALES CAMBIOS DE REGLAS PARA EL 2007

El reloj de juego se echará andar al momento del centro. Regla 3-2-5 - e

Cuando al equipo B le es otorgado uno primer down, el reloj del juego es parado y se echará andar al momento del centro. Esto revierte el cambio de regla efectuado en el 2006 a lo que se aplicaba en la regla en el 2005. (ver capítulo 6 para información adicional).

En patada de salida, el reloj de juego caminará. Regla 3-2-5-a

Cuando se realice una patada libre, el reloj del juego será puesto en marcha cuando la pelota es legalmente tocada en el campo de juego o cruza la línea de gol después de ser tocado legalmente por el equipo B en su zona de anotación, y será posteriormente parado cuando la pelota se declare muerta por regla. (ver capítulo 6 para información adicional).

Localización de la patada de salida. Regla 6-1-1

A menos que exista una falta, el equipo pateador pondrá en juego la bola en una patada libre desde la línea de la yarda 30. (Ver capítulo 3 para información adicional)

Patada de salida fuera del campo. Regla 6-2-1 - Castigo

El castigo en una patada libre que sale del campo cambió para dar al equipo que recibe la bola, un primero y diez, o 35 yardas desde donde fue pateada la bola. O bien las 5 yardas de penalización desde el punto anterior, contra el equipo A. En conjunto con el movimiento a la yarda 30, el equipo receptor de la patada podrá centrar la bola de la línea de la yarda 35. (ver capítulo 3 para información adicional)

Faules del equipo ofensivo en patadas. Regla 7-1-3-b Castigo, 7-1-4-b castigo, 9-1-2, 9-3-3-a, 10-2-2-e, excepción 7

La opción para el equipo receptor de aplicar un castigo al equipo pateador que ocurra durante una patada, podrán ser aplicados ya sea en el punto anterior o el punto siguiente. Esta Regla no aplica en patadas de gol de campo. (ver capítulo 3 y 9 para información adicional)

Silbatazo inadvertido. Regla 3-2-2 - i.

Si un silbatazo inadvertido existe sobre una jugada y el down es vuelto a jugar bajo las previsiones de la Regla. (ver capítulo 6 y 10 para información adicional)

Patada de salida, bola lista. Regla 6-1-2

El Réferi declarará la pelota lista para la jugada cuando el pateador reciba la pelota del Oficial. (Ver capítulo 6 para información adicional)

Tiempo fuera cargado. Regla 3-3-7-a

Un tiempo fuera (se esta hablando de los tiempos que son de 1 minuto treinta segundos). del equipo es de 30 segundos, más el intervalo de 25 segundos para ser puesta en juego la pelota. Esta previsión será aplicable solamente a los partidos televisados. (ver capítulo 6 para información adicional)

Tiempo fuera para televisoras. Regla 3-2-2 - h

Seguido de un tiempo fuera de la televisión, después de la señal de bola lista el equipo tendrá 15 segundos para centrar la bola. Excepción: en patadas libres seguido de un tiempo fuera. (ver capítulo 6 para información adicional)

Uso de manos o brazos por la defensiva. Regla 9-3-5-b

Los jugadores defensivos no pueden "Ser agarrados, elevados, propulsados o empujados por un compañero de equipo". Este tipo de bloqueos presenta un riesgo significativo. . (ver capítulo 7 para información adicional)

Volado ceremonia. Regla 3-1-1

La ceremonia del volado comienza cuando los capitanes de campo ingresan desde las marcas de nueve yardas y termina cuando los capitanes regresan y sobrepasan las marcas de nueve yardas. (ver capítulo 6 para información adicional)

El pasador es un receptor elegible. 9-3-4-e.

Un cambio editorial importante para clarificar la Regla en donde el pasador no es considerado para efecto de la regla 9-3-4-e. El impacto de esta es sea o no sea el equipo A tiene un primero y 10 automático si la defensiva comete un foul en contra del pasador que no incluía un primero y diez automático en las jugadas donde el pase adelantado cruza la zona neutral. (Ver capítulo 7 para información adicional)

Revisión instantánea. 12-3-3 - h, i, j

Tres situaciones de jugadas fueron añadidas a la lista de jugadas revisables: si el down es el correcto, interferencia de la banca que pasa inadvertida sobre el campo, si una patada es atrapada o no es atrapada. Fautes alevosos se agregan a la revisión de jugadas.

REVISIÓN DE CAMBIOS PARA EL 2006

Mascara para la cubierta de los ojos.

Principales cambios de reglas para el 2007.

Mascara para la cubierta de los ojos teñidos de cualquier color no son más admitido. Todos los recubrimientos para los ojos deberán ser transparentes. (1-4-5-s)

El Tee de patada de salida es reducido en altura.

El tee para patada de salida no puede elevar el punto más bajo de la pelota más de una pulgada sobre la tierra. El propósito de este cambio es permitir más regresos de saque inicial. (2-15-4-c)

El intermedio acortar a 15 minutos.

Antes se empleaban 20 minutos, el medio tiempo es ahora 15 minutos. La administración del equipo de casa puede cambiar esto siempre y cuando el administrador del equipo contrario este de acuerdo. (3-2-1-b)

El reloj de juego se echa andar en una patada libre.

En una patada libre el reloj empieza cuando la pelota es pateada y se para cuando la bola es declarada muerta por regla. (3-2-5)

Esto realmente es un cambio significativo respecto a el reloj del juego, si el reloj de juego es parado cuando al equipo B gana un primero y diez, o el equipo B es el equipo que pone en juego la bola sea cual fuere el caso de que el reloj de juego se haya parado, el reloj de juego se echara andar a la señal de bola lista.

Con solamente dos excepciones: cuando la jugada resulta en un primero y diez del equipo B y es la jugada final de un cuarto, y cuando cualquier equipo le es concedido un tiempo fuera antes de que se haga la señal de bola lista. En estos dos casos el reloj empieza al centro como antes. (3-2-5-a-12, 3-2-5-e)

Aplicación de castigos por faules ofensivos en patadas de despeje.

Si el equipo pateador comete un foul en bola viva en conjunto con el centro o con la patada, de equipo B puede elegir aplicar la falta en el punto anterior donde se realizo la patada con su castigo de yardaje (y el down se vuelve a jugar) o en el siguiente punto donde tendrán posesión de la pelota. Este cambio de regla no es aplicable en los goles de campo. (7-1-3 b-Castigo). y 7-1-4-b-Castigo y 10-2-2-e-6.

Repetición instantánea. Se agrega la regla 12.

Solamente para la primera división de NCAA tienen la opción de utilizar esta opción, se formaliza la regla 12 dentro de un sistema.

Los cambios Editoriales fundamentales.

El ruido de la multitud se eliminó para los que el árbitro no puede parar el partido a pesar del ruido. (Se suprime la regla 3-3-3-f-4)

Excepción al pase lanzado intencionalmente.

Si en cualquier momento el pasador que es o ha estado fuera del marco del tackle, puede lanzar la bola legalmente. (De 7-3-2-f –Excepción 1 y 2)

Faules Personales en el intento de anotación extra: no podrán ser llevados al período extra.

Para faules personales cometidos durante o después del intento de anotación extra, no hay alternativa de llevar la falta al punto del siguiente periodo extra. Si aceptar, la falta debe ser hecha cumplir en la siguiente patada de salida. (8-3-3-b-1, 8-3-3-c-2, 8-3-3-d-2, 8-3-5)

PRINCIPALES CAMBIOS DE REGLAS PARA EL 2007

El reloj de juego se echará andar al momento del centro. Regla 3-2-5 - e

Cuando al equipo B le es otorgado uno primer down, el reloj del juego es parado y se echará andar al momento del centro. Esto revierte el cambio de regla efectuado en el 2006 a lo que se aplicaba en la regla en el 2005. (ver capítulo 6 para información adicional).

En patada de salida, el reloj de juego caminará. Regla 3-2-5-a

Cuando se realice una patada libre, el reloj del juego será puesto en marcha cuando la pelota es legalmente tocada en el campo de juego o cruza la línea de gol después de ser tocado legalmente por el equipo B en su zona de anotación, y será posteriormente parado cuando la pelota se declare muerta por regla. (ver capítulo 6 para información adicional).

Localización de la patada de salida. Regla 6-1-1

A menos que exista una falta, el equipo pateador pondrá en juego la bola en una patada libre desde la línea de la yarda 30. (Ver capítulo 3 para información adicional)

Patada de salida fuera del campo. Regla 6-2-1 - Castigo

El castigo en una patada libre que sale del campo cambió para dar al equipo que recibe la bola, un primero y diez, o 35 yardas desde donde fue pateada la bola. O bien las 5 yardas de penalización desde el punto anterior, contra el equipo A. En conjunto con el movimiento a la yarda 30, el equipo receptor de la patada podrá centrar la bola de la línea de la yarda 35. (ver capítulo 3 para información adicional)**Faules del equipo ofensivo en patadas. Regla 7-1-3-b Castigo, 7-1-4-b castigo, 9-1-2, 9-3-3-a, 10-2-2-e, excepción 7**La opción para el equipo receptor de aplicar un castigo al equipo pateador que ocurra durante una patada, podrán ser aplicados ya sea en el punto anterior o el punto siguiente. Esta Regla no aplica en patadas de gol de campo. (ver capítulo 3 y 9 para información adicional)**Silbatazo inadvertido. Regla 3-2-2 - i.** Si un silbatazo inadvertido existe sobre una jugada y el down es vuelto a

jugar bajo las previsiones de la Regla. (ver capítulo 6 y 10 para información adicional)**Patada de salida, bola lista. Regla 6-1-2**El Réferi declarará la pelota lista para la jugada cuando el pateador reciba la pelota del Oficial. (ver capítulo 6 para información adicional)

Tiempo fuera cargado. Regla 3-3-7-a

Un tiempo fuera (se esta hablando de los tiempos que son de 1 minuto treinta segundos). Del equipo es de 30 segundos, más el intervalo de 25 segundos para ser puesta en juego la pelota. Esta previsión será aplicable solamente a los partidos televisados. (Ver capítulo 6 para información adicional)

Tiempo fuera para televisoras. Regla 3-2-2 - h

Seguido de un tiempo fuera de la televisión, después de la señal de bola lista el equipo tendrá 15 segundos para centrar la bola. Excepción: en patadas libres seguido de un tiempo fuera. (ver capítulo 6 para información adicional)

Uso de manos o brazos por la defensiva. Regla 9-3-5-b

Los jugadores defensivos no pueden "Ser agarrados, elevados, propulsados o empujados por un compañero de equipo". Este tipo de bloqueos presenta un riesgo significativo. . (ver capítulo 7 para información adicional)

Volado ceremonia. Regla 3-1-1

La ceremonia del volado comienza cuando los capitanes de campo ingresan desde las marcas de nueve yardas y termina cuando los capitanes regresan y sobrepasan las marcas de nueve yardas. (ver capítulo 6 para información adicional)**El pasador es un receptor elegible. 9-3-4-e.** Un cambio editorial importante para clarificar la Regla en donde el pasador no es considerado para efecto de la regla 9-3-4-e. El impacto de esta es sea o no sea el equipo A tiene un primero y 10 automático si la defensiva comete un foul en contra del pasador que no incluía un primero y diez automático en las jugadas donde el pase adelantado cruza la zona neutral. (Ver capítulo 7 para información adicional)

Revisión instantánea. 12-3-3 - h, i, j

Tres situaciones de jugadas fueron añadidas a la lista de jugadas revisables: si el down es el correcto, interferencia de la banca que pasa inadvertida sobre el campo, si una patada es atrapada o no es atrapada. Fautes alevosos se agregan a la revisión de jugadas.

CAPÍTULO 3 Reglas Simplificadas.

PATADAS LIBRES O DE SALIDA.

Restricciones del equipo pateador (equipo A).

PATADA DE SALIDA (Kickoff): Debe ser una patada de lugar hecha desde algún punto entre las líneas interiores (hash marks) sobre la línea de restricción del equipo A.

Nuevo en 2007. Que es la línea de la yarda 30 a menos que la pelota sea recolocada por la aplicación de algún castigo.

(Las asociaciones de las escuelas secundarias que juegan con las reglas de la N.C.A.A. usualmente patean de la línea de la yarda 40)

Patada libre después de un safety: Puede ser una patada de despeje, de bote pronto o de lugar. Si es una patada de lugar, debe efectuarse sobre la línea de restricción del equipo A. Una patada de despeje o de bote pronto podrá ser hecha desde cualquier lugar atrás de la línea de restricción del equipo A.

Recuerde que en el 2006. El tee para patada de salida no puede elevar el punto más bajo de la pelota más de una pulgada sobre el nivel del piso.

Todos los jugadores del equipo A tienen que haber estado dentro de la línea de las marcas de las nueve yardas después de la señal de bola lista y antes de la patada.

Cuando la bola es pateada, todos los jugadores tienen que estar dentro del campo y tendrán que estar detrás de la bola con la excepción del sostenedor y el pateador (quien podrá efectuar una patada al estilo de soccer). Al menos cuatro jugadores deberán estar a ambos lados del pateador.

Durante el down de patada un jugador del equipo A que sale del campo (a menos que haya sido bloqueado hacia fuera del campo por un oponente) tendrá que permanecer fuera del campo hasta que la bola sea declarada muerta. Si este regresa dentro del campo es un foul (El equipo B no tiene esta restricción). No es una patada ilegalmente tocada si este jugador regresa al campo y toca la patada. (Ver abajo)

Los jugadores del equipo A no pueden tocar la bola hasta que:

1. La bola toque a un jugador del equipo B, o
2. La bola toque algo o alguien adelante de la línea de restricción de B, es decir, 10 yardas adelante del punto de la patada, o
3. La bola rompa el plano de la línea de restricción de B y se mantenga detrás de dicha línea.

Si el equipo A llegara a tocar la bola antes de que al menos una de estas condiciones sea satisfecha, es culpable de “**un toque ilegal**”, que es una violación (no es un foul).

Patadas libres o de salida.

La bola sigue viva y continúa en juego. Una vez que la bola es declarada muerta, la violación de toque ilegal le permite al equipo B tener posesión en el lugar donde la bola haya sido tocada; sin embargo, faules que se anulan o un castigo aceptado por faules que se apliquen en bola viva de cualquier equipo, cancelan este privilegio.

Un toque forzado no es considerado como toque.

Los jugadores del equipo A no pueden bloquear a un oponente, mientras no sean elegibles para tocar la bola. El faul es un bloqueo ilegal y se aplica un castigo de 5 yardas desde el punto anterior. Un bloqueo que es ilegal lleva un castigo de 15 yardas (Clipping por ejemplo, que resulta en un castigo de 15 yardas)

Una vez que los jugadores del equipo A se convierten en elegibles para tocar la patada, pueden cazarla o recuperarla, pero no pueden avanzarla. La bola se convierte en muerta si el equipo A la cacha o recupera cuando es aún una patada.

Restricciones del equipo receptor (equipo B).

Todos los jugadores deben permanecer a cuando menos 10 yardas de la línea de restricción del equipo A hasta que la bola sea pateada. Todos los jugadores deben estar dentro del campo cuando la bola es pateada.

El equipo B no podrá bloquear al pateador hasta que este haya avanzado 5 yardas o más adelante de su línea de restricción, o que la bola pateada haya tocado algo. Este faul se considera un bloqueo ilegal y se castiga con 15 yardas, aplicadas desde el punto anterior.

Faules durante una patada de salida.

Nuevo en 2007. Si el equipo A comete un faul en bola viva, el equipo B puede elegir ya sea que el castigo se aplique en el punto anterior (y el down vuelto a jugar) en el punto siguiente de bola muerta donde acabe la posesión de la bola. Regla 7-1-3-b Castigo, 7-1-4-b castigo, 9-1-2, 9-3-3-a, 10-2-2-e, excepción 7.

Si hay un cambio de la posesión de equipo, el castigo solamente puede ser hecho cumplir del punto previo.

Hay dos faltas que no tienen ejecución desde el punto previo:

El bloqueando a un jugador de equipo receptor que ha hecho una señal válida o inválida de atrapada, e interferencia por el equipo pateador con la oportunidad de cazar la patada.

Las últimas dos faltas son hechas cumplir del punto del faul, si el equipo receptor conservar la posesión de la bola. No hay nada análogo a la "Ejecución de patada de PSK" para las patadas libres.

Una vez que el equipo B tiene la posesión de la bola viva, la jugada de patada se da por terminada y el castigo por cualquier faul posterior es aplicado como en cualquier jugada de carrera.

Patada libre fuera del campo.

Patadas libres o de salida.

Si una patada libre sale del campo de juego antes de que el equipo B la toque (sea o no tocada por el equipo A), es un foul del equipo A. El equipo B puede escoger cualquiera de las siguientes opciones:

Que el equipo A vuelva a patear después de un castigo de 5 yardas.

Declinar el castigo y poner la bola en juego dentro del campo en la línea de la yarda donde salió la bola.

Nuevo en 2007. Poner la bola en juego 35 yardas adelante de la línea original de restricción del equipo A (usualmente la yarda 35 de B) en el punto dentro del campo del lado donde salió la bola.

¿Fauls? Durante las patadas libres.

Con solamente una excepción, los castigos aceptados por faules que ocurren durante una patada libre, que no sean interferencia al cachar la bola, son siempre aplicados desde el punto anterior (a menos, por supuesto, que la patada sea regresada hasta Touchdown; Ver Capítulo 9). La excepción es el bloqueo ilegal realizado por un jugador que ha hecho una señal válida o inválida de fair catch (se discutirá esto después en este Capítulo). Este castigo se aplica desde el punto del foul, reteniendo la posesión el equipo receptor. En esta acción no existe nada similar a “post scrimmage kick” (PSK) para faules en patadas libres.

Patadas de despeje (scrimmage).

Una patada de despeje (scrimmage) es una patada legal hecha en o atrás de la zona neutral durante un down de scrimmage. Puede ser una patada de despeje, patada de bote pronto o una patada de lugar para gol de campo o intento de anotación de punto extra.

Cuando el equipo A está en una formación de patada de despeje (de scrimmage), la defensiva no puede iniciar contacto contra el centro hasta que transcurra un segundo después de que la bola abandona las manos del centrador.

La patada es considerada patada ilegal, si cualquier jugador del equipo A se encuentra adelante de la zona neutral cuando se patea la bola, y en cuyo caso el castigo es de 5 yardas desde el punto anterior y, además, pérdida de down.

El equipo B, equipo receptor, siempre puede avanzar cualquier patada de despeje (scrimmage).

Si la bola en una patada de despeje (scrimmage) abandona el campo entre las líneas de gol, pertenece al equipo receptor, sin importar que down sea, ni quien tocó la bola al último, ni si cruzó o no cruzó la zona neutral.

Si se determina que la bola después de una patada está en posesión simultánea de jugadores oponentes, se declara bola muerta y pertenece al equipo receptor. (No importando en que down haya sido pateada).

Si un jugador del equipo A sale del campo durante el down (a menos que haya sido bloqueado, empujado hacia fuera del campo) debe permanecer fuera del campo por el resto del down. Este jugador comete un foul si regresa dentro

Patadas libres o de salida.

del campo. (Esta restricción no aplica para los jugadores del equipo B). no es ilegal si este jugador toca el balón (toque ilegal) (ver abajo)

PREGUNTA CLAVE:

¿LA PATADA DE DESPEJE (SCRIMMAGE) CRUZÓ LA ZONA NEUTRAL?

Si la respuesta es **NO**:

Cualquier equipo puede cazar o recuperar la bola y avanzarla. Si un jugador del equipo A es quien tiene la bola, puede correrla, pasarla o hasta patearla nuevamente.

La continuidad de los downs no se rompe, aunque el equipo B toque la bola.

Si la respuesta es **SÍ**:

Cualquier toque de parte del equipo B rompe la continuidad de los downs, así como la línea por ganar y la zona neutral deja de existir.

Si el equipo B es el primero en tocar la patada, entonces el equipo A puede cazarla o recuperarla y retener la posesión, pero:

Bajo ninguna circunstancia puede el equipo A podrá avanzar la patada. La bola es declarada muerta tan pronto como el equipo A obtiene la posesión dentro del campo de juego.

El equipo A no puede ser el primero en tocar la bola. Si esto sucede, es una violación, toque ilegal.

Un toque forzado no se considera como toque de bola.

Toque ilegal.

Si un jugador del equipo A es el primero en tocar la bola en una patada que ha cruzado la zona neutral, el equipo B puede elegir poner la bola en juego en el punto donde se realizó el toque ilegal, A MENOS QUE:

(a) existan faules que se anulan, o

(b) exista un castigo aceptado por un foul durante el down de cualquier equipo (que se aplique en bola viva).

Tanto en (a) como en (b) cancelan el privilegio del toque ilegal.

CASO ESPECIAL: Si un jugador del equipo A batea una patada de despeje (scrimmage) que ha roto el plano de la línea de gol del equipo B y la bola no ha sido tocada por el equipo B adelante de la zona neutral, se considera la yarda 20 del equipo B como el "punto del toque ilegal" y el privilegio por dicho toque no es cancelado por la aceptación de un castigo por cualquier foul. Esto significa en particular que el equipo B puede elegir un touchback por este toque ilegal, y entonces los castigos son aplicados como en cualquier otra situación de juego.

Un toque ilegal en la zona final del equipo A es ignorado.

Patadas libres o de salida.

Goles de Campo.

Los intentos de gol de campo son patadas de despeje (scrimmage). Se aplican las reglas usuales, con esta precisión:

Si un intento de gol de campo que cruza la zona neutral no es exitoso y la bola es declarada muerta antes de ser tocada por el equipo B adelante de la zona neutral, el equipo B tendrá la bola en su yarda 20 o en el punto anterior, el que resulte estar más alejado de la línea de gol de B.

Note que esto sólo aplica si la pelota se declara muerta más allá de la zona neutral. El punto siguiente se afectará con un castigo de punto de aplicación después de una patada de despeje (PSK) en cuyo caso la yarda 20 o el punto anterior sirve como el final de la patada.

Es una faul personal si un jugador defensivo aterriza en un contrario después de avanzar de por lo menos una yarda más allá de la zona de neutral y brincar en un esfuerzo obvio por bloquear una gol de campo o un intento de anotación extra

Faules durante la patada de despeje (scrimmage).

Ahora hay una nueva opción de aplicación para el equipo A, si los faules ocurren al momento del centro o en jugada de patada.

NUEVO EN EL 2007. Si el equipo pateador comete un faul en bola viva, el equipo B puede elegir aplicar la falta en el punto anterior donde se realizó la patada con su castigo de yardaje (y el down se vuelve a jugar) o en el siguiente punto de donde la bola se declaró muerta. Este cambio de regla no es aplicable en los goles de campo. (7-1-3 b-Castigo). y 7-1-4-b-Castigo, 9-1-2, 9-3-3-a, y 10-2-2-e-6. Estos cambios no aplican en los intentos de gol de campo.

Con solo una excepción, la interferencia con la oportunidad de cachar una patada, que es punto del faul.

Castigos del equipo B durante una patada de despeje (scrimmage) son aplicados desde el punto anterior, a menos que el faul esté gobernado por las reglas de aplicación de faules durante una patada de despeje (scrimmage) (PSK)

Aplicación en Faules durante la patada de despeje (scrimmage) (PSK).

La aplicación de los castigos durante la patada de despeje (scrimmage) (PSK) es únicamente para **faules del equipo B y únicamente** bajo las siguientes condiciones:

Que el faul ocurra durante una jugada de patada de despeje (scrimmage), que no sea de punto extra, en la cual la bola cruza la zona neutral.

Que el faul ocurra a tres yardas o más adelante de la zona neutral.

Que la bola pertenezca al equipo B cuando termina el down.

Podrá usted encontrar una completa descripción de aplicación de faules durante la patada de despeje (scrimmage) en el Capítulo 9.

Patadas libres o de salida.

Desbalanceando y Golpeando al Pateador:

Cuando es obvio que una patada de despeje (scrimmage) va a ser efectuada, la defensiva no puede dar un golpe que provoque el desbalance del pateador o sostenedor y mucho menos cometer rudeza contra ellos. Tampoco existe foul alguno si el contacto es hecho por un defensivo que ha bloqueado (tocado) la patada.

Si un bloqueo ilegal por el jugador del equipo A provoca que el defensivo haga contacto, no existe foul por contacto de ese defensivo contra el pateador o sostenedor. Esto será únicamente a juicio del Réferi.

Reglas comunes tanto para patadas libres como de despeje (scrimmage).

Una patada de regreso es aquella patada que es hecha después de cualquier cambio de posesión. Esta es una patada ilegal y hace que la bola se convierta en muerta al momento que se pateo. El castigo es de 5 yardas y es aplicado desde el punto del foul.

Las reglas de fair catch se aplican en patadas libres en cualquier parte del campo y en patadas de despeje (scrimmage) que han cruzado la zona neutral.

La protección de fair catch se le concede a un jugador que ha hecho una señal legal válida de fair catch. Válida significa que el jugador extiende su mano sobre su cabeza y la balancea de lado a lado más de una vez. Legal significa que la señal fue hecha antes de que la bola toque el suelo o algún otro jugador. Una **señal ilegal** de fair catch que no satisface estos requerimientos es una **señal inválida**, ya no existe más la denominación de señal ilegal. La bola es muerta cuando el equipo B tiene posesión del balón o cuando cualquier señal es hecha después que el equipo B tiene posesión de la bola.

Los jugadores del equipo receptor en posición de cazar una patada libre o de despeje deben tener la oportunidad de cazar la bola sin interferencia alguna; ya no existe el Halo (llamado anteriormente "radio de 2 yardas"). esto estará a juicio únicamente por el Oficial que cubre la patada. El castigo por interferencia al cazar una patada es de 15 yardas, no importando si hay o si no hay contacto.

El jugador que hace una señal válida de atrapada libre continua teniendo la protección si mofa la bola y tiene una oportunidad razonable después de mofarla de completar la cachada.

Esta protección termina cuando la bola toca el suelo.

Toque ilegal: El equipo pateador no puede ser el primero en tocar una patada de despeje (scrimmage) que ha cruzado la zona neutral o una patada libre que no ha avanzado un mínimo de 10 yardas.

Un toque forzado no se considera como un toque.

Bloquear debajo de la cintura (exceptuando al corredor) está prohibido en todo el campo durante un down de patada libre y durante el down en que se realiza una patada de despeje (scrimmage) desde una formación de patada de despeje (scrimmage). En una formación de patada de despeje (scrimmage), el equipo A deberá tener al menos un jugador colocado a 7 o más yardas detrás

Patadas libres o de salida.

de la zona neutral y ningún jugador en posición de recibir el centro mano a mano a través de las piernas del centro.

La regla de la inercia (**Momentum**) aplica cuando un jugador del equipo B cacha o recupera una patada entre su yarda 5 y su zona de gol y su inercia (Momentum) lo lleva dentro de la zona final. Esto no es un safety. El equipo B tendrá la posesión de la bola en el punto donde la cachó o recuperó el balón si algo de lo siguiente sucede:

La bola es declarada muerta en su posesión, dentro de la zona final.

La bola es fumbleada y sale del campo por la zona final.

La bola es fumbleada hacia adelante al campo de juego y sale entonces por la línea lateral.

Una bola se convierte en muerta durante una patada:

Cuando sale del campo, lo que incluye cuando una bola suelta toca a un jugador que se encuentra sobre o por fuera de la línea lateral.

Cuando toca el suelo en la zona final del equipo B sin antes haber sido tocada por algún jugador del equipo B. Si la bola fue o no tocada por el equipo A, ya sea legal o ilegalmente, no hace diferencia alguna en la aplicación de esta regla.

Cuando un jugador del equipo B hace una señal de atrapada libre (fair catch).

Cuando cualquier jugador del equipo B obtiene la posesión de la bola después de él o cualquiera de sus compañeros hacen cualquier señal parecida a una señal de atrapada libre.

Cuando un jugador del equipo B hace una señal de fair catch después de haber tenido posesión de la bola.

Cuando un jugador del equipo A cacha o recupera una patada libre o una patada de despeje (scrimmage) que ha cruzado la zona neutral, sea o no elegible para tocarla.

Cuando la bola está en reposo en el campo de juego y ningún jugador intenta asegurarla. La bola pertenece al equipo receptor.

Cuando la bola es declarada en posición conjunta por jugadores contrarios, la bola pertenece siempre al equipo receptor.

CAPÍTULO 4 Reglas Simplificadas.

REQUERIMIENTOS EN LA LÍNEA DE SCRIMMAGE.

Requerimientos del Equipo Ofensivo (Equipo A):

Antes del centro

El centrador no puede moverse a una nueva posición después de que ha tocado o de haber simulado tocar el balón; tampoco simular el inicio de una jugada.

El centrador puede retirar sus manos del balón si lo hace de una manera que no simule el inicio de una jugada.

Al inicio de cualquier cuarto y después de cualquier tiempo fuera de los equipos o tiempo fuera por jugador lesionado, todos los jugadores del equipo A deberán haber estado entre las marcas de las 9 yardas en algún momento entre la señal de bola lista para jugarse y el centro.

Después de que el centrador toca o simula tocar la bola, ningún jugador del equipo A puede estar invadiendo, es decir, estar sobre o adelante de la zona neutral. Esto es un foul en bola muerta.

Jugadores que son reemplazados o los correspondientes sustitutos que entran al campo están exentos de esta restricción, así como los linieros que, en una formación de patada de despeje (scrimmage), rebasan la zona neutral con sus manos cuando señalan a sus oponentes.

Después de que la bola es declarada lista para jugarse, ningún jugador ofensivo puede tocar a un oponente o realizar una salida en falso. Una salida en falso es cualquier cambio o movimiento que simula el inicio de una jugada.

Los linieros ofensivos colocados entre el centrador y el hombre extremo de la línea, así como los linieros (con excepción del centro) que usen un número del 50 al 79, que hayan puesto una o ambas manos en el suelo o cerca del suelo (debajo de sus rodillas), no podrán hacer ningún movimiento brusco o mover alguna de sus manos hasta que se realice el centro. Esto se considera una salida en falso.

Un jugador que se encuentra fuera de la línea, pero que no se encuentra en el backfield (está en la "tierra de nadie") y en el área comprendida entre el centrador y el hombre extremo de la línea, tiene por este hecho las mismas restricciones que un liniero interior.

Si un liniero ofensivo se mueve cuando es amenazado por un jugador defensivo que brinca dentro de la zona neutral, es un foul de fuera de lugar (Offside) contra la defensiva.

Al momento del centro

Requerimientos en la línea de scrimmage.

Un down de scrimmage se inicia con un centro legal. La bola no se convierte en viva si el centro es ilegal.

Todos los jugadores deben estar dentro del campo de juego.

Los sustitutos del equipo A deben haber estado en algún momento entre las marcas de nueve yardas durante el intervalo entre la señal de bola lista y el centro, mientras que jugadores del equipo A que participaron en el down previo deben haber estado ahí en algún momento entre el final de ese down y el próximo centro.

El equipo A deberá tener al menos siete jugadores sobre la línea de scrimmage. "En la línea de scrimmage" significa que el jugador se encuentra de frente a la línea de gol de sus oponentes, con sus hombros paralelos a esa línea y su cabeza rompiendo el plano vertical que pasa a través de la cintura del centrador.

No menos de 5 de estos 7 linieros deberán estar numerados del 50 al 79, excepto en una formación de patada de despeje (scrimmage). Cualquier jugador que es originalmente una excepción a la regla de la numeración en una formación de patada de despeje (scrimmage) no se deberá encontrar al final de la línea cuando la bola es centrada.

Todos los demás jugadores (con una sola excepción), deberán estar legalmente en el backfield. "En el backfield" significa que la cabeza del jugador no rompe el plano vertical que pasa a través de la parte trasera del liniero más cercano (que no sean los pies) del equipo A (que no sea el centrador).

Una persona puede estar en la "tierra de nadie", entre la línea de scrimmage y el backfield: Un jugador en posición de recibir un centro mano a mano por entre las piernas del centrador (normalmente este es el Quarterback).

Los hombres adyacentes al centrador (Guardias) pueden entrelazar sus piernas con este, pero a ningún otro liniero se le permite entrelazar sus piernas.

Únicamente el centrador puede invadir la zona neutral, pero por ningún motivo puede rebasarla.

Un hombre puede estar en movimiento paralelo o alejándose de su línea de scrimmage. Sin embargo, ningún jugador puede iniciar su movimiento desde la línea de scrimmage. (Para que pueda hacerlo como hombre de línea deberá permanecer quieto después de haberse movido hacia su backfield e iniciar nuevamente su movimiento). El castigo es por movimiento ilegal, 5 yardas desde el punto anterior.

Un shift es el movimiento de dos o más jugadores ofensivos en el intervalo entre la bola lista y el centro. Si hay un shift, todos los jugadores deberán hacer un alto y permanecer inmóviles por un segundo antes del centro, o antes de que otro jugador inicie un movimiento.

Requerimientos del equipo defensivo (Equipo B)

Antes del centro

Después que la bola se ha declarado lista para ser puesta en juego, ningún jugador defensivo puede tocar la bola o a un oponente.

La defensiva no puede usar “señales desconcertantes”, palabras o señales que simulen el conteo para el centro o la cadencia de las señales de arranque de la ofensiva.

Jugadores defensivos alineados en una posición estacionaria dentro de una yarda de la línea de scrimmage, no pueden hacer una acción rápida o abrupta, que no sea parte de un movimiento natural del jugador de la defensiva, que tenga la evidente intención de causar que un jugador o jugadores ofensivos reaccionen. Retraso de juego.

Durante el centro

Nadie puede estar en o adelante de la zona neutral

Todos los jugadores deben estar dentro del campo de juego.

Jugadas de carreras

Una jugada de carrera comprende toda acción en bola viva, excepto aquella que ocurre mientras la bola no está en posesión del jugador durante una patada o un pase legal adelantado.

Cualquier acción que ocurre mientras la bola está suelta debido a un fumble, un pase atrasado o un pase ilegal adelantado, es considerada como parte integral de la jugada de carrera. La jugada de carrera termina cuando hay un cambio de posesión (lo que puede ser el inicio de una nueva carrera) o cuando la bola es declarada muerta. Sólo puede haber una jugada de carrera atrás de la zona neutral.

Una carrera es la parte de una jugada que ocurre cuando la bola está en posesión de un jugador. Es legal para cualquier jugador el dar la bola mano a mano hacia atrás, en cualquier momento. “Dar la bola mano a mano” implica un control continuo de los 2 jugadores de la bola durante la transferencia de la posesión.

Dar la bola mano a mano hacia adelante está permitido cuando ambos jugadores se encuentran atrás de la línea de scrimmage. Si el jugador que recibe la bola estaba en la línea al momento del centro, debe girar completamente su cuerpo (incluyendo los pies) hasta quedar de frente a su línea gol y estar al menos 2 yardas atrás de su línea de scrimmage cuando recibe la bola. De otra manera es un foul; el castigo es de 5 yardas y pérdida de down.

Requerimientos en la línea de scrimmage.

Dar la bola mano a mano hacia adelante no está permitido cuando el jugador está adelante de la zona neutral o cuando no hay zona neutral. (Se considera que “no hay zona neutral” durante un regreso de patada, después de un cambio de posesión, o cualquier otra situación donde la continuidad de los downs ha sido rota). El castigo es de 5 yardas desde el punto del foul, más pérdida de down si el equipo A comete el castigo antes de un cambio de posesión durante el down.

Un jugador del equipo A no puede avanzar una “bola suelta planeada” en las cercanías del centrador. El castigo es de 5 yardas desde el punto anterior más pérdida de down.

Fomble

Un fumble ocurre cuando un jugador pierde la posesión de la bola de cualquier manera diferente a pasarla, patearla o exitosamente darla mano a mano a un compañero.

Un jugador debe tener posesión de la bola antes de que pueda fumblearla. Cuando toca la bola sin tener posesión se considera que la “mofó”. Mofar la bola no se considera un fumble.

Un fumble es cachado o interceptado si un jugador gana la posesión de la bola antes de que esta toque el suelo y el primer contacto de dicho jugador con el suelo sea dentro del campo.

Un fumble es recuperado si un jugador gana la posesión de la bola después de que esta tocó el suelo y el primer contacto de dicho jugador con el suelo es dentro del campo.

En cualquier otra situación que no sea antes de un cambio de posesión en cuarto down o durante un intento de punto extra, cualquier jugador del equipo A puede avanzar un fumble de su equipo, ya sea que lo haya cachado o recuperado.

Cuando un jugador de la defensiva intercepta o recupera un fumble del equipo A, en cualquier parte del campo, la bola continúa viva y puede ser avanzada.

Fumble en Cuarto Down o Punto Extra

Si el equipo A fumblea antes de un cambio de posesión en cuarto down o en el intento de punto extra, el jugador que fumbleó es el único integrante del equipo A que puede avanzar la bola.

Si otro jugador del equipo A, diferente al que fumbleó, catcha o recupera la bola en cuarto down o en el intento de punto extra, la bola se declara muerta. Si esto sucede en cuarto down, el punto donde la bola se declara muerta es el punto donde ocurrió el fumble cuando este es cachado o recuperado adelante de donde sucedió el fumble; o bien, en el punto de la recuperación o catchada si es que este se encuentra detrás del punto del fumble. Por otro lado, si esto

Requerimientos en la línea de scrimmage.

sucede durante un intento de punto extra, el intento se da por terminado y no hay anotación.

Fomble fuera del campo

Cuando un fumble sale del campo de juego por las líneas laterales, la bola es muerta y pertenece al equipo que fumbleó:

En el punto del fumble si la bola sale adelante de éste.

En el punto donde salió la bola si este se encuentra atrás del punto del fumble.

Cuando un fumble se va fuera del campo, el reloj empezará a la señal de bola lista, a menos que las otras reglas de reloj requieran que empiece al centro.

Cuando el equipo ofensivo fumblea en el campo de juego y la bola se va de dentro del campo a fuera de límites del campo por la zona anotación del adversario, es un touchback. La pelota pertenece al equipo defensivo en su línea de la yarda 20.

CAPÍTULO 5 Reglas Simplificadas.

PASES.

Un pase es el resultado de lanzar una bola, este es un acto deliberado en el cual la bola abandona la mano del pasador antes de tocar a otro jugador o al suelo.

Una vez que es lanzada la bola, continúa siendo un pase hasta que es cachado o incompleto.

Cachar un pase significa ganar la posesión de una bola viva en vuelo y el receptor hace contacto con el suelo dentro del campo de juego.

Un jugador que cacha la bola ha realizado una “cachada”

Un pase adelantado es interceptado si es cachado por un oponente.

Pases Adelantados.

Un pase es adelantado si la bola hace su primer contacto con algo (jugadores, oficiales, el campo) que se encuentre adelante del punto donde fue lanzado.

Es también un pase adelantado sin importar donde la bola hace su primer contacto cuando un jugador defensivo golpea al pasador o a la bola después de que el pasador ha iniciado el movimiento de su brazo hacia adelante.

Si un jugador está intentando lanzar un pase adelantado y hay una duda sobre si es fumble o pase adelantado, debe ser legislado como pase adelantado.

Un pase adelantado (legal o ilegal) es completo si la bola es cachada por un jugador del equipo A. Es incompleto si la bola toca el suelo o si toca algo que se encuentre fuera del campo, o si un jugador de cualquier equipo recibe (gana la posesión de) la bola en el aire y su primer contacto con el suelo es fuera del campo.

Un pase adelantado es interceptado si es cachado por un oponente.

Un pase adelantado puede ser bateado en cualquier dirección por cualquier jugador elegible para tocarlo.

Un pase legal adelantado ha cruzado la zona neutral cuando toca algo que se encuentra delante de la zona neutral dentro del campo. Si lo primero que toca se encuentra atrás de la zona neutral dentro del campo, entonces no ha cruzado la zona neutra.

Después de un pase legal adelantado incompleto, la bola pertenece al equipo pasador en el punto anterior.

Pases.

Si un pase ilegal adelantado es lanzado desde el campo de juego y este es incompleto, la bola pertenece al equipo pasador en el punto del pase. Si el pase ilegal adelantado es incompleto y es lanzado desde la zona final, la bola pertenece al equipo pasador en el punto anterior.

El pasador es el jugador que lanza un pase legal adelantado. Se convierte en pasador en el momento cuando lanza la bola y continúa siendo el pasador hasta que el pase es completo, incompleto o interceptado, o hasta que él se mueve obviamente para participar en la jugada.

Pases adelantados legales e ilegales.

Un pase adelantado es ilegal si:

Es lanzado cuando el pasador está adelante de la zona neutral o cuando la bola ha sido llevada adelante de la zona neutral.

Es lanzado por el equipo B.

Es lanzado por el equipo A después de un cambio de posesión durante el down.

Es el segundo pase adelantado del equipo A durante el down.

El pasador, cuando tira la bola intencionalmente al suelo para parar el reloj y no tira la bola inmediatamente después de haber tenido control y posesión del centro o tira la bola inmediatamente después de que esta ha tocado el suelo.

La penalización para cada una de las situaciones anteriores es de 5 yardas de castigo desde el punto de donde se lanzó el pase, más pérdida de down.

Un pase ilegal también es el resultado de:

El pasador, para evitar una pérdida de yardaje o para detener el reloj, intencionalmente lanza el pase al suelo o como por ejemplo lanza la bola hacia donde no se encuentra algún receptor elegible del equipo A, o lo lanza la bola donde el receptor elegible del equipo A no tiene una oportunidad razonable de atrapar el pase.

Cuando el pasador, que se encuentra fuera del marco del tackle en una posición normal, cuando él tira el pase y la bola aterriza más allá de la zona neutral (extendida) no será pase intencionalmente lanzado al suelo.

Recuerde en el 2006 Esta acción del pasador es legal si ha estado por fuera del marco del tackle en su posición normal, no importando donde se encuentre después cuando pasa la bola.

El castigo por un pase intencionalmente lanzado al suelo con el propósito de no perder yardaje (7-3-2-d) es pérdida del down en el punto del foul. Recuerde que no tiene castigo de yardaje.

Pases.

Cuando un pase ilegal es lanzado en un intento de conservar tiempo, el reloj se arranca a la señal de bola lista.

Todos los demás pases adelantados son legales.

Elegibilidad.

Las reglas de elegibilidad nos indican quien o quienes puede tocar o cachar un pase, y se aplican sólo en pases legales adelantados.

Todos los jugadores del equipo B son elegibles.

Un jugador del equipo A es elegible si porta el número que sea, pero tiene que ser diferente a la serie del 50 al 79 y que, además, al momento del centro se encuentre en un extremo de la línea de scrimmage o en el backfield. Ningún jugador que porte un número del 50 al 79 no importando en que posición se encuentre podrá recibir un pase.

Un jugador del equipo A portando un número diferente a la serie del 50 al 79 es también elegible si se encuentra en posición de recibir un centro de mano a mano de entre las piernas del centrador (es decir, el QB).

Otros jugadores del equipo A que al momento del centro se encuentren en una posición que no sea ni en la línea ni en el backfield (tierra de nadie), son inelegibles para recibir un pase sin importar el número que porten.

Un jugador del equipo A que es elegible al momento del centro pierde su elegibilidad si voluntariamente sale del campo durante el down. Si él es bloqueado hacia fuera del campo por un oponente, debe regresar inmediatamente al campo de juego para conservar su elegibilidad.

Si un jugador originalmente elegible que ha perdido su elegibilidad por salir del campo intencionalmente, regresa y toca un pase dentro del campo antes de que sea tocado por un oponente, es un foul. El castigo es pérdida de down desde el punto anterior, pero no hay foul si el toque es accidental (sin intención).

Si un jugador del equipo B toca el pase, todos los jugadores del equipo A se convierten en elegibles y lo son durante todo el down. Esto incluye a los jugadores originalmente elegibles que perdieron su elegibilidad por salir del campo durante el down.

Durante un down en el cual un pase legal adelantado cruza la zona neutral, los jugadores originalmente inelegibles del equipo A no pueden ir más allá de la zona neutral hasta que el pase haya sido lanzado.

Esto no aplica para jugadores que, inmediatamente después del centro, establecen un contacto con un oponente dentro del límite de una yarda de la zona neutral, y que mantienen este contacto a no más de 3 yardas adelante de la zona neutral.

Pases.

El castigo por hombres inelegibles adelante de la zona neutral es de 5 yardas desde el punto anterior.

Interferencia de pase.

Las reglas de interferencia de pase aplican únicamente en jugadas donde un pase legal adelantado cruza la zona neutral y no ha sido tocado dentro del campo por un jugador o un Oficial.

La interferencia de pase requiere contacto entre los oponentes (sino hay contacto, no hay foul). Para que exista un foul, el contacto debe tener lugar dentro del campo de juego y adelante de la zona neutral antes de que la bola sea tocada.

No puede existir interferencia de pase si el contacto es atrás de la zona neutral.

No es interferencia de pase si el contacto es el resultado del intento de buena fe de parte de ambos jugadores por atrapar la bola, para lo cual ambos tienen el mismo derecho.

La interferencia de pase no es un foul personal.

Interferencia Ofensiva.

Los jugadores ofensivos no pueden iniciar ningún contacto durante una jugada de pase. Esta restricción se aplica desde el momento en que la bola es centrada.

Sin embargo, los jugadores ofensivos tienen permitido contactar a sus oponentes hasta el límite de **UNA** yarda adelante de la zona neutral, con la condición de que este contacto sea inmediatamente después del centro y que no continúe más allá de 3 yardas adelante de la zona neutral. Este tipo de contacto no es interferencia de pase.

Tampoco es interferencia de pase si un receptor ofensivo elegible obstruye a un defensivo cuando el pase lanzado a su área y es no cachable.

La penalización por interferencia ofensiva de pase es de 15 yardas desde el punto anterior.

Interferencia Defensiva.

Los jugadores defensivos no pueden desde el momento en que el pase es lanzado, hacer ningún contacto de los mencionados arriba en la interferencia ofensiva.

Además, para que sea considerado el contacto como una interferencia de pase con un receptor elegible, el pase adelantado deberá ser cachable.

Pases.

La interferencia defensiva de pase se refiere a la existencia de un contacto con un oponente elegible que se aprecia como un intento obvio de impedir u obstruir con la oportunidad del oponente de cachar un pase legal adelantado.

Si un jugador del equipo A que se encuentra en posición de patada de despeje y lanzar un pase alto aparentando que es una patada, no se aplicará foul por interferencia defensiva de pase al equipo B. (7-3-8-c-4) Esto no aplica lógicamente cuando un pase natural es hecho por el equipo A en la misma situación.

El castigo por la interferencia defensiva de pase acarrea un primero y diez automáticos.

Si el foul tiene lugar a menos de 15 yardas del punto anterior, la bola pertenece al equipo A en el punto del foul, sin la aplicación extra de yardaje.

Si el foul se cometió a 15 o más yardas del punto anterior, el castigo incluye la penalización de 15 yardas a partir de dicho punto anterior.

Situaciones de castigo cerca de la zona final del equipo B.

Las reglas de la mitad de la distancia no son aplicables a los faules de interferencia defensiva de pase cuando la bola es centrada fuera de la yarda 2 del equipo B. Si la bola es centrada entre la yarda 17 y la yarda 2 del equipo B, los castigos de interferencia defensiva adelante de la yarda 2 dejarán la bola en la línea de la yarda 2. Si la bola es centrada en o dentro de la yarda 2, el castigo dejará la bola a media distancia entre la línea de gol y el punto anterior.

En intentos de anotación extra desde la línea de la yarda 3 el castigo por una interferencia de pase es la mitad de la distancia a la línea de gol.

Rudeza al pasador.

El pasador deberá estar protegido contra cualquier rudeza.

El castigo de 15 yardas será aplicado donde termina la última carrera, cuando la carrera termina delante de la zona neutral y no hay cambio de la posesión de la bola durante el down.

De otra manera (usualmente si el pase es incompleto) se aplica desde el punto previo.

El castigo incluye primero y diez automático.

Si un jugador defensivo es bloqueado (legal o ilegalmente) en contra del camino del pasador y no puede evitar el contacto, él estará exento de un foul por rudeza al pasador.

Pases atrasados.

Pases.

Un pase atrasado es aquel que no llena los requerimientos de un pase adelantado.

Cualquier jugador puede lanzar un pase atrasado en cualquier momento, excepto lanzar la bola intencionalmente fuera del campo para detener el reloj. El castigo por este foul es de 5 yardas desde el punto del pase más pérdida de down. El reloj arranca a la bola lista.

Todos los jugadores son elegibles para tocar y cachar un pase atrasado.

Si cualquier jugador de cualquier equipo cacha un pase atrasado, la bola continúa viva y puede ser avanzada.

Un pase atrasado incompleto es una bola viva.

Si cualquier jugador de cualquier equipo recupera un pase atrasado, la bola continúa viva y puede ser avanzada, las reglas especiales para fumble en cuarto down y en intentos de punto extra no aplican a los pases atrasados.

El centro se convierte en un pase atrasado cuando la bola deja las manos del centrador, excepto cuando el centro entrega y da la bola de mano a mano directamente al QB,

Un integrante del equipo pasador no puede batear un pase atrasado hacia adelante en un intento de ganar yardaje.

Un oponente del equipo pasador puede batear en cualquier dirección un pase atrasado en vuelo.

Un pase atrasado incompleto no puede ser bateado hacia adelante en el campo de juego y en ninguna dirección dentro en la zona final (end zone).

Un pase atrasado que va fuera del campo pertenece al equipo pasador en el punto donde sale, amenos que el pase sea lanzado deliberadamente para detener el reloj de juego (ver arriba)

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

CAPÍTULO 6 Reglas Simplificadas.

PERIODOS EXTRA, EL RELOJ Y BOLAS MUERTAS.

EL RELOJ.

Duración del partido

El partido consta de cuatro cuartos, cada uno de 15 minutos de duración.

Los equipos cambian de campo al final del primer y tercer cuarto durante un intermedio de un minuto.

El intermedio de medio tiempo es de 20 minutos.

Arrancando y parando el reloj.

Cada mitad empieza con una patada libre.

Nuevo en el 2007: en una jugada de patada libre el reloj empieza cuando la pelota es tocada legalmente en el campo de juego o cruza la línea de gol después de haber sido tocada por el equipo B en su zona de anotación, incluyendo una repetición de la jugada.

Si un período empieza con una jugada de scrimmage, el reloj empieza cuando la pelota es centrada legalmente.

El reloj no funciona durante un intento de anotación extra, cuando un período es prolongado, o durante un período extra.

Arrancando el reloj.

El reloj de juego arranca a la señal de bola lista por parte del réferi, si ha sido parado:

Para completar un castigo (sin embargo, ver las siguientes por excepciones).

Para conceder al equipo A un primer down, excepto enseguida de un down de patada legal.

Por un tiempo fuera por lesión de un jugador o un oficial.

Por un silbatazo inadvertido que ocurra en cualquier down que no sea uno de patada legal.

Por una conferencia con el Entrenador en jefe, por un requerimiento de la revisión de una jugada, una advertencia a la banca, una medición para primer down o una bola en posesión de un oficial.

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

Por un tiempo fuera para los medios de comunicación que acompaña y extiende un tiempo fuera por lesión.

Por un pase ilegal (adelantado o atrasado) para conservar el tiempo.

Después que una bola ha sido fumbleada que salga hacia adelante y fuera del campo, a menos que la jugada resulte en un primer down para el equipo B o que el fumble ocurra durante un down de patada legal.

A discreción del réferi, bajo la regla **3-4-3**.

Cuando el reloj es parado por cualquier otra razón, se echa andar al centro. Si cualquiera de las situaciones de esta última lista sucede conjuntamente con cualquier otra situación que requiere que el reloj sea arrancado al centro, deberá arrancarse al centro.

Sin embargo:

Nuevo en el 2007. Cuando el equipo B obtiene un primer down, (no importa cual fue la razón de que el reloj se hubiera parado), el reloj se deberá echar a andar al centro.

Cuando el equipo A está en una formación de patada de scrimmage y comete un foul de retraso de juego, el reloj arrancará al centro. sea aceptado o no sea aceptado por el equipo B el castigo. Esta es la excepción mencionada anteriormente.

Parando el Reloj.

A una señal Oficial de tiempo fuera y el reloj de juego se para cuando:

Una bola viva sale del campo.

Un pase adelantado (legal o ilegal) es incompleto.

Un Touchdown, gol de campo o safety es anotado, o cuando hay un touchback.

Se comete un foul cuando la bola está muerta.

La bola se convierte en muerta después de un down en el cual hubo un foul.

Se le concede un primer down a cualquier equipo.

Existe un silbatazo inadvertido.

Se debe realizar una medición para primer down.

Hay una advertencia a la banca.

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

A cualquier equipo se le concede uno de los tiempos fuera a que tiene derecho.

Hay un tiempo fuera por lesión de un jugador o un oficial.

Termina un down de una patada legal.

La bola está en posesión de un oficial.

Existe una violación referente a portar equipo ilegal.

Cualquier equipo realiza una patada de regreso (después de un cambio de posesión).

Un jugador del equipo A realiza una patada adelante de la zona neutral.

Al corredor del balón se le sale completamente el casco.

Cuando sucede alguna de las razones arriba anotadas, cualquier oficial puede detener el reloj de juego.

El reloj deberá ser detenido únicamente por el réferi cuando:

Concede una conferencia a un Entrenador en jefe.

Concede un tiempo fuera para los medios de difusión.

Se carga un tiempo fuera a discreción.

El reloj no avanza durante un intento de punto extra, durante la extensión de un periodo o durante un periodo extra.

Tiempos fuera de los equipos.

Cada equipo tiene derecho a 3 tiempos fuera por medio y a uno en cada periodo extra.

Un oficial puede conceder las demandas para tiempo fuera cuando la bola este muerta. A menos que el equipo allá usado sus tiempos fuera.

Los tiempos fuera del primer medio que no se utilicen no podrán trasladarse al segundo medio. Tampoco se podrá trasladar los tiempos fuera no utilizados en el segundo medio o durante un periodo extra al siguiente periodo extra.

Si el equipo ha usado todos sus tiempos fuera, los Oficiales deberán ignorar su petición.

Un tiempo fuera cargado a un equipo no deberá de exceder de un minuto 30 segundos incluidos los 25 segundos de intervalo entre que la bola se declara lista par jugarse y el centro.

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

Nuevo en el 2007: La duración de un tiempo fuera cargado se reduce a 30 segundos para juegos televisados solamente. (3-3-7-a)

El Réferi podrá acortar la duración del tiempo fuera y declarar la bola lista para jugarse si ambos capitanes están de acuerdo.

El réferi deberá notificar tanto al capitán como al Entrenador en jefe cuando los tiempos fuera de un equipo se han terminado en el medio o periodo extra correspondiente.

Cuando hay bola muerta, un tiempo fuera puede ser concedido a cualquier equipo cuando es requerido por cualquiera de sus jugadores que haya participado en el down anterior o por un sustituto que esté entrando al campo, siempre y cuando se encuentre dentro de las marcas de la línea de las 9 yardas.

El Entrenador en jefe puede pedir y se le concederá un tiempo fuera cuando la bola está muerta. Esto no aplica para cualquiera en la línea lateral que no sea el Entrenador en jefe.

Recuerde en el 2006. Solo una vez durante el juego, el Entrenador en jefe podrá pedir un tiempo fuera, con el propósito de retar una jugada a que sea revisada bajo las reglas de revisión instantánea (Regla 12). Sola mente si el reto obtiene éxito, el tiempo fuera no contara del total de tiempos fuera del equipo para el medio o periodo extra, y no podrá ser usado si el equipo ya no tiene más tiempos fuera en la mitad o en el periodo extra. (12-5-1-b)

A un equipo se le cargará uno de sus tiempos fuera asignados cuando ocurra cualquiera de las acciones siguientes:

Una conferencia con el Couch que no resulte en la corrección por parte del réferi de la aplicación de la regla.

Un jugador no esté utilizando el equipo obligatorio o esté usando equipo ilegal.

El réferi invoca la regla de ruido del público contra el mismo equipo por tercera vez durante el juego.

El reloj es detenido por un jugador lastimado que no abandona el terreno de juego por lo menos un down a menos que haya sido lastimado en un down en el cual un periodo termina.

Si se han terminado los tiempos extras asignados a su equipo y sucede cualquiera de las situaciones anteriormente expuestas, excepción hecha del jugador lastimado, se aplicará un castigo de 5 yardas por retraso de juego.

Si algún jugador u oficial sufre alguna herida que implique sangrado por transpiración o hemorragia, este deberá ir a la banca para su atención médica

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

y permanecer fuera del juego hasta que el personal médico autorice su regreso.

Durante un tiempo fuera, cualquier número de jugadores puede conferenciar con los couches en la línea lateral.

Cuando un castigo va a ser aplicado, el capitán del equipo ofendido debe escoger su opción antes de ir a conferenciar a la línea lateral.

Ajustes de Tiempo.

Antes de iniciar el juego, el réferi puede acortar el tiempo de juego o la duración del intermedio si considera que la oscuridad puede interferir al final del juego. Los cuatro cuartos deberán ser de la misma extensión.

Una vez que el juego ha empezado, el réferi deberá obtener el acuerdo de ambos couches antes de poder acortar el periodo, los periodos restantes o el intermedio.

El réferi podrá corregir los errores de tiempo en el reloj de juego únicamente durante el periodo en el cual ocurrieron.

Nuevo en el 2007: Si un down es vuelto a repetir por un silbatazo inadvertido, el tiempo de juego en esa jugada será ajustado a su estado original cuando se inicio la jugada de silbatazo inadvertido. (3-2-2-i)

Extensión de un periodo.

Cuando un periodo termina mientras la bola está viva, el cuarto se extiende sí:

Si hay un castigo aceptado por un faul en bola viva que no se penaliza como faul en bola muerta (exceptuando por faules del equipo que no anota durante una jugada donde hay una anotación).

Si hay faules que se anulan.

Si hay un silbatazo inadvertido.

Si un Touchdown es anotado. El cuarto se extiende para el intento de punto extra, a menos que el Touchdown sea anotado cuando el tiempo termina en el último cuarto y el equipo que se encuentra abajo en el marcador abandona el campo de juego (ver Capítulo 8).

Si hay una falta de faul personal por el equipo que no anota durante una jugada que acaba en una anotación y el tiempo expira en un periodo, el periodo no será extendido para la patada de salida. Si esto pasa al final del primero, segundo, o tercero periodo y el equipo ofendido elige cobrar la falta a en el inicio de la siguiente patada de salida, esto se aplicara en el próximo periodo. Sin embargo, si esto pasa cuando el tiempo expira en el cuarto

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

periodo, o en cualquier cuando periodo extra, la falta deberá aplicarse en el intento de anotación extra, no podrá ser llevada al siguiente punto.

Ruido del Público.

Recuerde en el 2006. El ruido del público fue eliminado la regla 3-3-3-f-4 ha sido eliminada.

Reloj de juego.

Un reloj visible para llevar el tiempo de juego es obligatorio en cada final del campo a menos que un juego se lleva a cabo en un campo de la división 3.

El reloj de juego se echara andar cuando el Réferi hace la señal de bola lista, eso determinara el tiempo que el equipo A tiene para centrar la bola, normalmente 25 segundos.

Nuevo en el 2007 Luego de un tiempo fuera para la televisión, el reloj de la jugada estará limitado a 15 segundos a menos que siga a una patada libre.

En la gran mayoría de las situaciones, el Réferi tiene a discreción a cuándo hace la señal a la bola lista para la jugada.

Nuevo en el 2007: en todas las patadas libres, el reloj de juego será puesto en marcha cuando la pelota sea pasada al pateador por el Umpire.

Retraso de Juego.

Los siguientes fauls por retraso de juego implican la pérdida de 5 yardas:

Si sobrepasa la cuenta de los 25 segundos.

Si avanza deliberadamente una bola muerta.

Si violar las reglas contra el equipo ilegal y equipo obligatorio cuando ya no se tienen tiempos fuera disponibles.

Si hay un faul defensivos bajo la regla 7-1-5-a-3 y 4.

Si un equipo no está listo para jugar al inicio de un medio, el retraso de juego se castiga con 15 yardas. Si ambos equipos se niegan a entrar al campo de juego, el equipo de casa debe ser el primero en entrar al campo de juego.

Si el campo de juego no ha sido despejado por la administración del equipo de casa y esto impide el inicio del juego, es un faul de retraso de juego que acarrea un castigo de 10 yardas.

Cualquier equipo puede incurrir en una falta de retraso de juego si el Equipo A ha enviado suplentes.

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

Si se encuentra en un proceso de substitución o simulando la substitución, El equipo A NO puede apresurarse rápidamente a la línea de scrimmage y sacar el centro para crear obviamente una desventaja a la defensiva.

Si la bola ha sido declarada lista para jugar, los Oficiales no deberán permitir al equipo A centrar el balón, hasta que la defensiva tenga una razonable oportunidad de cambiar a su personal.

Habrà 5 yardas de castigo por retraso de juego en contra del equipo A si la cuenta de los 25 segundos expira o contra el equipo B si es evidentemente lento haciendo su cambio de personal (3-5-2-e).

Después de que las cinco yardas de castigo se han aplicado, el réferi le comunicara al Entrenador en jefe que habrá un castigo de 15 yardas por conducta antideportiva al equipo si esto pasa de nuevo.

Se hace notar que la falta es por retraso de juego, no es una infracción a las reglas de substitución, aunque esto sólo puede pasar como una parte del proceso de substitución.

A Discreción del Réferi.

El réferi con discreción tiene la más amplia libertad para detener y arrancar el reloj. En particular, el réferi puede suspender el juego cuando no existan las condiciones adecuadas, como clima peligrosamente adverso o alguna otra situación imprevista. También puede detener el juego y cargarse un tiempo fuera para conferenciar con los capitanes, cuando por alguna razón inevitable los oficiales tardan demasiado en colocar la bola para el siguiente centro, etc.

En particular, el réferi puede arrancar o detener el reloj si él percibe que alguno de los equipos está tratando de consumir o conservar el tiempo mediante tácticas desleales.

El réferi deberá ordenar que el reloj arranque a la bola lista después de un pase ilegal (adelantado o atrasado) lanzado con el propósito deliberado de detener el reloj por el equipo A.

Periodos extra.

Cuando el juego se encuentra empatado después de cuatro periodos, el sistema de desempates de la NCAA (Regla 3) se emplea para determinar al ganador. La idea básica es la de dar a cada equipo la opción de anotar a la ofensiva; siendo el ganador aquel, que logra una mayor puntuación después de que cada uno de ellos ha tenido una oportunidad a la ofensiva.

El réferi lleva a cabo el volado de la manera usual, dando al ganador la opción de iniciar a la ofensiva o a la defensiva, o seleccionar la zona final del campo en que se jugará. El perdedor escoge la opción restante. Todos los periodos extras necesarios se jugarán en la misma zona final del campo.

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

Cada equipo en sucesión pondrá la bola en juego en la yarda 25 del equipo que defiende, en el lado del campo determinado en el volado. Cuentan con 4 downs para anotar o para lograr un primer down. Si se anota, o no se logra otro primer down, o se pierde la posesión durante una jugada, su serie termina.

Si el marcador permanece empatado después de que cada equipo ha tenido su oportunidad de conducir el balón, continúa el juego con un periodo extra adicional.

Si hay la necesidad de requerirse periodos extras adicionales, el ganador del volado tendrá la opción en los periodos nones y su oponente en los periodos pares.

En el tercer periodo extra y siguiente, el equipo que anota un touchdown deberá hacer el intento de anotación extra por dos puntos.

Si el equipo que inicia un periodo extra a la defensiva anota en un cambio de posesión, el juego se da por terminado.

Si un Touchdown determina el ganador del juego, el intento de anotación extra es cancelado (3-1-3-f-2).

Las reglas de punto de aplicación después de una patada de despeje no aplican.

Cada equipo tiene derecho a un tiempo fuera en cada periodo extra. Estos tiempos fuera no pueden ser acumulados a otros tiempos extras ni ser tomados de los tiempos fuera no utilizados durante el tiempo normal del partido.

Tiempo fuera para radio o televisión no serán permitidos durante cualquier periodo extra Si hay un tiempo fuera cargado a un equipo durante un periodo extra, esta no puede extenderse para el beneficio de los medios de radio o televisión.

Castigos por fauls que ocurren antes que el equipo B obtenga la posesión se administran de la manera usual. Aquellos que ocurren después que el equipo B obtiene la posesión, se aplican con los procedimientos usados durante un intento de punto extra.

Castigos por flagrantes faules personales (como se define en 2-9-1), si estos ocurren después de un cambio de posesión, serán aplicados en la siguiente serie del siguiente periodo extra.

Después de que el equipo B gana la posesión, cualquier anotación por el equipo que comete una falta durante ese down es cancelada (3-1-3-g-2).

Esto también aplica a todas las faltas, incluso faltas en bola viva tratadas como las faltas en bola muerta.

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

Bola viva / muerta.

Una bola se convierte en muerta siempre que un oficial suena su silbato, aún inadvertidamente. Un oficial debe declarar la bola muerta cuando:

La bola o el jugador que lleva la bola sale del campo.

El progreso hacia adelante del jugador que lleva la bola es detenido.

El jugador que lleva la bola, simula poner la rodilla en el suelo.

El casco del jugador que lleva la bola se separa completamente de la cabeza.

Cualquier otra parte del cuerpo del jugador que lleva la bola, que no sean sus pies o manos, toca el suelo (la excepción es el sostenedor en una patada de lugar; la bola continúa viva si un jugador del equipo A está o simula estar en posición de efectuar una patada de lugar.

Un Touchdown, gol de campo, safety o punto extra es anotado; o cuando existe un touchback.

El equipo A completa un pase adelantado (legal o ilegal) en la zona final del equipo B, sea o no elegible el receptor.

Una patada libre que no ha sido tocada por el equipo B o una patada de scrimmage que no ha sido tocada por el equipo B adelante de la zona neutral, toca el suelo dentro de la zona final del equipo B.

Un jugador del equipo pateador cacha o recupera una patada libre o una patada de scrimmage que ha cruzado la zona neutral.

Una bola suelta que está inmóvil en el campo y nadie intenta asegurarla.

Un jugador del equipo receptor realiza un fair catch, o sea que cacha una patada (adelante de la zona neutral cuando se trata de una patada de scrimmage) después de señalizarla (balanceando su brazo arriba de la cabeza), gana posesión de la bola después de hacer una señal ilegal de fair catch, o realiza una señal ilegal de fair catch después de cazar o recuperar la bola.

Se realiza una patada de regreso. Es un foul en bola viva que causa que la bola se convierte en muerta.

El jugador del equipo pateador se encuentra adelante de la zona neutral cuando realiza una patada o es bateada de bote pronto.

Un pase adelantado (legal o ilegal) toca el suelo.

En cuarto down o durante un intento de punto extra, antes de un cambio de posesión, un compañero del fumbleador cacha o recupera la bola fumbleada.

Periodos extra, el reloj y bolas muertas.

Una bola viva que no se encuentra en posesión de un jugador golpea cualquier cosa que no sea el piso, un jugador, un oficial o su equipo.

Ocurre una cachada o recuperación simultanea de una bola viva.

La bola se convierte en ilegal durante la jugada.

Un oficial se encuentra en posesión de la bola.

CAPÍTULO 7 Reglas Simplificadas.

PRINCIPALES FAULES.

Faules de contacto.

Es ilegal el usar el codo, el antebrazo, el puño o la mano abierta para golpear a un oponente.

Es también ilegal el usar la rodilla, la parte baja de las piernas o el pie para golpear o tropezar a un oponente (la definición de “zancadilla” no incluye dicha acción en contra del corredor).

Bloquear por la espalda debajo de la cintura (Clipping) y bloquear por la espalda son bloqueos regularmente ilegales que solo se permiten bajo circunstancias muy especiales.

Bloqueo por la espalda debajo de la cintura. (CLIPPING): Se define como una bloqueada a la cintura o debajo de ella, cuando la fuerza del contacto inicial es por detrás (espalda). Cuando el contacto inicial es arriba de la cintura, tenemos un BLOQUEO POR LA ESPALDA. El castigo por clipping es de 15 yardas, mientras que el bloqueo por la espalda es castigado con 10 yardas.

Clipping es un foul, que puede ser cometido por la ofensiva y defensiva.

La zona legal de clipping (el libro se refiere a una área rectangular) que mide lateralmente 10 yardas y longitudinalmente 6 yardas, teniendo como centro el hombre medio de la formación ofensiva (generalmente el centro). Esta zona desaparece tan pronto como la bola es tocada fuera del rectángulo o bien abandona este debido a un fumble, una bola mofada o un pase atrasado.

Jugadores ofensivos que están en la línea de scrimmage dentro de la zona de bloqueo al momento del centro y quién no deja la zona son los únicos jugadores que pueden bloquear legalmente en la parte de atrás o clipear mientras están en dicha zona. Si el contacto inicial es por atrás en o debajo de la rodilla, es ilegal, y la falta es por clipping.

Cualquier jugador de cualquier equipo puede legalmente empujar a un oponente por la espalda (arriba o debajo de la cintura) cuando trata de llegar al corredor o para cachar o recuperar un fumble, una bola mofada, un pase atrasado, una patada cuando es elegible para tocarla, o un pase que ha sido tocado; o cuando se encuentra atrás de la zona neutral e intenta llegar a un pase adelantado.

Principales faules.

Esta acción es legal solo si el contacto es en las nalgas o arriba de.

Contacto en las piernas debajo de las nalgas es un foul de clipping.

Bloquear debajo de la cintura es un bloqueo normalmente legal que está prohibido bajo ciertas circunstancias, que son:

Bloqueo llamado "Crackback": Los siguientes jugadores no se les permite bloquear debajo de la cintura hacia la pelota en y detrás de la zona neutral y dentro de diez yardas más allá de la zona neutral: (1) Hombres de líneas ofensivos que, al centro, se encuentren posicionados a más de siete yardas en cualquier dirección del hombre medio de la línea de la formación ofensiva, y (2) Los jugadores que se encuentren atrás que, al momento del centro, estén en movimiento o posicionados con el marco del cuerpo fuera de la posición normal del tackle en cualquier dirección hacia la línea lateral.

La frase. "Hacia la bola" significa hacia la línea que corre de zona de anotación a zona de anotación a través del eje largo que pasa a través de la bola y paralelamente a las líneas laterales, en el momento cuando la bola se declara lista para jugarse.

Los jugadores defensivos **NO** pueden bloquear debajo de la cintura o de alguna otra manera faulear a un jugador del equipo A, que se encuentre detrás de la zona neutral en posición de recibir un pase atrasado.

Los jugadores defensivos **No** pueden bloquear debajo de la cintura a los receptores elegibles que se encuentren adelante de la zona neutral en cualquier down de scrimmage, a menos que traten de llegar al corredor o a la bola.

No puede haber ningún bloqueo debajo de la cintura, excepto contra el corredor, en cualquier parte del campo durante un down en el que se realiza una patada desde una formación de patada de despeje o patada libre.

Bloquear debajo de la cintura está prohibido después de un cambio de posesión a menos que la bloqueada sea contra el corredor.

Es ilegal agarrar la barra de un oponente o cualquiera de las aberturas del casco.

Cuando es obvio que una patada de scrimmage va a ser realizada, la defensiva no puede des-balancear ni mucho menos golpear al pateador o al sostenedor. (Punto de aplicación punto anterior). Si el contacto es resultado de un bloqueo ilegal de parte de un jugador de A, no hay foul de la defensiva. Tampoco existe foul si el pateador o el sostenedor es contactado por un jugador defensivo que ha tocado la bola al momento de la patada

En una patada libre, es ilegal bloquear al pateador hasta que este haya avanzado 5 yardas desde su línea de restricción o que la bola haya tocado cualquier cosa (el suelo, un jugador, o un oficial). Esta falta acarrea un castigo de 15 yardas desde el punto anterior.

Principales faules.

Es un faul personal si un jugador defensivo posesionado a una yarda o más allá de la zona neutral y este aterriza en contra de un oponente con un movimiento hacia delante (tomando vuelo) y salta en un intento obvio de bloquear un gol de campo o un intento de anotación extra.

Es ahora también faul personal si un jugador defensivo posesionado a una yarda o más de la zona neutral aterriza arriba de un compañero de equipo o de un oponente después de correr hacia la zona neutral y brincar en un obvio intento de bloquear la patada o gol de campo.

Otras acciones prohibidas incluyen apilarse, taclear a un corredor que se encuentra fuera del campo, contactar de manera continua la cabeza de un oponente (que no sea el corredor), usar el casco como arma ofensiva (topetear, golpear, clavar); Hacer "chop block" brincar con las rodillas por delante a un oponente que no esté tirado, taclear o golpear a un oponente que está obviamente fuera de la jugada, rudezas contra el pasador (ver capítulo 5), tirar golpes o patadas (aún fallidos) a un oponente, contactar físicamente a un oficial (esta última es expulsión automática). La regla 2 define ahora " faul personal flagrante " (lo que llamamos agandalle) como un contacto extremo o deliberado y que pone en peligro a un oponente de tener una lesión considerable.

Chop Block es:

- (a). Un bloqueo obviamente retrasado a la altura de la cintura o debajo de ella (muslo), en contra de un oponente (que no sea el corredor) que se encuentra en contacto con un compañero del bloqueador, se está desprendiendo del primer bloqueador o se acaba de desprender del primer bloqueador pero se encuentra aún confrontándolo.
- (b). Una combinación de bloqueo arriba / abajo o abajo / arriba o abajo / abajo realizada por dos linieros no adyacentes, aunque el bloqueo sea simultaneo.
- (c). Una combinación de bloqueo arriba / abajo o abajo / arriba o abajo / abajo realizada por dos jugadores ofensivos con o sin retardo entre los contactos, cuando el primer contacto se realiza claramente más allá de la zona neutral.

Cuando el equipo A se encuentra en formación de patada de scrimmage, ningún jugador puede iniciar una carga contra el centrador hasta que haya pasado un segundo después del centro.

Estos faules implican castigos de 5, 10 o 15 yardas serán aplicados adecuadamente. Por faules cometidos por la defensiva, y por la ofensiva más allá de la zona neutral, los castigos serán aplicados bajo el principio "3 y 1" (ver Capítulo 9), excepto donde se especifica lo contrario en el punto de aplicación.

Principales faules.

Cuando estos castigos son cometidos por el equipo B, todos ellos, con la excepción de la máscara de 5 yardas y el tocar sin rudeza al pateador (desbalancear), incluyen un primero y diez automático.

Todos los faules de máscara del equipo ofensivo y todos los faules de máscara que ocurran en bola muerta se castigan con 15 yardas.

Castigos por todos los faul personales, agarrando de la máscara, uso ilegal de manos, agarrando, y bloqueos ilegales, cometidos por el equipo ofensivo detrás de la zona neutral, serán aplicados desde el punto anterior; sin embargo, cuando estas mismos faules sean cometidos dentro de la zona de anotación del equipo ofensivo, de aceptarse el castigo será declarado un safety.

Holding, Uso Ilegal de las Manos.

Los jugadores Ofensivos pueden bloquear usando sus manos por adelante de los codos y dentro de la estructura del contrario. Las palmas deben estar o abiertas y dirigidas a la estructura del oponente, o cerradas o en forma de copa y no dirigidas a la estructura del contrario.

- Las manos no pueden estar entrelazadas.
- Es ilegal agarrar, enganchar, jalar o abrazar a un oponente.

Los jugadores Defensivos tienen un margen más amplio para usar las manos y los brazos (que no sea tirar golpes) cuando se trata de alcanzar al corredor o una bola suelta, o quitarse a los bloqueadores.

Cuando se trata de evitar el bloqueo de los receptores elegibles, los jugadores defensivos están sujetos al “principio de la misma yarda”

Los jugadores defensivos no pueden taclear o de alguna otra manera agarrar a un compañero del corredor.

Durante una jugada de pase legal adelantado en la que el pase cruza la zona neutral, los castigos por faules a la defensiva en contra de receptores elegibles que no son interferencia de pase, se castigan desde el punto anterior e incluyen un primero y diez automático.

Nuevo en el 2007: Jugadores defensivos no pueden elevar, levantar o de alguna manera impulsar, empujar a un compañero de equipo.

Los jugadores del equipo pateador pueden usar sus manos y brazos para desviarlos hacia un lado a los bloqueadores. Si son elegibles para tocar la bola, también pueden empujar (no jalar) a sus oponentes en el intento de recuperar una bola suelta.

Principales faules.

Como noto anteriormente. Castigos por agarrando, y uso ilegal de manos, cometidos por el equipo ofensivo detrás de la zona neutral, serán aplicados desde el punto anterior; sin embargo, cuando estos mismos faules sean cometidos dentro de la zona de anotación del equipo ofensivo, de aceptarse el castigo será declarado un safety.

Interferencia ilegal.

Es ilegal que cualquier persona que se encuentre sobre la línea lateral o cualquier otra sujeta a las reglas interfiera con la bola o un jugador mientras la bola está en juego.

El Réferi puede aplicar cualquier castigo que considere equitativo, incluso conceder una anotación.

Castigos por interferencia ilegal son aplicados bajo el teorema “3 y 1”. (ver capítulo 9)

La participación de 12 o más jugadores en el terreno de juego (participación ilegal) implica un castigo de 15 yardas desde el punto anterior. Esto no incluye un primero y diez automático.

Interferencia en la línea lateral.

Equipos cuyos jugadores y entrenadores se encuentren fuera de sus áreas designadas son penalizados de la siguiente manera:

1. Dos advertencias del oficial al personal de la banca.
2. Un castigo de 5 yardas por la siguiente infracción.
3. Un castigo de 15 yardas por cada infracción adicional. Las infracciones (2) y (3) son faules en bola viva que se penalizan como faules en bola muerta.

Faules sin contacto.

Faules de conducta antideportiva que ocurren mientras la bola se encuentra viva son siempre tratados como faules en bola muerta. Aquí se incluyen infracciones tales como:

Usar lenguaje abusivo o insultante, burlarse, retar a un oponente, incitar a los espectadores o de cualquier otra manera generar mala voluntad.

Couches u otro personal de banca que entre al campo sin permiso de un oficial.

Principales faules.

Un jugador que azote, patee, arroje la bola hacia arriba o que de alguna otra manera deje de entregar el balón a un oficial al término de una jugada.

Cualquier acción excesiva, prolongada o retardada por medio de la cual el jugador intente atraer la atención hacia sí mismo. El libro de reglas enlista unas acciones específicas que son expresamente prohibidas, con la aclaración que estos ejemplos de actos ilegales significan ser algunos, no se limita en la lista solo a las acciones mostradas en (9-2-1-a).

Excepto durante el transcurso de un tiempo fuera o para arreglarse el equipo, un jugador o sustituto no podrá quitarse el casco hasta que se encuentre dentro de la zona de su banca.

Tácticas desleales, tales como deliberadamente esconder la bola bajo el jersey o simular un reemplazo para engañar al oponente, son tratados como faules en bola viva. Castigos por estos actos antideportivos son aplicados desde el punto anterior.

El réferi tiene la más amplia autoridad para aplicar cualquier castigo que considere equitativo, inclusive conceder una anotación, por actos desleales. Estos pueden incluir retrasos deliberados, repetición de faules de media distancia para evitar una anotación o cualquier otro acto no contemplado en las reglas.

Los castigos por faules de actitud antideportiva no incluyen el primero y diez automático.

El jugador que cometa dos actitudes antideportivas en el juego deberá ser expulsado del mismo.

Bateando y pateando la bola.

Cualquier jugador elegible para tocar un pase adelantado puede batearlo en cualquier dirección.

Un pase atrasado en vuelo puede ser bateado en cualquier dirección por el equipo defensivo, pero el equipo pasador no puede batearlo hacia adelante para ganar yardaje.

Un jugador puede bloquear una patada de scrimmage en el campo de juego o en la zona final.

Es ilegal batear cualquier bola suelta (fomble, pases atrasados y patadas) hacia adelante en el campo de juego o en cualquier dirección dentro de la zona final.

Principales faules.

Es también ilegal el patear una bola suelta, un pase adelantado o una bola que está siendo sostenida por un oponente durante una patada de despeje o gol de campo.

Los castigos por pateo o bateo ilegal se castigan bajo el “principio de 3 y 1” (ver capítulo 9) con 15 yardas y pérdida de down. A excepción cuando se batea un pase atrasado por el equipo pasador no incluye pérdida de down. Sin embargo, la pérdida de down no será aplicado si el foul se comete cuando una patada de despeje este adelante de la zona neutral.

Expulsión y suspensión por pelear.

El pelear acarrea castigos muy estrictos, que difieren ligeramente de acuerdo a cuando se realiza la pelea. Las reglas aplican también a couches y otros miembros del equipo en uniforme.

Antes del juego o durante el primer medio.

El castigo es de 15 yardas desde el punto siguiente y los participantes son expulsados del juego por el resto del juego y el primer medio del juego siguiente juego.

Sustitutos y entrenadores que dejan la área de equipo para pelear en cualquier momento durante el partido serán expulsados por el resto del juego y el próximo juego. Si la pelea ocurriera durante el partido final de la temporada, la suspensión se haría durante el primer partido de la próxima temporada.

Segunda vez que se comete la falta.

Si un miembro de equipo, couch, o jugador son expulsados por pelear por segunda ocasión durante la temporada, será descalificado para ese partido y suspendido por lo que resta de la temporada. Si esta segunda falta ocurriese en el ultimo juego de la temporada, será suspendido para el primer juego de la siguiente temporada, y esta suspensión contara como la primer acción de pelea para la nueva temporada.

Al medio tiempo o durante la segunda mitad.

El castigo es de 15 yardas desde el punto siguiente y los participantes son expulsados por lo que resta del juego y la primera mitad del siguiente juego.

Couches y sustitutos que abandonan su área de equipo para pelearse, en cualquier momento del juego, son expulsados por lo que resta del juego y por la totalidad del siguiente juego. Si la pelea ocurre durante el juego final de temporada, el juego de castigo se aplicará en el primer juego de la siguiente temporada.

Segundo castigo por pelear.

Si cualquier miembro del equipo, couch o jugador es expulsado por pelear por segunda vez en la temporada, deberá ser expulsado por ese juego y suspendido por el resto de la temporada. Si esta segunda falta ocurre durante el juego final de la temporada, la suspensión del juego siguiente se aplicará en el primer juego de la temporada. Esta suspensión contará como si la falta de pelea la cometiese (primera pelea) en la nueva temporada.

CAPÍTULO 8 Reglas Simplificadas.

ANOTACIONES.

Touchdown.

Un equipo anota un touchdown cuando uno de sus jugadores está en posesión legal de la bola dentro de la zona final de sus oponentes, Esto sucede cuando:

- (a) La bola en posesión de un corredor penetra el plano de la línea de gol;
- (b) Un receptor elegible cacha un pase legal adelantado dentro de la zona final;
- (c) Un jugador legalmente cacha, intercepta o recupera una patada, pase atrasado o un fumble, en la zona final.

Es también touchdown si resultado de un fumble o pase atrasado, la bola es concedida a un equipo dentro de la zona final de sus oponentes.

Por la aplicación de lo previsto en las reglas 9-1-4 (Interferencia ilegal) o 9-2-3 (actos desleales), el réferi puede conceder un touchdown al equipo ofendido si así lo considera.

El equipo que anota un touchdown de seis puntos pondrá la bola en juego en la siguiente jugada mediante un intento de punto extra.

Este es el equipo que pone la bola en juego con una patada de salida (excepto lógicamente en periodos extra).

Un touchdown tiene un valor de seis puntos durante cualquier jugada durante el encuentro, excepto en el intento de punto extra, cuando su valor será de dos puntos.

Gol de campo.

El Equipo A anota un gol de campo por medio de una patada de scrimmage, la cual puede ser tanto una patada de lugar como una patada de bote pronto, cuando la bola pasa arriba del travesaño y entre los postes de gol del equipo B antes de que la bola toque el suelo o a un jugador del Equipo A.

Anotaciones.

El intento falla en cruzar si la bola se regresa entre los postes y por arriba del travesaño.

Un gol de campo vale tres puntos en la parte regular del juego y un punto si es en un intento de anotación extra.

Si el gol de campo es bueno, el equipo que anota en la siguiente jugada pondrá la bola en juego mediante una patada de salida (kickoff). (Exceptuando en un periodo extra)

Considerando que enseguida de intento de gol de campo que cruza la zona neutral (exceptuando en un periodo extra) Si el Equipo B no toca la bola delante de la zona neutral, y esta se convierte en bola muerta, entonces el equipo receptor pondrá la bola en juego por medio de un centro desde su yarda 20 o desde el punto anterior, lo que quede más lejos de su línea de gol.

Esto se aplica solamente si la bola se convierte en muerta delante de la zona neutral.

Si la bola sale del campo atrás de la zona neutral, pertenece al equipo B en el punto donde sale del campo.

Si la bola no cruza la zona neutral o es tocada por el Equipo B delante de la zona neutral, aplican las reglas usuales de patada de despeje (scrimmage).

Safety.

Un Safety es cargado a un equipo que resulta en una anotación para los oponentes, un safety es posible si el equipo es el responsable si el punto siguiente queda dentro de su zona final.

Esto sucede cuando la bola es muerta dentro de su zona final en posesión de uno de sus jugadores, o sale del campo atrás de la línea de gol (excepto por un pase adelantado incompleto), o también cuando la bola se declara muerta en la zona final en posesión de uno de los jugadores que defienden esa línea final.

La excepción es la llamada "Regla del Ímpetu." Sucede cuando un jugador del equipo B se encuentra dentro de su propia yarda cinco e intercepta un pase, recobra un pase atrasado del oponente, o catcha o recupera una patada o fumble de su oponente y su ímpetu lo lleva dentro de su propia zona final. Si la bola se convierte en muerta dentro de la zona final en posesión de su equipo o sale del campo, pertenece al equipo B donde fue catchada o recuperada.

Debido a la regla del fumble hacia adelante, es también un safety (a menos que la regla de Momentum se aplique) si un jugador del equipo responsable de que la bola se encuentre dentro de su propia zona de anotación fumblea la bola hacia adelante desde su zona final hacia el campo de juego y la bola sale por una línea lateral.

Un Safety también puede ser el resultado de un castigo, cuando el equipo que defiende esa línea de gol comete un castigo dentro de dicha zona, ellos se cobrarán con un Safety, si el castigo requerirá por otra parte que el punto subsiguiente para su próximo centro este dentro en la zona final, o si la aplicación del castigo especifica un Safety.

Después de un safety (que no sea en punto extra), el equipo que defiende la línea de gol donde se anotó pondrá la bola en juego por medio de una patada libre desde su yarda 20.

La patada libre que sigue a un safety puede ser de lugar, de bote pronto o (en contraste con una patada de salida) una patada de despeje. Si la patada es de despeje o de bote pronto, deberá ser efectuada detrás de la línea de restricción del equipo pateador.

Touchback.

Cuando el equipo que ataca es responsable de que la bola se encuentre en la zona final de su oponente, o si la bola abandona el terreno de juego por la zona final o si la bola es declarada muerta en posesión de un jugador defensivo dentro de su zona final, es un touchback. Esto incluye la situación que resulta cuando el equipo ofensivo fumblea la bola dentro del campo de juego y la bola suelta penetra la zona final y abandona las línea que limitan la zona de anotación.

Es también un touchback cuando una patada, de salida o de despeje, sin ser tocada por el equipo receptor dentro del campo de juego, toca el suelo en la zona final.

No es necesariamente un touchback cuando un intento fallido de gol de campo toca el suelo dentro de la zona final sin que el equipo defensivo haya tocado la bola adelante de la zona neutral.

Se declara también touchback cuando el equipo pateador comete una violación de toque ilegal en la zona final del equipo receptor.

Después de un touchback, el equipo que defiende esa línea de gol centra la bola desde el punto siguiente, el cual, a menos que sea re-localizada por la aplicación de un castigo, será la línea de la yarda 20, en cualquier punto entre las hash marks.

Un touchback no acarrea puntos.

Safety vs Touchback: Ímpetus. (Momentum)

Cuando la bola va dentro de la zona de anotación, El equipo que tuvo la última posesión dio el ímpetu y es el responsable de que la bola se encuentre allí. Muy frecuente no es aquel que al último toco la bola.

El ímpetu inicial es dado por el jugador que patea, pasa, centra, o fomblea la bola, aún si la dirección de la bola es cambiada al golpear el suelo o algún jugador de cualquier equipo.

Un nuevo ímpetu es cargado al jugador que:

- Patea una bola que no se encuentra en posesión de un jugador (recuerde, patear es un acto deliberado).
- Batea una bola suelta después de que toca el suelo.
- Hace cualquier contacto (otro que no sea toque forzado) con una bola que se encuentra en reposo.

Intento de anotación extra.

El intento de anotación extra es una oportunidad para que cualquiera de los equipos anote uno o dos “puntos extras” en un periodo especial del juego que sigue siempre a la anotación de un touchdown.

El equipo que anota un Touchdown, pone la bola en juego en el intento de anotación extra mediante un centro.

Si el equipo anota un Touchdown durante la jugada en que termina el tiempo de juego,

Recuerde en el 2006: El intento de anotación extra no se realiza al menos que el punto o puntos puedan afectar el resultado del juego.

El down del intento de anotación extra comienza cuando la bola se declara lista para jugarse.

Equipo A puede escoger que el centro se realice desde cualquier punto sobre o detrás de la línea de la yarda tres, entre los inbounds correspondientes.

Un equipo anota en el intento de anotación extra de la manera usual, por un touchdown, un gol de campo, o un Safety.

El valor de los puntos para éstos es diferente en el juego.

En el intento de anotación extra por anotación es dos puntos; por gol de campo el valor es uno punto, y por Safety el valor es uno punto.

Anotaciones.

Las reglas de juego en un down de intento de anotación extra en general son las mismas como cualquier down durante el juego regular, exceptuando que las reglas de fumble en cuarto down aplican durante este down.

El intento e anotación extra termina cuando cualquiera de los equipos anota, cuando la bola de cualquier otra manera es declarada muerta o cuando es aceptado un castigo contra el equipo A que incluya la pérdida de down.

Después del intento e anotación extra, el equipo que anota los 6 puntos pondrá la bola en juego con una patada de salida, exceptuando lógicamente, en periodos extras.

A partir del tercer periodo extra y en cada periodo extra sucesivo, los equipos que anoten un touchdown, deberán realizar un intento de anotación extra de dos puntos.

La aplicación de castigos durante un down de intento e anotación extra se cubre en el capítulo 9.

CAPÍTULO 9 Reglas Simplificadas.

APLICACIÓN DE CASTIGOS.

Castigo completado.

Un castigo está completo cuando es aceptado, declinado o cancelado de acuerdo a las reglas.

Cualquier castigo puede ser declinado.

Un jugador que comete un foul que amerite expulsión deberá ser retirado del juego, sin importar si el castigo es aceptado, declinado o son castigos que se cancelan.

Un foul que ocurre simultáneamente con el centro o con una patada libre se considera que ha sido cometido durante ese down.

Si un equipo comete dos o más faules en bola viva y no hay faules del equipo oponente durante ese mismo down, el equipo ofendido puede aceptar únicamente el castigo por un foul. La excepción es cualquier foul en bola viva que por regla es castigado como un foul en bola muerta; los castigos aceptados por dichos faules son siempre aplicados desde el punto siguiente.

En general, cuando ambos equipos cometen faules en bola viva durante el mismo down, los castigos se cancelan y el down es vuelto a jugar. Existen las siguientes excepciones:

- Faules en bola viva castigados como faules en bola muerta no son cancelados por otros faules, los correspondientes castigos son aplicados en el orden en que ocurrieron.
- La excepción por “manos limpias”: Si hay un cambio de posesión durante el down y el equipo que tiene la bola al finalizar el down no ha fauleado antes de obtener la posesión final de la bola, puede retener la bola declinando los faules que se cancelan y aceptando que su foul sea castigado de la manera usual.
- Si el foul del equipo B está sujeto a la aplicación de punto después de la patada de Scrimmage (PSK) y el equipo B no ha cometido un foul que impida considerar esta regla, entonces el equipo B puede declinar los faules que se cancelan y aceptar que se aplique su castigo de la manera usual, en este caso, bajo las reglas de aplicación de punto después de la patada de Scrimmage.

- Si los faules suceden durante un intento de punto extra o en un periodo extra y al menos uno de ellos suceden después de un cambio de posesión, los faules no se cancelan y el down no se repite. El intento de punto extra o la serie del periodo extra se dan por terminados.

Faules en bola muerta no cancelan faules en bola viva.

Castigos aceptados por faules en bola muerta deben ser siempre aplicados. Sin importar donde haya sido cometido el faul, el punto de aplicación es el punto siguiente, que puede ser el punto de la bola muerta o bien el punto donde queda la bola después de ser aplicado cualquier otro castigo.

Castigos por faules en bola muerta del mismo equipo son aplicados en el orden en que ocurrieron.

Faules en bola muerta de ambos equipos no se cancelan. Cuando puede ser determinado el orden en que sucedieron los faules, los castigos se aplican en ese orden. Sin embargo, modificaciones a la regla que fueron introducidos en 1999 cambian este concepto de la siguiente manera:

Cuando son reportados al réferi actitudes antideportivas o faules personales de ambos equipos en bola muerta, antes de que se haya completado cualquiera de los castigos o cuando el orden de estos no puede ser determinado, los faules se cancelan, los castigos se desechan y el down es el mismo que sería si no se hubiera cometido castigo alguno. Sin embargo, si en dichos faules hay un jugador expulsado, este debe ser retirado del juego.

Castigos por faules en bola muerta que ocurren después que una serie termina y antes de que la bola sea declarada lista para jugar, deben ser aplicados antes de que la línea por ganar sea establecida. Si el faul en bola muerta es cometido después de que la bola fue declarada lista para jugarse, el castigo es aplicado después de que la línea por ganar ha sido establecida.

Nuevo en el 2007 Si el equipo A comete un Faul en bola viva en conjunto con el centro en una jugada de patada de despeje, aparte de un gol de campo, el equipo B puede elegir aplicar la falta de cinco yardas desde el punto previo (y el down vuelto a jugar) o desde el punto siguiente de donde tendrán posesión de la bola el equipo B.

Procedimientos de aplicación.

Los castigos son aplicados desde cualquiera de los siguientes puntos: punto previo, punto del faul, punto siguiente, punto donde termina la carrera o el punto donde termina la patada (esto último sólo en faules donde aplica el Punto después de la patada de Scrimmage).

- El punto previo es el punto donde la bola fue puesta en juego la última vez.

Aplicación de castigos.

- El punto del foul es la línea de la yarda donde el foul fue cometido.
- El punto siguiente es el punto donde la bola deberá ser puesta en juego para la siguiente jugada.
- El punto donde termina la carrera puede ser cualquiera de los siguientes lugares: donde la bola se convierte en muerta en posesión de un jugador; donde un jugador fumblea la bola; donde la bola es dada mano a mano a otro jugador, desde donde un pase atrasado o un pase ilegal adelantado es lanzado; y desde donde una patada ilegal de scrimmage es hecha adelante de la zona neutral.
- El punto donde termina la patada es la línea de la yarda donde una patada de scrimmage queda en posesión de un jugador o es declarada muerta por regla. Si la patada termina en el zona final del equipo B, el punto donde la patada termina es la línea de la yarda 20.

Para algunos faules, el punto de aplicación está especificado en la determinación del castigo.

Cuando la determinación del castigo indica “aplicación desde el punto básico”, el punto de aplicación es determinado por el llamado “Principio de 3-y-1.”

Principio de 3-y-1.

El punto básico siempre es, o el punto anterior, donde termina la carrera, o donde termina la patada (para aplicación de Punto después de la patada de Scrimmage).

El punto previo sirve como punto básico para faules que ocurren durante las patadas libres, jugadas de pase, jugadas de patada de scrimmage (que no sean faules de Punto después de la patada de Scrimmage), y en jugadas de scrimmage donde la carrera termina atrás de la zona neutral.

El punto donde termina la carrera sirve como punto básico para faules que ocurren durante jugadas de carrera que terminan adelante de la zona neutral o para aquellas en las que no existe zona neutral.

Puntos de aplicación bajo el Principio 3–y–1.

Cuando el foul es del equipo que no tiene posesión, el castigo es aplicado desde el punto básico.

Cuando el foul es del equipo en posesión y ocurre adelante del punto básico, el castigo es aplicado desde el punto básico.

Aplicación de castigos.

Cuando el foul es del equipo en posesión y ocurre atrás del punto básico, el castigo es aplicado desde el punto del foul

Reglas de aplicación del punto previo.

Para varias faltas cometidas por la ofensiva, las reglas requieren la aplicación del castigo desde el punto previo, en lugar del Principio de 3-y-1. Cuando jugador ofensivo detrás de la zona neutral comete, un foul personal, agarrando de la mascara, uso ilegal de manos, agarrando o un bloqueo ilegal, los castigos serán aplicados desde el punto anterior. Sin embargo, si los faules son cometidos dentro de la zona final, el resultado del castigo es un Safety.

Aplicación del Punto después de la patada de Scrimmage (PSK).

Cuando el equipo B faulea durante una jugada de patada de despeje, que no sea un intento de punto extra, sea aplica Punto después de la patada de Scrimmage sólo si el foul satisface las siguientes condiciones:

- La patada cruza la zona neutral;
- El foul ocurre antes de que la bola esté en posesión de un jugador, o sea declarada muerta;
- El foul sea cometido tres yardas o más adelante de la zona neutral;
- La bola pertenece al equipo B al final del down.

Utilizar Punto después de la patada de Scrimmage significa tratar al equipo B como el “equipo en posesión” y aplicar para sus castigos el principio de 3-y-1, siendo el punto básico de aplicación el punto donde terminó la patada.

Si la patada termina en la zona final, la línea de la yarda 20 es considerada como el punto donde termina la patada.

Los faules del equipo A nunca estarán sujetos a las reglas de Punto después de la patada de Scrimmage.

Si durante un intento de anotación extra, o durante un gol de campo que se realiza durante un periodo extra. Si el equipo B comete otro que no sea un foul de punto de aplicación después de una patada, de aceptarse el castigo este se aplica desde el punto anterior.

Cambio de posesión.

En general, cuando es aceptado un castigo por un foul cometido antes de un cambio de posesión durante un down, la bola pertenece al equipo A.

Las excepciones a este concepto general son la interferencia al cachar una patada, fauls de Punto después de la patada de Scrimmage y faules personales cometidos por el equipo que recibe una anotación de Touchdown o gol de campo.

Cuando un castigo es aceptado por un faul que ocurre después de un cambio de posesión, la bola pertenece al equipo que estaba en posesión cuando el faul fue cometido.

Cambios de Posesión: En la línea de Gol.

Excepto cuando se aplica la regla de la inercia, si el equipo que ahora se encuentra a la defensiva faulea después de un cambio de posesión en el campo de juego y la carrera termina atrás de la línea de gol, el castigo es aplicado desde la línea de gol. El resultado de esta jugada es un safety si la bola es declarada muerta dentro de la zona final o si está es fumbleada y sale por las bandas de cualquier forma si sale por la zona final o por las líneas del campo de juego

Si cualquier equipo faulea después de un cambio de posesión en la final y la bola se mantiene dentro de la zona final hasta que es declarada muerta, el punto básico para aplicar un castigo bajo el principio de 3-y-1 es la línea de la yarda 20. El resultado de la jugada es un touchback.

Si la bola no se convierte en muerta dentro del zona final, sino que es fumbleada y luego recuperada en el campo de juego, los castigos por faules de la ahora defensiva (equipo A) son aplicados desde la línea de gol.

Regla de Media Distancia.

Con la excepción de ciertos castigos por interferencia defensiva de pase, ningún castigo puede dejar la bola más cerca de la línea de gol del equipo ofensor que la mitad de la distancia del punto de aplicación.

Esto no aplica a castigos de interferencia defensiva de pase en jugadas donde el punto anterior se encontraba fuera de la línea de la yarda dos.

No obstante, en un intento de punto extra desde la yarda tres, el castigo por interferencia defensiva de pase ES aplicado con la mitad de la distancia a la línea de gol.

Jugadas de anotación.

Si el equipo defensivo comete un faul personal durante un down que termina en un Touchdown, el castigo puede ser aplicado indiferentemente en el intento de punto extra o en la siguiente patada de salida.

Aplicación de castigos.

No puede ser aplicado en un subsiguiente periodo extra.

Si el foul ocurre durante un periodo extra, el castigo si es aceptado deberá ser aplicado en el intento de anotación extra. Note que la interferencia de pase no es un foul personal.

Si cualquier equipo comete un foul después de un Touchdown y antes de que la bola sea declarada lista para jugar el intento de punto extra, o si en una jugada de Touchdown hay un foul en bola viva que se trata como un foul en bola muerta, el castigo puede ser aplicado indiferentemente en el intento de punto extra o en la siguiente patada de salida.

Sin embargo, si durante un periodo extra si es aceptado un castigo este será aplicado en el intento de anotación extra, porque no habrá patada de salida.

Si la defensiva comete un foul durante una jugada que termina en un gol de campo, el castigo deberá ser declinado para que cuente la anotación. El castigo no podrá ser llevado.

A menos que el castigo esté gobernado por las reglas de punto después de la patada de scrimmage (PSK), el equipo que anotó puede elegir cancelar el gol de campo y tener la aplicación usual del castigo.

Sin embargo, si la defensiva comete un foul del tipo de punto donde la patada de scrimmage termina (PSK) el equipo anotador debe quedarse con los 3 puntos y declinar el castigo.

Pero recuerde que las reglas de punto de aplicación después de la patada (PSK) no aplican para el periodo extra.

Castigos aplicados en contra del equipo que recibe una patada de salida (kickoff) no pueden colocar su línea de restricción más allá de la línea de la yarda 5, Cualquier castigo o aplicación de castigos consecutivos que puedan causar que la línea de restricción sea menor a la línea de la yarda 5, se aplicará en el próximo punto siguiente. 9-2-3-b (si no es que el réferi dio por terminado el encuentro 9-2-3-castigo)

Intento de punto extra.

Faules que ocurren antes que el equipo B gane la posesión.

Cuando hay faules que se anulan, el down se vuelve a jugar desde el punto anterior.

Faules de punto de aplicación después de la patada de despeje (PSK) no aplican en el intento de anotación extra (try).

Generalmente cuando el equipo B faulea durante un intento exitoso de punto extra, el equipo A tiene la opción de rechazar la anotación y repetir el intento

Aplicación de castigos.

después de la aplicación del castigo, o declinar el castigo y quedarse con la anotación.

Sin embargo, cuando existen faules personales del equipo B, el equipo A puede optar por quedarse con la anotación y aplicar el castigo en la siguiente patada de salida o en el siguiente periodo extra.

Esto aplica para todos los faules personales, no solo en contra del centrador, pateador o sostenedor, o el pasador. (8-3-3-b-1).

Sólo los faules personales se puede mantener la anotación y el castigo ser trasladado.

Si el equipo A comete un foul antes que el equipo B gane la posesión, el castigo es declinado o el foul es cancelado por un foul del equipo B.

En un intento exitoso de punto extra en el cual el equipo A comete un foul cuyo castigo incluye la pérdida de down, se elimina la anotación y no hay aplicación de yardaje ni en la patada de salida (kickoff) y ni en el subsiguiente periodo extra.

Faules contra el pateador y el sostenedor son, por regla, faules en bola viva.

En un intento de punto extra desde la yarda tres, el castigo por interferencia de pase defensiva es de media distancia a la línea de gol.

Interferencia a un receptor que catcha una patada. El castigo por la interferencia con la oportunidad de cachar una patada es declinado por regla o bien es cancelado por un foul del equipo B.

Los castigos por faules de cualquier equipo después de intento de anotación extra serán aplicados en la siguiente patada de salida o en el subsiguiente periodo extra.

Sin embargo, note lo siguiente: si hay una falta en bola viva que causaría que el intento de anotación extra se vuelva a repetir, los castigos en bola muerta cometidos después del intento serán aplicados en la repetición del intento de anotación extra.

Faules que ocurren después de que el equipo B gana la posesión.

Si existen faules de ambos equipos y al menos uno de ellos ocurre después de que el equipo B ha ganado la posesión, el down no se vuelve a jugar; la excepción a la regla 10-1-4, "manos limpias", no aplica, y el intento de punto extra se da por terminado.

Castigos por faules de cualquier equipo son declinados. Si el equipo que anota faulea, la anotación es cancelada.

Durante un periodo extra, Castigos por faules personales flagrantes (definíó en la regla 2-9-1) si eso ocurre después de que el equipo B gana la posesión, serán

Aplicación de castigos.

aplicados al inicio de la siguiente posesión de la serie o en el siguiente periodo extra.

CAPÍTULO 10

CABOS SUELTOS Y OTROS ENREDOS.

El silbatazo inadvertido.

I. las reglas en resumen.

Silbatazo inadvertido.

El método de tratar los silbatos inadvertidos es dividido en tres categorías, que dependen del tipo de jugada y el estado en que se encuentre la bola:

- Bola en posesión de un jugador;
- Bola suelta luego de un pase atrasado, fumble, un pase ilegal adelantado, patada ilegal; y
- Durante un pase legal adelantado o patada legal.

Si un oficial suena su silbato mientras un jugador tiene posesión de la bola, la jugada se declara bola muerta inmediatamente. El equipo en posesión puede elegir: tomar la bola donde fue sonado el silbato declarando la bola muerta, o se vuelve a jugar el down desde el punto previo.

Cuando el silbato es sonado mientras la bola está suelta luego de un pase atrasado, fumble, o pase ilegal adelantado o patada ilegal, el equipo que fumblea o el equipo que pasa pueden: tomar la bola donde el jugador perdió la posesión de la bola, o se vuelve a jugar el down desde el punto previo.

Siempre que un silbato inadvertido suena durante una patada o un pase adelantado legal, no hay ninguna opción: la bola es devuelta al punto previo y el down es vuelto a jugar.

Si hay un foul en la jugada y la falta es aceptada, el silbato inadvertido es hecho caso omiso.

El periodo se extiende si hay un silbato inadvertido durante el último down de un cuarto.

Nuevo en el 2007: si un down es vuelto a jugar debido a un silbato inadvertido, el reloj vuelve a su puesto como se encontraba antes al inicio de la jugada en la que el silbato inadvertido fue sonado (3-2-2-i).

Sustitución.

Cabos sueltos y otros enredos.

Un jugador deberá dejar la reunión dentro de tres segundos después de ser reemplazado.

El equipo A no puede romper su reunión con más de once jugadores.