



# ***FOOTBALL***

***2018***

**Repetición Instantanea Case Book**



P.O. BOx 6222

INDIANAPOLIS, INDIANA 46206-6222

317/917-6222

[www.ncaa.org](http://www.ncaa.org)

MAY 2018

**Manuscript Prepared By:** Rogers Redding, Secretary-Rules *Editor, NCAA Football Rules Committee.*

**Edited By:** Ty Halpin, *Associate Director, Championships and Alliances.*

**Production By:** Marcia Stubbeman, *Associate Director, Print and Publishing*

NCAA, NCAA logo and NATIONAL COLLEGIATE ATHLETIC ASSOCIATION are registered marks of the Association and use in any manner is prohibited unless prior approval is obtained from the Association.

COPYRIGHT 2016, BY THE NATIONAL COLLEGIATE ATHLETIC ASSOCIATION

Traducido por Francisco Jesús Reyes Ruiz.

Verano del 2018

INDE AUTOR EN TRAMITE

## Tabla de contenido.

### PARTE I: REGLA 12

<b>Repetición Instantánea</b>	3
SECCIÓN 1 Propósito y Filosofía	5
SECCIÓN 2 Elegibilidad para Repetición Instantánea	5
SECCIÓN 3 Repetición Instantánea	5
SECCIÓN 4 Equipo de la Repetición Instantánea, Equipo Y ubicación	9
SECCIÓN 5 Inicio del proceso de la Repetición	9
SECCIÓN 6 Revisión de una marcación en campo	10
SECCIÓN 7 Revertir una marcación sobre el terreno	11
<b>PARTE II: Mecanismos de la Repetición Instantánea / Directrices</b>	12
Personal y Sus Deberes	12
Oficial de la Repetición Instantánea - Obligaciones de Pre-Juego	12
Comunicador	13
Asistente de Comunicador	14
Mecanismos de Banda / Mejores Prácticas	15
Mecánica Situacional	16
Cachada no cachada /Efectos competitivos	16
Directrices adicionales	18
Couch desafíos	18
Problemas al final del juego.	19
Intentos de gol de campo	20
Máximo avance	20
Fomble	21
Línea de Gol / Pilón	22
Dentro y fuera del campo	23
Patada - Patada Libre	23
Patada - Scrimmage Patada	24
Momentum	25
Pasando	26
Administración de Castigo	27
Interferencias <b>NO</b> revisables	27
Jugadas que <b>NO</b> se pueden revisar	28
Situaciones de patada	28

Problemas de tiempo	29
Situaciones diversas	29
Anuncio del Réferi	30
Problemas de las Reglas	30
Corredor hace down	31
Safety / Touchback / Ímpetus	32
Segundo esfuerzo	33
Revisión general de “TARGETING”	33
“TARGETING” puntos clave	34
Indicadores de “TARGETING”	35
“TARGETING” y la repetición	35
Reducción de 10 Segundos	36
Tiempo	37
Doce hombres en el campo	38

### **PARTE III: SITUACIONES DE LA JUGADA EN 2017**

Índice	39
Situaciones de las jugadas A. R.	44
Patadas Libres	44
Situaciones de juego <b>NO</b> revisables en patadas libres	46
Jugadas de carrera	47
Jugadas <b>NO</b> Revisables en jugadas de carrera Carreras	48
Jugadas de pases	49
QB Pase o Fomble	58
Silbato inadvertido	64
Jugadas <b>NO</b> Revisables en jugadas del QB en Pase / Fomble	65
Patada de Scrimmage	65
Jugadas <b>NO</b> Revisables en jugadas de Patadas de Scrimmage	68
Jugadas de anotación	68
Situaciones de Juego <b>NO</b> Revisables en las jugadas de anotación	72
Tiempo	73
Jugadas <b>NO</b> Revisables con respecto al reloj de jugada	77
Aplicación de Castigos	77
Faltas de “TARGETING”	78
Jugadas varias	80

**PARTE I: REGLA 12.**  
**Repetición instantánea.**

**SECCIÓN 1. Propósito y Filosofía.**

**Propósito.**

ARTÍCULO 1 La repetición instantánea es un proceso mediante el cual la revisión de un video se utiliza para confirmar, revertir o dejar la jugada tal como se llamó, en ciertas decisiones que se toman en el terreno de juego (Regla 12-3) y que estas sean hechas por los Oficiales del juego.

**Filosofía.**

ARTÍCULO 2 El proceso de la repetición instantánea funciona bajo la suposición fundamental de que la decisión tomada sobre el terreno de juego es la correcta. El **Oficial** de la repetición podrá revertir una decisión, si y sólo si, la evidencia en el video puede corregir la llamada o la llamada fue incorrecta (Regla 12-6-1-c). Sin una evidencia irrefutable que el video proporcione, el **Oficial** de la repetición deberá permitir que la llamada se mantenga.

**SECCIÓN 2. Elegibilidad para la Repetición Instantánea.**

**Participación.**

ARTÍCULO 1.

- a. Cualquier miembro acreditado por la institución puede utilizar la repetición instantánea, pero **NO** hay ningún requisito para hacerlo. Si se usa la repetición instantánea, debe utilizarse en cumplimiento total de esta Regla.
- b. Para cualquier juego de **NO**-conferencia, si el equipo local está usando la repetición instantánea, el equipo visitante **NO** tiene la opción de rechazar su uso para ese juego. Si el equipo local **NO** está usando la repetición instantánea, **NO** está obligado a que el Equipo visitante la utilice.

**SECCION 3. Repetición Instantánea.**

**Jugadas de anotación.**

ARTÍCULO 1 Las jugadas que pueden ser consideradas potenciales con un puntaje incluyen:

- a. Un potencial Touchdown o Safety [Excepción: Safety por Castigo para faltas que **NO** son específicamente revisables].
- b. El gol de campo si se intenta sólo es bueno si la de la bola está de acuerdo con la Regla y esta pasa:
  - (a) Por encima del travesaño y
  - (b) Por dentro de los postes de gol cuando es arriba del travesaño inferior.

La parte superior de los postes de gol. Si la bola pasa más alta en la parte superior de los postes de gol cuando cruza la línea final, la jugada **NO** puede ser revisada.

## **Pases.**

ARTÍCULO 2 Las jugadas que pueden ser examinadas y que incluyen son:

- a. Un pase que es Reglamentado completo, incompleto o interceptado en cualquier parte del campo de juego o en una zona final. Incluyendo si es tocado más allá o detrás de la línea scrimmage.
  - b. Un pase adelantado tocado por un jugador (elegible o inelegible) o un **Oficial**, Incluyendo si el toque está más allá o detrás de la línea de scrimmage.
  - c. Un pase adelantado o manejo de la bola cuando el portador de ella está o ha estado más allá de la zona neutral.
  - d. Un pase adelantado o en un manejo de la bola después de un cambio de posesión del equipo.
  - e. Un pase dirigido hacia delante o atrasado cuando se ha lanzado desde detrás de la zona neutral.
- 1 Si el pase se juzga adelantado y es incompleto, la jugada es revisable, sólo si el balón sale fuera de los límites del campo o si hay una recuperación clara de la bola suelta en la acción continua de la jugada inmediatamente después de la bola es suelta. Si el **Oficial** de la Repetición **NO** tiene una evidencia indiscutible en el video en cuanto a qué equipo la recupera, la llamada de pase incompleto se queda.
- 2 Si el **Oficial** de la Repetición revierte una decisión de pase incompleto y la bola es recuperada, pertenece al equipo que la recuperó en el punto de la recuperación y cualquier avance es anulado.
- f. La ubicación del pasador cuando esté obviamente se encuentra en el campo de juego y una llamada de balón puesto a tierra intencional dentro de su propia zona de anotación, daría lugar a una penalización de un Safety.

## **Bola muerta y bola suelta.**

ARTÍCULO 3 Las jugadas que pueden ser revisadas pueden estar envueltas con posibles bolas muertas o con bolas sueltas y estas incluyen:

- a. Una bola suelta de un posible pase que sea marcado como fumble.
  - b. Una bola suelta por un pasador que falló el pase adelantado incompleto cuando hay una clara recuperación en la acción continua inmediata después de la acción de la bola es suelta.
- 1 Si el **Oficial** de la Repetición **NO** tiene evidencia indiscutible en el video en cuanto a qué equipo la recupera, la decisión del pase es incompleto.
- 2 Si el **Oficial** de la Repetición marca fumble, la bola pertenece al equipo que la recupera en el punto de la recuperación y cualquier avance es nulificado.
- c. Una bola viva que **NO** ha sido declarada bola muerta en posesión del portador de la bola.
  - d. La bola suelta se declarada bola muerta (Regla 4-1-2- b-2), o la bola viva se declara bola muerta en posesión del portador de la bola cuando la recuperación clara de una bola suelta ocurre en la acción futura inmediata de la jugada.
- 1 Si la bola se declara muerta y el **Oficial** de la repetición **NO** tiene indiscutible evidencia en el video quien o cual equipo la recupera, la decisión de bola muerta se queda.

2. Si el **Oficial** de la Repetición determina que el balón **NO** estaba muerto, pertenece al equipo que la recupera en el lugar de la recuperación y cualquier avance es anulado.
- e. Avance hacia adelante del portador de la bola, fumblea el balón o el pase sale hacia atrás fuera de los límites del campo del campo, con respecto a un primer y diez o la línea de gol.
- f. Cachar o recuperar un balón suelto por un jugador del Equipo A que **NO** sea el que fumbleo antes de cualquier cambio de posesión durante el cuarto down o un en un intento de gol de campo.
- g. El portador de la bola dentro o fuera de los límites del campo. Si un portador de la bola se declara fuera de los límites del campo, la jugada **NO** es revisable, excepto como se marca en las Reglas 12-3-1-a y 12-3-3-d.
- h. Cachada, recupera o el toque de una bola suelta por un jugador dentro o fuera de los límites del campo del campo.
- i. Una bola suelta que toca en o más allá de una línea lateral, línea de gol o línea final, tocando un pilón o rompe el plano de una línea de gol.
- j. Cachar o recuperar una bola suelta en el campo de juego o en una zona final.
- k. Fomble de un balón suelto que sale de los límites del campo con respecto a un primer down.
- l. Bola viva declarada muerta de conformidad con la Regla 4-1-2-b-2 y b-3 (silbatazo inadvertido).

#### **Patadas.**

##### **ARTÍCULO 4 Las jugadas revisables que pueden ser jugadas de patadas incluyen:**

- a. El toque de una patada.
- b. Un jugador más allá de la zona neutral cuando se patea la bola.
- c. El jugador del equipo que patea haciendo avanzar una bola después de un posible moff / balón suelto por el equipo receptor.
- d. El jugador del equipo pateador cruzando la zona neutral.
- e. El bloqueo por los jugadores del equipo que patea antes de que sean elegibles para tocar la bola en una patada.

##### **ARTÍCULO 5 ““TARGETING””**

- a. El **Oficial** de la Repetición debe revisar todos los faules de “TARGETING”, Reglas 9-1-3 y 9-1-4. La revisión incluye todos los aspectos de la falta de “TARGETING” para determinar si hay al menos un indicador de la acción de “TARGETING”  
(Nota 1 a Reglas 9-1-3 y 9-1-4), y:
  - 1 Si la corona del casco se usa para hacer contacto “Forzado” (Regla 9-1-3); O
  - 2 Si hay un contacto “Forzado” a la cabeza o el cuello de un oponente indefenso (Reglas 9-1-4 y 2-27-14)
- b. El **Oficial** de la Repetición puede crear una falta de “TARGETING”, pero sólo en casos en los que una falta **NO** es llamada por los Oficiales en el campo (agandalles). Tal revisión **NO** puede ser iniciada por el desafío de un entrenador.

#### **Diversos.**

##### **ARTÍCULO 6 Situaciones que pueden ser revisadas por el Oficial de la repetición:**

- a. El número de jugadores en el campo para cada equipo durante una bola en viva.
  - b. Ajuste del reloj y cuando se está revisando una decisión.
  - c. Ajuste del reloj al final de cualquier Cuarto (Excepción: Regla 3-2-5-b).
- Si al final de cada Cuarto el reloj de la jugada caduca, ya sea durante una jugada en el que debería haberse detenido por Regla o a través de la jugada cuando la bola se convirtió en bola muerta o después por una

solicitud de un tiempo fuera del equipo si lo tiene. Sólo bajo las siguientes condiciones puede ser restaurado:

1. El **Oficial** de la repetición tiene evidencia indiscutible en el video que el tiempo debió haber permanecido en el reloj cuando la bola llegó a estar muerta o cuando el tiempo fuera del equipo fue concedido;
  2. En el segundo y último cuarto, sólo el equipo al que pertenece el balón después de que se convierta la bola muerta, y sea el siguiente en poner la bola en juego desde la línea de scrimmage;
  3. Sólo en el cuarto cuarto, o bien si la puntuación está empatada o el equipo que va a centrar la bola va por detrás en el marcador por ocho puntos o menos; y
  4. La evidencia en el video del **Oficial** de la Repetición incluye la señal de tiempo fuera de un **Oficial** en el caso en que el reloj de juego debería haberse detenido para un tiempo fuera del equipo que lo solicitó.
- d. Corregir el número de down.
- 1 Si esto incluye en el resultado de una aplicación de Castigos que incluye un primer down automático o en pérdida de down.
  - 2 La corrección puede hacerse en cualquier momento dentro de esa serie de downs o antes de que la bola sea legalmente puesta en juego después de esa serie.
- e. Cualquier persona que **NO** es un jugador que interfiere con la acción de una bola viva que ocurre en el campo de juego (Regla 9-2-3)
- f. Un jugador lesionado en la iniciación del observador médico.

#### **Limitaciones de las jugadas que se pueden revisar.**

ARTÍCULO 7 Ninguna otra jugada o decisión de un **Oficial** es revisable. Sin embargo, el **Oficial** de la repetición “**SI**” puede corregir errores flagrantes, incluyendo aquellos relacionados con el reloj del juego, ya sea que una jugada sea o **NO** revisable. Esto excluye faltas que **NO** son específicamente revisables. (Ver artículo 8, siguiente)

#### **Jugadas que son revisables.**

##### ARTÍCULO 8

Las siguientes jugadas son revisables y el **Oficial** de la Repetición puede crear una falta cuando **NO** hay una llamada por parte de los Oficiales en el campo:

- a. Un Jugador que efectúe un pase adelantado o un traspaso de bola adelante cuando esté más allá de la zona neutral o después de un cambio de posesión (Regla 12-3-2-c y -d).
- b. Jugador más allá de la zona neutral al patear la bola (Regla 12-3-4-b).
- c. Bloqueo por los jugadores del equipo de patear antes de que sean elegibles para tocar la bola en una patada de salida (Regla 12-3-4-e).
- d. El número de jugadores en el campo para cualquier equipo durante una bola en viva. (Regla 12-3-6-a).
- e. El toque ilegal de un pase adelantado por un receptor originalmente elegible que ha salido de los límites del campo (Reglas 12-3-2-b y 12-3-3-h).
- f. Jugador que está fuera de los límites del campo tocando una patada libre que **NO** se ha tocado en los límites del campo (Regla 12-3-4-a).
- g. Pase adelantado que se convierte en ilegal cuando un segundo pase después de una marcación sobre el terreno de un pase hacia atrás se invierte (Regla 12-3-2-e).
- h. Una clara, obvia y flagrante falta de “Targeting” (Regla 12-3-5-b)

#### **SECCIÓN 4. Equipo, de la repetición instantánea, Equipo y Ubicación.**

##### **Personal.**



ARTÍCULO 1 El personal de la repetición instantánea consistirá en el número de personas necesarias para operar el equipo de la Repetición dentro de las limitaciones de tiempo necesarias. Deberá haber un mínimo de tres personas para asegurar que todas las jugadas sean revisadas de manera eficiente y a tiempo. Con el **Oficial** de la repetición, y el comunicador en el campo y técnicos.

Se puede usar personal adicional según sea necesario.

### **Equipo**

ARTÍCULO 2 El tipo de equipo utilizado para llevar a cabo los deberes de la repetición instantánea necesarios será determinado por cada miembro de la conferencia o institución usando la repetición instantánea.

### **Ubicación**

ARTÍCULO 3

- a. Todo el equipo utilizado para revisar una jugada durante el proceso de la repetición y el personal que utiliza ese equipo deberá estar ubicado en un lugar separado y seguro en la caja de prensa. Esta sala **NO** estará disponible ni accesible para cualquier persona que **NO** esté directamente involucrada en la repetición instantánea.
- b. El equipo telefónico adicional necesario para permitir que el personal de la Repetición instantánea se comunique con el Réferi, cuando el juego ha sido detenido para una revisión de la jugada, deberá estar ubicado en una línea lateral cerca del campo de juego y preferiblemente fuera del área del equipo. El **Oficial** de la repetición debe tener un medio seguro y privado de comunicación.

## **SECCIÓN 5. Inicio del proceso de la Repetición.**

### **Deteniendo el juego.**

ARTÍCULO 1. Hay dos métodos para detener un juego para revisar una decisión en el campo.

- a. El **Oficial** de la Repetición y su equipo revisarán cada jugada de un juego. Él puede detener un juego en cualquier momento antes de que la bola sea puesta legalmente en juego (Centrada) (Excepción: Regla 12-3-6-d) siempre que crea que:
  1. Hay pruebas razonables de que se ha cometido un error en la llamada que se inició en el terreno.
  2. La jugada tiene que ser de las que son revisables.
  3. El resultado de una revisión tendrá un impacto directo y competitivo en el juego.
- b. El Head Couch de cualquiera de los equipos puede solicitar que se detenga el juego y que se revise una jugada, desafiando la decisión sobre el terreno de juego.
  1. Un Head Couch inicia **esté** reto haciendo únicamente la señal de tiempo fuera del equipo antes de que la bola sea puesta legalmente en juego (Excepción: Regla 12-3-6-d) e informando al Réferi que está desafiando la decisión de la jugada “anterior”. De obtener éxito y es cambiada la decisión, mantiene el desafío, que puede utilizar sólo una vez más durante el juego. Así, un entrenador puede tener un total de dos desafíos, solo si y “**sólo si su desafío inicial fue exitoso**”.
  2. Una vez completada la revisión, si la marcación sobre el terreno se invierte, el tiempo fuera del equipo **NO** se cargará.
  3. Una vez que se ha completado la revisión y la marcación sobre el terreno **NO** se ha invertido, el tiempo fuera del equipo será cargado como uno de los tres permitidos para esa mitad o el permitido de un período extra.
  4. Un Head Couch **NO** puede impugnar una decisión en la que el juego fue detenido y una decisión ya ha sido tomada (emitida) por el **Oficial** de la Repetición.

5. Si un Head Couch solicita un tiempo fuera del equipo para impugnar una decisión sobre el terreno y la jugada que se impugna **NO** se puede revisar por Regla, el tiempo fuera contará como uno de los tres permitió a su equipo durante esa mitad, o de uno del tiempo fuera permitido en ese período extra.
6. El Head Couch **NO** podrá impugnar una llamada en el campo si todos los tiempos muertos del equipo, han sido usados para esa mitad o en un período extra.

### **Cuándo detener un juego.**

#### ARTÍCULO 2.

- a. Un juego puede ser detenido, ya sea por el **Oficial** de la Repetición o por un desafío del Head Couch (solo el Head Couch), en cualquier momento antes de que la bola sea puesta legalmente en juego (Excepción: Regla 12-3-6-d).
- b. Ningún **Oficial** del juego puede solicitar que se detenga el juego para que se revise una jugada.

### **SECCIÓN 6. Revisión de los procedimientos de Reglas en el campo.**

#### **Procedimientos.**

##### ARTÍCULO 1

- a. Cuando un juego es detenido ya sea por el **Oficial** de la repetición o por un desafío de un Head Couch, el **Oficial** designado en el campo deberá notificarlo por un sistema de bocinas u otros medios apropiados.
- b. Si la revisión es iniciada por el **Oficial** de la Repetición, El Réferi anunciará:  
"La marcación sobre la jugada anterior es: (breve descripción de la decisión) La jugada está bajo revisión adicional".  
Si la jugada ha sido detenida debido al desafío de un Head Couch, el Réferi anunciará:  
"(El nombre De la institución) el Head Couch ha desafiado la llamada (decir la llamada). La jugada está bajo revisión adicional."
- c. Todas las revisiones se basarán en evidencias del video proporcionadas por y procedentes directamente de la producción televisada de la jugada o de otros medios de videos disponibles para que el **Oficial** de la Repetición que también está disponible por el productor de la televisión.
- d. Después de que el Réferi ha conferenciado con el **Oficial** de la repetición y el proceso de revisión se ha completado, deberá hacer uno de los siguientes anuncios:
  - 1 Si la evidencia de video confirma la decisión en el campo "Después de una revisión adicional, se confirma la decisión sobre el terreno de juego".
  - 2 Si **NO** hay evidencia indiscutible (concluyente) **NO** se revierte la marcación sobre el terreno de juego: "Después de un nuevo examen, la decisión sobre el terreno se mantiene".  
Si después de lo marcado se revierte, (Regla 12-7):  
"Después de un nuevo examen, la marcación es [seguida de una breve descripción de la evidencia de vídeo].  
Por lo tanto, [seguido de una breve descripción del impacto de la marcación]."
- e. Si una marcación se invierte, el **Oficial** de la Repetición proporcionará al Réferi con todos los datos pertinentes según sea necesario (siguiente down, distancia, yarda, El estado del reloj / ajuste) para reanudar la jugada bajo las condiciones de juego correctas.

#### **Restricciones.**

##### ARTICULO 2.

- a. **NO** hay restricción en el número de veces que el **Oficial** de la repetición puede detener un juego para las revisiones.
- b. El **Oficial** de la Repetición **NO** tiene ningún límite de tiempo para una revisión.

## **SECCIÓN 7. Revertir una Regla de decisión en el campo.**

### **Criterio para la inversión.**

Para revertir una marcación sobre el terreno, el **Oficial** de la Repetición debe ser convencido sin lugar a dudas por la evidencia que le muestra el video y es indiscutible a través de una o más repeticiones del video proporcionadas al monitor.

## PARTE II: Mecánica de la Repetición Instantánea / Pautas.

Debido a las complejidades de los procedimientos de la Repetición instantánea y a la naturaleza de alto perfil de su empleo la Repetición instantánea en el fútbol universitario, la siguiente sección tiene por objetivo ofrecer las pautas para ayudar a asegurar **la mecánica** de la repetición instantánea, para que se lleve a cabo de manera coherente y adecuada.

Estas directrices proporcionan recomendaciones adicionales sobre el personal involucrado en la repetición instantánea y la comunicación necesaria para llevar a cabo el proceso sin problemas, así como más detalles sobre los “Pasos” a tomar **antes, durante y después** de las situaciones en la revisión de la jugada.

### Su Personal y sus funciones.

Por Regla (ver 12-4), el personal de la Repetición instantánea consistirá en el número de personas necesarias para operar el equipo de la repetición, dentro de las limitaciones de tiempo necesarias. Deberá haber un mínimo de **tres (3)** personas para asegurar que todas las jugadas sean revisadas de manera eficiente y oportuna.

El comunicador y el técnico de la Regla 12-4, también establece que el personal adicional se puede utilizar según sea necesario, Aunque **NO** se requiera, las instituciones se les anima a proporcionar un comunicador asistente y un **Oficial** alternativo, además de las tres personas identificadas anteriormente.

### Oficial de Repetición Instantánea - Obligaciones Previas al Juego.

Además de todos los deberes identificados en el Casebook NCAA Football repetición instantánea con respecto a la aplicación real del protocolo de la Repetición, el **Oficial** de la Repetición instantánea debe realizar la siguiente revisión antes de que comience la juego para asegurarse de que todos los procedimientos se llevaran a cabo eficientemente:

- Reunirse con el jefe de producción en el camión de difusión. Para intercambiar información de contacto, identificar la ubicación de la cámara, asegurar la sincronización del reloj de juego, y revisar los procedimientos. Comprobar que la cabina de la Repetición pueda recibir las alimentaciones de cada cámara. Discuta la necesidad de confirmar todas las anotaciones y cambios de posesión. Cuando el productor envía una foto rápida de la jugada, observe que la cabina de la Repetición probablemente se comunicará con el productor cuando ocurran problemas que pueden ser confusos para los locutores de la transmisión.
- Junto con el comunicador, se reúnen con los locutores de la emisión para revisar el protocolo. Lo que puede **NO** ser revisado en **un juego desequilibrado**. (Con mucha precaución).
- Identificar a los asistentes de la línea lateral y revisar los procedimientos para confirmar una anotación y un cambio de posesión y los procedimientos para manejar el equipo con el Réferi para una revisión.
- Reúnase con el técnico en la cabina de la Repetición para asegurarse de que el equipo está en funcionamiento.
- Compruebe que el monitor de TV en la repetición está en operación.
- Poner a prueba los exploradores, audífonos, el timbre del teléfono, etc., y estar seguro que se encuentran en operación. (Y vuélvalos a probar cuando la Planilla llegue al campo, antes del volado y antes del inicio de la segunda mitad).
- Asegúrese de que el comunicador y el asistente (comunicador si se provee) son entregados con los formularios apropiados (incluyendo el informe de instalaciones).
- Localice al Réferi en el campo y pruebe el auricular y el teléfono de llamada.
- Si se proporciona un **Oficial** alterno, Prueba para asegurarse de que su audífono esté en funcionamiento

- Pruebe el micrófono del Réferi en el campo para asegurarse de que se puede escuchar en la cabina de la Repetición.
- Pruebe la radio de campo con los Oficiales de campo.
- Realice una reunión previa al juego para revisar todos los procedimientos que se usarán durante el juego.

### **El comunicador.**

Además de la colaborar con el **Oficial** de la Repetición instantánea para garantizar los protocolos de antes del juego, los siguientes son los deberes recomendados, para antes del inicio de la jugada.

### **Antes del inicio de la jugada.**

- Establezca una rutina antes del centro que incluya, contar los jugadores (fácil, cuantos entran y cuantos salen), anotar la hora del reloj del juego, e identificar la línea de scrimmage, ver el down y línea por ganar.
- Haga notar cuando el reloj de juego es menos de dos minutos. Y cuando queda menos de un minuto en cada mitad. (Recuerde que hay Reglas que cambian).
- Tenga en cuenta otros eventos como cuando un head Couch hace una señal de tiempo fuera, cuántos tiempos fuera le restan a cada equipo, si el down por jugar es el correcto, la ubicación de las cadenas, etc. etc.

### **Durante la jugada**

- Identificar la decisión en el campo cuando se produce un evento (cual es probablemente la falta), que se puede revisar. Esto incluye eventos como una recuperación de balón suelto, la finalización del pase, la anotación de un Touchdown, el corredor saliendo fuera de los límites del campo, etc.
- Continúe viendo el campo hasta que se determine la jugada, si hay una llamada en el campo. Una vez determinada la acción, anuncie esa información al personal de la cabina
- Al revisar una jugada para determinar si la jugada debe detenerse: o

Ver el monitor de las tomas de la cámara de ángulos útiles en la jugada o anterior de la jugada revisada o

Anunciar cuando una repetición útil llega al monitor El **Oficial** de la Repetición instantánea. Mirará la repetición en el monitor y la comunicará en tales casos (El **Oficial** de la repetición instantánea llamará al comunicador a su monitor si hay un vídeo utilizable en ese monitor. El comunicador podrá ofrecer su opinión sobre el vídeo). o

Escuche para la información del Comunicador asistente con respecto a las acciones del equipo ofensivo ("Si el equipo está en el huddle", "Han roto el huddle", "Están corriendo hacia la línea" (para hacer una jugada sin reunión), etc. para asegurarse de que el **Oficial** de la Repetición instantánea hace un paro garantizado de la jugada antes del comienzo de la siguiente jugada. (El **Oficial** de la Repetición instantánea detendrá la jugada para buscar más tomas de cámara de confirmación si la decisión sobre el campo **NO** se puede confirmar durante los cortes del proceso) Durante una revisión.

### **Durante la revisión.**

- Continúe buscando el vídeo que el técnico envía a su monitor, y prepárese para pasarlo al monitor del **Oficial** de la Repetición instantánea si es necesario. Prepárese para decir si las tomas de la cámara ayudan a verificar la decisión tomada en el campo.
- Si el **Oficial** de la Repetición instantánea decide revertir la decisión en el campo, tome la hoja de revisión (que contiene información sobre la jugada anterior) del comunicador asistente.
- Trabaje con el **Oficial** de la Repetición instantánea para completar la hoja de revisión con datos relacionados del resumen de la jugada. Realice un doble chequeo de que la jugada escrita **esté** correcta.
- Escuche como el **Oficial** de repetición instantánea informa y transmite la información de la inversión para el Réferi.

- Después de que se complete la revisión y se reanude el juego, complete una hoja de información sobre la revisión (utilice los datos del técnico de la Repetición para ayudar a completar la forma de la revisión).

#### **Asistente del Comunicador.**

Mientras que un ayudante del comunicador **NO** es necesario, la dotación de personal de esta posición ayudará a asegurar un proceso de la Repetición eficiente.

Cuando el Comunicador asistente esta sin hacer nada, se recomiendan las siguientes funciones:

#### **Antes de la jugada:**

- Prepárese para registrar el down, la distancia por ganar, la yarda, donde se encuentra el balón con respecto al hash y el reloj para cada jugada. (25-40)
- También esté preparado para registrar los faules llamados, (Esta información se puede obtener al ver la acción en el campo, o desde el comunicador, el **Oficial** de la Repetición o el técnico de la Repetición)

#### **Durante la jugada.**

- Ayuda a identificar eventos en el campo que pueden ser significativos (por ejemplo, un corredor que posiblemente ha tocado fuera de los límites del campo, un pase que ha sido levantado, un Head Couch solicitando un tiempo fuera, etc.)
- Supervisar el campo cuando el **Oficial** de la Repetición instantánea y el comunicador están revisando una jugada. Mantenerlos informados de la acción del equipo ofensivo, (puede usar esto) "Están en el huddle", están rompiendo el huddle", están corriendo hacia la línea", etc.

(**NO** permita que la grabación de la información de la jugada anterior, para impedir **esté** proceso). Si es necesario, abandone la cabina de grabación de la información de reproducción y enfóquese en los eventos que ocurran en el campo, ya que es su responsabilidad y prioridad en **éste** caso.)

#### **Durante la revisión.**

- Cuando la jugada se detenga para una revisión, documente la información de la jugada anterior en una hoja de revisión de la Repetición que el **Oficial** de la Repetición instantánea provee. Esta información incluye información sobre los eventos que ocurrieron en el campo.
- Si la decisión sobre el campo se invierte, entregue la hoja de revisión completada al comunicador.
- Mientras se completa la revisión, escuche y audite la revisión para asegurar que la Planilla **NO** pierde ningún aspecto de la revisión y si la información que se transmite al Réferi es la correcta.

#### **Oficial alternativo.**

Mientras que un **Oficial** alterno **NO** sea necesario, el personal de esta posición ayudará a garantizar un proceso de la Repetición eficiente. Cuando se proporciona un **Oficial** alterno, se le recomiendan las siguientes funciones:

- Use el auricular con cable en la cabina de la Repetición durante todo el juego. El auricular debe mantenerse abierto para escuchar la conversación dentro de la cabina de la Repetición.
- Use un audífono de campo para escuchar la conversación entre los Oficiales de campo y pasar la información pertinente a la Planilla y / o cabina de la Repetición Prepare para servir como "intermediario". Para la cabina de la Repetición y los Oficiales de campo.
- Confirme todas las anotaciones y cambios de posesión. Salga a la línea de la yarda 20 y muestre la señal de "cruz de hierro" al Réferi cuando se confirme la jugada en el campo.
- Facilitar el envío de los auriculares de la Repetición al Réferi cuando se realice una revisión
- Supervisar los asuntos relacionados con la administración de la jugada (por ejemplo, reloj, administración de penalizaciones, marcador de cadena y de down, etc.)

- Notificar a los Oficiales de campo en los casos en que la cabina de la Repetición quiera revisar una jugada sin que exista un pañuelo, y/o el sistema de repetición falle.

### **Observador Médico.**

En los casos en que haya un Observador Médico (M.O.), ya sea por política de la conferencia o por consentimiento mutuo, se aplicará el siguiente proceso:

1. El M.O. se proporcionará espacio de acuerdo con la política de la conferencia o la política de juego en casa.
2. Cuando sea factible, se proporcionará al (M.O.) un monitor de la Repetición; Auriculares con acceso al sonido del campo; Un dispositivo de grabación con capacidad de reproducción; Y un teléfono / audífono para poder comunicarse con el personal médico del equipo en las líneas laterales.
3. Si el (M.O.) tiene evidencia visual clara.
  - (1) Que el jugador muestra signos evidentes de “**DESORIENTACIÓN**” o está claramente inestable debido a una lesión en la cabeza o el cuello,)
  - (2) De hacerse evidente que la condición del jugador **NO** es detectada por los Oficiales de la jugada o por el médico del equipo o por Head Couch atlético del equipo, entonces el (M.O.) tomará los siguientes Pasos:
    - a. Alertar inmediatamente al **Oficial** de la Repetición o a los Oficiales de campo, para identificar al jugador, por su equipo y por el número de la camiseta, y aconsejar que el juego debe ser retirado.
    - b. Póngase en contacto con el personal médico de su equipo.
4. Al ser notificado por el (M.O.), el **Oficial** de la Repetición o los Oficiales de campo detendrán inmediatamente el reloj de juego y seguirán todos los procedimientos mencionados en la Regla 3 de la NCAA. Las Reglas de juego relativas a los jugadores lesionados y tiempo que presentan por posibles substituciones, incluida la gestión de los relojes, de juego y de jugada.
5. Nota importante: Si la jugada se detiene debido al proceso del observador médico con menos de un minuto en la mitad, entonces la Regla 3-3-10-f (reducción de 10 segundos) **NO** se aplica.
6. El **Oficial** cercano a la banda notificará al Head Couch de la razón del tiempo fuera por lesión. El Réferi anunciará que hay un tiempo muerto para una revisión médica pero **NO** identificará al jugador en el anuncio.
7. Una vez que el jugador lesionado es removido. El equipo médico del equipo llevará a cabo una evaluación. El médico responsable del equipo hará que la decisión del retorno al juego sea consistente con los protocolos de la institución y aplicara la Regla 3-3-5, 6, y 7 del libro de Reglas. Un equipo **NO** puede iniciar deliberadamente estos procedimientos Para detener la jugada innecesariamente, para prolongar o retrasar el paro del tiempo por asistencia del médico, para aprovechar indebidamente un paro médico, o para influir en las acciones de las Oficinas de M.O.

### **Mecánicas Adicionales / Mejores Prácticas.**

Además de las recomendaciones proporcionadas en la sección anterior, Ofrecidos para ayudar en el proceso de la Repetición:

- En todos los aspectos de la repetición, el personal de la cabina “**NO DEBERA**” comunicarse en exceso,
- Tener en cuenta cuando un Head Couch puede usar un desafío en una jugada que es cercana y significativa Considere detener la jugada para una revisión en estos casos.
- Es apropiado detener la jugada y revertir los errores obvios que **NO** se ajustan a los criterios de competitividad, de efecto si una patada claramente rebasa la parte del monitor e inmediato subir el monitor o si en la televisión se es notorio en la jugada (Por ejemplo, un pase completo, pero hay una evidencia

clara que muestra que toca el suelo en recepción de zapato, o el pase fue tomado fuera de los límites del campo).

- Deje que la Planilla determine la decisión en el campo antes de detener la jugada para una revisión. Sobre todo, en los cambios de posesión, tiempo fuera de TV y lesiones, pueden dar al equipo de la repetición un tiempo extra para revisar la jugada antes de mandar la orden al campo.
- Cuando hay señales conflictivas de los Oficiales en el campo a menudo indica que la llamada debe ser revisada. Es aceptable para colocar la bola en el lugar conocido en el campo y luego medir para determinar si está más allá de la línea de ganar.
- Recuerde hay que observar el reloj cuando se invierte una decisión en el campo.
- Si se invierte una decisión en el campo, la comunicación con el Réferi debe incluir:
  - o La razón por la cual la decisión fue revertida.
  - o Escribir cada línea en la tarjeta de la Repetición.
  - o Algunas sugerencias para el anuncio del Réferi.
- Una "confirmación de cabina" significa que la decisión sobre el campo de una jugada revisable es correcta sin detener el Juego, Documentar las confirmaciones significativas de la cabina según la política apropiada de la conferencia.
- Utilizar el **Oficial** alternativo o el asistente de la línea lateral (chaleco verde) para corregir errores administrativos obvios en el campo.
- Todas las anotaciones y las pérdidas de balón deben ser confirmadas en la repetición antes de que se reanude la siguiente jugada. Confirmar la jugada significa que la cabina de la Repetición **NO** va a detener la jugada para una revisión.
- Cuando sea revertido un pase completo, dígame al Réferi cuál de los tres aspectos por lo que **NO** se ha (agarre firme y control, Parte del cuerpo hacia down fuera de los límites del campo, o la bola está haciendo un movimiento cuando está haciendo down (**NO** hay control)). Esto ayudará al Réferi a hacer un anuncio efectivo.
- Pautas adicionales de revisión:
  - o Una vez que se produce un anuncio, la revisión de la jugada termina. La información podría llegar tarde **NO** puede utilizarse para iniciar otra revisión.
  - o Una revisión puede ocurrir hasta el siguiente centro legal o patada libre.
  - o Una vez que una jugada se declara muerta, El **Oficial** de la Repetición instantánea es responsable de mirar todos los aspectos revisables de la jugada.

### **Mecánica de las situaciones del juego.**

Todos los mecanismos de los procedimientos apropiados deben estar en su lugar para administrar el proceso de la Repetición de manera correcta y eficiente, todavía hay una serie de detalles interpretativos para que el equipo de la Repetición tiene que comprender mientras revisa las jugadas y dentro de esto se encuentran las situaciones siguientes pautas (enumeradas alfabéticamente) ayudarán a la Planilla a determinar qué buscar en estos casos

### **Cachada / NO Cachada**

El siguiente orden de eventos debe de ocurrir para que se considere una Cachada completada:

- 1 Firme agarre y control,
- 2 Que el cuerpo haga down dentro del campo y.
- 3 El jugador que hace algo con la bola que es común en la jugada y el elemento de tiempo en el cual se debe mantener el control. (Regla 2-4-3).



### **Firme agarre y control.**

- Busque indicadores de transición al decidir si un receptor controló la bola durante mucho tiempo Lo suficiente para hacer una cachada o si hay o **NO** hay cachada / balón suelto
- Una bola se puede controlar sólo con las manos y los brazos. **Un jugador que fija una bola con sus piernas NO representa un "agarre firme y control de la bola".**
- Un jugador que va al suelo en el campo de juego o en la zona final debe de mantener el control de la bola durante todo el proceso del contacto con el suelo. Es una cachada si un receptor dentro del campo de juego pierde y luego recupera el control antes de que la bola toque el suelo.
- Un jugador que va a tierra fuera de límites del campo debe mantener el control a través de todo el proceso de ir y golpear el suelo. Es importante darse cuenta de que un ligero movimiento **NO** constituye una pérdida de control. Algunas pérdidas de los indicadores de control son mano (s) saliendo de la bola, un rebote, la bola tocando el suelo o la bola moviéndose hacia arriba (como queriendo saltar) cuando cualquier parte del cuerpo del receptor se encuentra haciendo down.
- Para entender adecuadamente la Regla, si el receptor pierde la posesión mientras va al suelo, La repetición debe determinar si:
  - (1) el receptor completó la cachada de pie y se fue al suelo como un segundo acto de la cachada o
  - (2) la cachada es hecha mientras que él va al suelo (en vuelo) y el receptor **NO** sobrevivió al contacto con el suelo.
- Él puede ser "que va al suelo" como resultado de ser contactado por un defensor.
- **NO** es una cachada si la bola golpea la grama y se suelta, antes de cualquier otra parte del cuerpo toque el suelo.

### **Parte del cuerpo haga down fuera de los límites del campo.**

- Un receptor puede estar en el suelo para hacer una cachada. Deberá restablecerse dentro del campo si previamente estuvo fuera de límites del campo. Un jugador que **NO** se ha vuelto a establecer dentro del campo, es un jugador que esta fuera del campo. **Ninguna** cachada.
- Un arrastre de la punta del zapato en la línea lateral (una buena indicación es que las pelotillas de goma negra patean hacia arriba) indica una cachada a pesar de que puede parecer similares a una situación del dedo del pie / talón.
- Un movimiento natural del dedo del pie / del talón sin la fricción está fuera de límites del campo. (ya que las pelotillas de goma son blancas).
- Un receptor que sale fuera de límites del campo por sus propios medios, sin el contacto o forzado claramente hacia fuera y él es el primero en tocar un Pase. Los extremos son revisables El contacto que es secundario **NO** es revisable. El contacto y la fuerza (o falta de ello) deben ser obvios.
- Es un pase incompleto si alguna parte del cuerpo toca fuera de los límites del campo al mismo tiempo que otra parte toca dentro en los límites del campo.
- Es un pase incompleto. Si el pie de un receptor entra en contacto con el pylon antes de controlar la bola Un receptor aerotransportado **está** fuera de límites del campo si primero toca el pylon antes de conseguir que alguna parte del cuerpo haga down.

### **El jugador que hace algo con la bola que es común al juego y el elemento del tiempo en el cual el control se mantiene.**

- Un jugador debe hacer un acto exagerado común al juego después de ganar un control y agarre firme y tener una parte del cuerpo haciendo down para terminar la cachada (el lenguaje de la Regla indica "el tiempo suficiente para lanzar o entregar la bola etc. etc.)

### **Directrices adicionales**

- La única diferencia entre una catcha en el campo y una catcha en la zona final es que **NO** puede haber catchada / fumble en la zona final.
- **NO** puede ocurrir interferencia de Pase defensivo contra un jugador que está fuera de los límites del campo, **NO** importa cómo el jugador salió de los límites del campo (empujado o por su cuenta)
- El proceso de la catcha se completó si un jugador menea (Trastea) la bola como parte de un "segundo acto"
- Jugadores de Cualquiera de los equipos puede interferir legalmente más allá de la zona neutral después de que el pase haya sido tocado. La planilla de la repetición debe saber cuándo ocurrió el toque en relación con el contacto.
- El Lanzar la bola intencionalmente, a los receptores inelegibles en el campo y si un pase era cachable
- Si un Head Couch desafía una jugada, la Planilla de la repetición debe saber lo que se está siendo desafiado.

### **COUCH DESAFIO:**

Si el Head Couch reta una jugada, la planilla de la repetición necesita tener conocimiento de lo que el Couch está retando, deberá tener pronta comunicación del Réferi.

- Al informar los resultados del desafío del Couch, El equipo de la Repetición debe informar al Réferi si el Head Couch pierde el desafío y si se le carga un tiempo fuera. Un equipo **NO** se le cobrará un tiempo fuera si el desafío del Head Couch da lugar a que la decisión sobre el campo sea revertida (Regla 12- 5- 1-b-2)
- Un Head Couch **NO** debe ser forzado a usar un desafío en una jugada poco importante. Además, es una expectativa razonable que un Head Couch nunca debe gastar un desafío en una jugada que no es significativa o importante.
- Un head Couch **NO** puede desafiar un punto de donde se coloca la bola que **NO** implica la línea de ganar o la línea de gol. Cuando se trata de la línea por ganar o la línea de gol, la repetición debe mover la bola al punto justo. Un Head Couch pierde el reto en relación con la línea a ganar a menos que se adjudique un primer down. El Head Couch gana el desafío si se cuestiona la ubicación de la Bola en relación con la línea a ganar o la línea de gol, pero la repetición invierte algún otro aspecto de revisión de la jugada (rodilla hace down, etc.)
- Al revisar si había demasiados jugadores en el campo, la jugada **NO** se puede revisar si el siguiente paso del jugador lo saca del campo El desafío de un Head Couch debe ser negado.
- Si un Head Couch desafía una jugada que **NO** es revisable, pierde su tiempo fuera pero nunca el desafío.
- Un Head Couch debe iniciar el desafío llamando un tiempo fuera. Él **NO** puede desafiar a menos que tenga un tiempo fuera restante.

### **Efecto competitivo.**

- El equipo de la Repetición **NO** debe sobrevalorar el efecto competitivo. La jugada debe ser detenida en situaciones de evidente revisión.
- La anotación y el cambio de posesión en una jugada deben ser confirmadas por la repetición antes de que se reanude la siguiente jugada
- Los faules de Targeting son revisados por Regla.
- La Planilla de la Repetición debe conocer la decisión en el campo antes de determinar si una jugada es significativa y debe ser revisada. Esto incluye saber qué penalidades fueron llamadas, el down y la distancia de la próxima jugada, y quien recuperó la bola suelta.
- Cachada / o **NO** cachada, jugador hace down o jugador fuera de los límites del campo debe tener una diferencia de 10 yardas para ser relevante. El marcador, el tiempo restante y la posición en el campo pueden afectar la aplicación de esta guía y esto hace que las jugadas con menos de 10 yardas un impacto de sean revisadas.

- Se puede revisar el avance de una patada después de una señal de cacha libre. Revisión debe determinar si el avance creó una ventaja (ver Regla 12-33-c).
- Revisar si un jugador hizo la línea a ganar es muy importante y se puede revisar solo en tercero y cuarto down. La pauta puede ser menor para el final de cada mitad y situaciones en la zona roja. (dentro de la yarda 20)
- Detener la jugada y revertir los errores obvios en las jugadas que normalmente **NO** se revisarán, si en una patada aparece claro de inmediato o si la televisión está resaltando la jugada (Por ejemplo, un pase se completa, pero la evidencia clara e inmediata es que el receptor recibió el pase fuera de límites del campo).
- La restauración del tiempo dependerá de cuando ocurre en el juego. **NO** sea demasiado técnico con el reloj al final del primer o tercer cuarto. Debe haber una clara ventaja para detener y restaurar el tiempo en estos casos.
- En juegos desequilibrados, el equipo de repetición debe detener la jugada sólo si está 100 por ciento seguro de que la jugada será anulada.
- Busque el **humo** (reacción del jugador en una jugada), lo que indica que puede haber un problema con una jugada. (Alzar los brazos indicando que él **NO** hizo nada, haciendo la señal de completo o incompleto).
- Todo se magnifica en tiempos extras. Una revisión que puede resultar en una diferencia de cinco yardas es suficiente para justificar la detención del juego.

#### **Problemas al final del juego.**

- Las Reglas de efecto competitivo se aprietan al final de los juegos cerrados. Los eventos que se consideran **NO** importantes antes de la jugada pueden ser importantes al final de la jugada y por esto deben ser revisados.
- Sea paciente al final de la jugada para **NO** crear una oportunidad para que la ofensiva tenga una jugada adicional. Si una jugada tiene un aspecto revisable, esperar a ver si la ofensiva será capaz de centrar la bola antes de que expire el tiempo. Si es así, detener la jugada para una revisión. Si **NO**, deje que la jugada termine y luego revise la jugada.
- Tenga cuidado cuando el reloj está corriendo y si se debe reintegrar el tiempo.
- Tenga en cuenta que si los Oficiales señalan el tiempo fuera y ver la cantidad de tiempo en el reloj al hacerlo.
- Tenga en cuenta el número de tiempos fuera y desafíos que quedan para cada equipo.
- Tenga en cuenta cuando el reloj pasa de dos minutos en cada mitad, lo que provoca que las Reglas de medición del tiempo cambian.
- Tenga en cuenta cuando el reloj pasa por debajo de un minuto de cada mitad y pueden ocurrir situaciones de resta de 10 segundos.
- Comuníquese con los Oficiales a través del **Oficial** alterno o con los auriculares o acompañante si la Planilla pierde 10 segundos.
- El tiempo puede ser restaurado si el Equipo A fumblea el balón y el tiempo se agota cuando el Equipo B está avanzando el balón si la revisión muestra que el Equipo A estaba haciendo down antes de perder el balón y estar alerta si les resta un tiempo fuera. Si el equipo A estuvo corto para un primer down de la línea por ganar la reducción de 10 segundos aplica.

#### **En intentos de gol de campo/ patadas.**

##### **Jugadas que se pueden revisar.**

- Si la bola pasó por encima de la barra transversal.
- Si la bola estaba dentro de los postes (suponiendo que la bola está por arriba de la parte de sujeción de los postes).

- Si el balón cruzó la zona neutral (es decir, si la bola tocó el suelo, un jugador, un **Oficial** o cualquier cosa que esté más allá de la zona neutral) (Ver Regla 2-16-7-b)
- Si la pelota en un intento fallido de gol de campo fue tocada más allá de la zona neutral.

#### **Cosas importantes que recordar.**

- **NO** puede haber un intento de patada, después de una jugada de scrimmage en un gol de campo exitoso o un en un intento de gol de campo de Patada.
- El castigo por una falta durante un gol de campo exitoso debe ser rechazado para mantener los puntos, con una acepción en faules personales y faules de conducta antideportiva.
- Estar listo por una falsa patada o patada bloqueada.
- Regla sobre posesión. Utilizar las Reglas de jugada de carrera y de línea de gol, emplear esos principios al tratar con estos casos.

#### **Máximo Avance.**

**Máximo Avance** hacia adelante es un término que indica el final del avance por el portador de bola o el receptor de pase y se aplica a la posición de la bola cuando esta se declara bola muerta por Regla (Regla 2-9-2)

- Los únicos puntos de máximo avance que son revisables son la línea por ganar y la línea de gol.
  - La repetición puede arreglar sobre la ubicación de la bola en el punto de máximo avance si se determina que si involucra la línea de gol o la línea a ganar. (Primero y diez)
  - Una vez que el máximo avance se decreta en el campo, cualquier acción subsiguiente **NO** es revisable.
  - El máximo avance puede ser revisado en relación con la línea de gol (saliendo o entrando) y la línea para ganar. En el campo y donde los Oficiales administraron el progreso del máximo avance, La repetición puede crear o negar un Safety, un Touchdown o un down o un máximo avance con primero y diez.
- o Si el punto está cerca de la línea por ganar, la repetición debe colocar la bola en el punto justo y medir o el máximo avance de un jugador que se **desliza**, es el Punto en que él se inicia la acción positiva su trasero comienza a caer. (Inicia la acción de resbalarse **NO** donde pega en el suelo o para)
- o La repetición debe revisar el máximo avance si está dentro de una yarda de la línea por ganar. Mover la bola más cerca de la línea **por ganar** si está justificado. **La repetición puede mover la bola más cerca de la línea ganar, pero NO colocarla más lejos.**
- o **NO** pare la jugada para apresurar simplemente el punto mientras que el máximo avance fue más allá de la línea por ganar.
- El casco de un portador de la bola **que se sale mata la jugada.**
  - Cuando un jugador en el aire (cualquiera de los dos equipos) recibe un pase y es regresado hacia su propia anotación, el punto de máximo avance es el punto donde es contactado y termina la jugada.
  - Cuando un receptor en el aire (cualquiera de los equipos) recibe un pase y es conducido hacia delante (hacia donde él anota), el punto máximo avance es donde el receptor hace down legalmente (ver Regla 5-1-3-a)
  - Un jugador que cacha la bola en la zona final, y luego es llevado al suelo en el terreno de juego es considerado máximo avance y crea un Touchdown (ver Regla 8-2-1-b; AR 5-1-3-1)
  - Un jugador que cacha la bola en la zona final y luego es expulsado fuera de la zona final, A pesar de que se mantiene de pie, es down donde la bola se declara bola muerta y **NO** es Touchdown (ver Regla 8-2-1-b; AR 5-1-3-2)

#### **Fomble.**

- Una jugada en la que un corredor Fomblea, Pero hace down puede ser revisada, si hay una clara recuperación de la bola en la acción continua inmediata después del balón suelto (Regla 12-3-3-d)

- Para que una recuperación ocurra en la acción continua inmediata, los jugadores ofensivos en las cercanías de la bola suelta deben intentar la recuperación. **NO** puede haber recuperación en la acción continua inmediata si los jugadores ofensivos en las inmediaciones se relajan debido a que piensan que la jugada ha terminado.
- La decisión en el campo **NO** se revisa si, **NO** hay una recuperación clara de un balón suelto.
- La repetición puede revisar la recuperación de un balón suelto y la posesión en cualquier lugar en el terreno de juego y en la zona final.
- Debe haber indiscutible evidencia en el vídeo de la posesión para confirmar o revertir la decisión en el campo.
- Ver salir de la pila a un jugador con la bola, pero **NO** vio cómo ganó la posesión, **NO** es evidencia indiscutible de la posesión.
- La repetición puede revisar si un fumble tocó la línea lateral o la línea final.
- La repetición puede revisar en un cuarto down quién recupera, un balón suelto. La bola debe ser recuperada por el jugador que la fumbleo y la puede correr o es declarada muerta si es recuperada por un jugador ofensivo que **NO** fue el que fumbleo y traída de nuevo al punto del fumble. Si se recupera detrás del punto del fumble, la bola es declarada bola muerta en ese punto y le pertenece en el punto de la recuperación (Regla 7-2-2-a -2)
- La bola vuelve al punto del balón suelto cuando la decisión en el campo es un Touchdown, pero la repetición determina que la bola fue fumbleada corto de la línea de gol, sin una recuperación clara en la zona final. Varios escenarios que pueden ocurrir con la bola se queda corto de la línea de gol y luego entra en la zona final son:

**Si la bola sale de la zona final, Touchback.**

o Si jugador Equipo B cae en la bola en la zona final, Touchback.

o Si un jugador Equipo A Recupera la bola en la zona final: Touchdown (asumiendo que **NO** está en cuarto down)

o Si **NO** hay recuperación clara de la bola en la zona final. Bola del equipo ofensivo en el punto del fumble.

- Un balón suelto hacia adelante fuera de los límites del campo **NO** se puede revisar a menos que la colocación de la bola implique la línea por ganar. Si una inversión crea una situación de balón suelto hacia adelante, la repetición debe colocar la pelota en el punto de donde el balón fue fumbleado.
- La repetición puede revisar un fumble de un balón suelto o un balón suelto fuera de los límites del campo si involucra la línea a ganar o la línea de gol (Regla 12-3-3-e).
- La repetición puede revisar una jugada que involucra un casco que sale o el deslizamiento del jugador y un balón suelto para ver lo que sucedió primero.
- La repetición puede revisar una bola que pasa a través y fuera de la zona final (fuera de la zona final se ve como el equivalente a una clara Recuperación).
- Es un balón suelto si la mano del pasador se adelanta sin balón o bola suelta.
- Es un balón suelto si la bola se suelta mientras el pasador devuelve la bola a su cuerpo.
- Es un balón suelto si el antebrazo del pasador está más allá de ser paralelo con el suelo y suelta la bola.
- Es un pase si la bola se desprende en cualquier punto después de que la mano del pasador empieza hacia adelante hasta que empiece a traer la bola hacia su cuerpo y la sostiene.
- Si un pasador suelta **la bola antes de lanzar NO es revisable.**
- Un Mof es un intento fallido de agarrar o recuperar una bola que se toca en el en un intento de atraparla (Regla 2-11-2), Cuando se intenta determinar si un jugador posee o mofó una bola, aplique los mismos principios que se usan para decidir si un jugador completa una cachada. El jugador debe asegurar de tener la bola (control y posesión) y hacer un acto o movimiento de Football.

- La recuperación simultánea de un balón suelto (la posesión conjunta de un balón en bola viva por parte de jugadores contrarios) se puede revisar en cualquier parte del campo de juego o de la zona final. La recuperación simultánea pertenece al Equipo A (ver Regla 2-4-4).
- Un jugador en el aire que cacha una bola pateada o un balón suelto y **esté** salga de los límites del campo debe mantener la posesión de la bola después del contacto al suelo para completar la cachada y/o recuperación (el mismo principio que un receptor que completa una catcha mientras va al suelo fuera de los límites del campo).
- Un jugador **NO** puede Recupera una bola fijando **la bola entre sus piernas**.
- Es un balón suelto si un corredor pierde la posesión de la bola mientras está en el aire, recupera la posesión mientras se dirige al suelo y luego no sobrevive al suelo.

#### **Línea de gol/ Pílon.**

- El balón íntegro debe estar fuera de la zona final para que esté considerado que se encuentra en el campo de juego. Si cualquier parte de la bola está en la línea de gol, es un Safety o Touchback
- Al corredor se le otorga la línea de gol extendida si:
  - (1) obtiene una parte del cuerpo en la zona final o
  - (2) golpea el pílón con una parte del cuerpo (la bola está muerta cuando un corredor toca el pílón)
- Un receptor que abandona el campo de juego y aterriza fuera de los límites del campo más allá de la línea de gol sin tocar el Pílon o en la zona final, debe extender la bola sobre o dentro del pílón. El receptor **NO** obtiene el beneficio de una línea de gol extendida. (Si el cuerpo entero va por fuera).
- La bola debe haber roto el plano de la línea de gol antes de que el corredor esté haciendo down o **esté** fuera de los límites del campo para declarar un Touchdown.
- Buscar un "segundo esfuerzo" del jugador que se lanza hacia dentro mientras que otros jugadores le impiden llegar a la línea de gol, hay que tomar en cuenta que si la bola rompe el plano de la línea de gol mientras que el corredor está envuelto con otros jugadores.
- Un receptor en el aire que atrapa la bola y luego toca el pílón sin antes tocar el suelo es un pase incompleto.

#### **Dentro/fuera del campo.**

- El jugador está fuera de límites del campo cuando cualquier parte de su cuerpo toca cualquier cosa dentro o fuera de una línea de límite que **NO** sea otro jugador o un **Oficial** de juego. Un jugador que toca un pílón está fuera de los límites del campo (Regla 4-2-1).
- Un jugador fuera de límites del campo que se convierte en jugador en el aire permanece fuera de los límites del campo hasta que toca el suelo dentro del campo, si toca simultáneamente (dentro/fuera) está fuera de los límites del campo.
- Un jugador se restablece él mismo dentro del campo, tocando el suelo dentro del campo con cualquier parte del cuerpo.
- Un jugador dentro del campo que se convierte en jugador en el aire, permanece dentro del campo hasta que toca fuera de los límites del campo.
- Una bola que **NO** está en posesión de un jugador, está fuera de límites del campo si está tocando cualquier cosa que está fuera de los límites del campo. Una bola que toca un pílón está fuera de límites del campo detrás de la línea de gol.
- Un receptor que voluntariamente abandona el campo de juego, si se re-establece y toca un pase ha cometido una falta de toque ilegal. (Castigo pérdida de down en el punto anterior).
- Un receptor que voluntariamente abandona el campo de juego, si se re-establece y toca un pase ha cometido una falta de toque ilegal. (Castigo pérdida de down en el punto anterior).

- Un receptor que abandona voluntariamente el campo, se restablece y es golpeado por un defensivo antes de que el pase llegue (**NO hay interferencia de pase defensivo**) porque el receptor perdió su elegibilidad voluntariamente al salir de los límites del campo.
- La planilla de la Repetición debe saber si un jugador que estuvo fuera de límites del campo se restableció antes de tocar el balón en un intento de recuperación.
- El jugador del equipo pateador que voluntariamente sale fuera de los límites del campo **NO** puede regresar al terreno de juego. (Castigo de cinco yardas. Tacleo o repetir la patada. **NO son revisables**.)
- La repetición puede revisar la elegibilidad cuando la interferencia del pase defensivo es llamada contra un receptor. Para ser elegible, un receptor debe estar dentro del campo, y **NO** haber salido voluntariamente fuera de los límites del campo antes de tocar el pase. Si se determina que el receptor **NO** ha sido elegible, la repetición informará al Réferi que **NO** ha ocurrido ninguna falta y el pañuelo será recogido.
- Un jugador en el aire del equipo B que toca una patada y luego aterriza fuera de los límites del campo mientras que posee la bola es una patada fuera de límites del campo del equipo B, en el punto de donde salió de los límites del campo.
- Un jugador del equipo A que se encuentra dentro del campo debe completar los mismos componentes como si termina una cachada. Para recuperar una patada libre más allá de la línea de restricción. Un jugador en el aire que cacha la bola en el aire y primero toca fuera de los límites del campo es una patada fuera de límites del campo.

#### **Patadas - Patadas libres.**

- Las jugadas que se pueden revisar incluyen:
  - Cuando un jugador está dentro del campo en una patada (ya sea de pie o saltar fuera de los límites del campo).
  - Cuando una bola golpeó la línea límite del campo o el pílón.
  - Cuando una patada que toca el suelo en la zona final que había si ha sido tocada por un miembro del equipo receptor.
  - Cuando una patada sin ser tocar por el equipo B toca el suelo en la zona final es un Touchback.
  - Cuando la patada es Tocada por cualquiera de los equipos es siempre revisable.
- Es una falta cuando una patada libre que sale fuera de los límites del campo sin ser tocada por un miembro del equipo receptor, es un foul (castigo de cinco yardas con Tres opciones: Punto donde se tocó la bola. Pérdida de 5 yardas del equipo A, y volver a patear, inicia su posesión desde la línea de la yarda 35 de B. (Siempre preguntar al head Couch).
- Es la bola del equipo receptor en el lugar en que se pateó si una bola pateada sale fuera de los límites del campo si es tocada por el miembro del equipo receptor antes de salir del campo. (Regla 12-3-4) Nota:
  - El bloqueo por el equipo de patear debe ser obvio, el jugador del equipo receptor que está siendo bloqueado debe estar pasivo en la repetición.
  - Puede tomar un castigo por un bloqueo ilegal, si el bloqueo ocurrió después de que la bola:
    - (1) Pasó la línea de restricción o
    - (2) Fue tocado por un compañero del equipo receptor.
  - Si **NO** hay ningún efecto competitivo, si el equipo receptor posee la bola al final de la patada y, por lo tanto, **NO** se puede revisar, Sin embargo, la jugada puede ser desafiada por el Head Couch.
- La repetición debe utilizar el mismo criterio utilizado para la cachada de un pase en la línea lateral, cuando la decisión sobre la recuperación de una patada. Un jugador debe mantener el control de la bola a través de todo el proceso de la atrapar mientras él va la tierra fuera de los límites del campo y sobrevivir con la cachada.

- Un jugador debe obtener una parte del cuerpo haciendo down dentro del campo para que la cachada sea declarada dentro del campo.
- **Jugadas NO revisable incluyen:**
  1. Toque forzado de una patada.
  2. Punto fuera de los límites del campo de la patada por contacto en el aire.
  3. Faul por contacto (interferencia con la cachada, etc.).
  4. Si un miembro del equipo pateador salió fuera de los límites del campo y luego regresó posteriormente a tocar o recuperar la patada.

### **Patadas – Patadas de Scrimmage.**

- **Las jugadas revisables incluyen:**
  - Si un balón pateado cruzó la zona neutral. Se considera que es una patada de scrimmage cuando ha cruzado la zona neutral si toca el suelo, un jugador, un **Oficial** o algo más allá de la zona neutral (Regla 2-16-7-b)
  - Si un jugador que estaba a **NO** más de tres yardas de la línea de scrimmage la toca. (Regla 6-3-1-b)
  - Si una bola pateada rompió el plano de la línea de gol o tocó una línea lateral / pilón
  - Si el pateador estaba completamente más allá de la zona neutral al patear la bola. Esta es una Falta que hace que la bola viva se declare bola muerta. (Castigo de cinco yardas desde el punto anterior y la pérdida de down; Regla 6-3-10-c).
  - Si un jugador estaba dentro / fuera de los límites del campo mientras toca una patada (si está de pie o saltando desde fuera de los límites del campo).
  - Si una patada **NO** ha sido tocada en la zona final había sin haber sido tocada por el equipo
  - Una patada que **NO** ha sido tocada por el equipo B, que toca la zona final es un Touchback.

### **La repetición puede decidir si la bola es tocada o tocada ilegalmente en cualquier parte del campo.**

- La Regla de fumble / avance, puede ser revertida por un moff / down (Regla 12-3-4- c)
- Cuando se recupera una patada en la línea lateral deben usarse los mismos criterios que para cachar un pase. Un jugador del equipo pateador debe mantener el control del balón cuando va al suelo o fuera de los límites del campo y sobrevivir con el control de la bola en el suelo.
- Un caso especial de toque ilegal. Ocurre cuando una patada de scrimmage que **NO** ha sido tocada por el Equipo B es bateada en la zona final del Equipo B por un jugador del Equipo A. El privilegio del Equipo B por esta violación **NO** es cancelado por un castigo aceptado. El punto de aplicación por esta violación es la línea de la yarda 20 del Equipo B. (PSK punto de aplicación). (Regla 6-3-11).
- Una señal de cachada libre (fair catch) hecha por cualquier jugador puede ser corregida si es vuelta a patear. Pone al equipo en una posición obvia de anotación. Devolver la bola al punto de posesión inicial y restablecer el reloj.
- Alzar la mano **NO** es una señal de cacha libre. El jugador debe demostrar una acción (moviendo el brazo) que señala una cacha libre.
- El mensaje de un Réferi permite que la repetición repase si una bola fue golpeada sesgada en las jugadas en las cuales **NO** se llamó ninguna falta ("**NO** hay falta por rudeza / o desbalancear al pateador si la Bola fue rosada").
- La repetición debe informar al Réferi si una patada fue tocada.
  - (1) si el pateador todavía tenía protección cuando se hace el contacto,
  - (2) si el defensivo fue empujado en contra del pateador o
  - (3) si el defensivo que se topó con el pateador, fue el mismo jugador que rozó la bola.



- La repetición debe revisar si la bola fue rosada cuando se ejecutó contacto en la falta en contra del pateador y el foul fue llamado. Si la rozo, el Réferi debe ser informado y el pañuelo recogido.
- Un jugador en el aire ya sea del (Equipo A o B) cacha una patada y en el aterrizaje va fuera de los límites del campo hace que la bola esté muerta en ese punto. Bola del equipo B.

**Jugadas que NO se pueden revisar incluyen:**

1. Punto fuera de límites del campo de patada en el aire
2. Toque forzado (sólo puede revisar quien tocó, **NO** cómo fue tocado).
3. Fauts por contacto.
4. Si un miembro del equipo pateador salió fuera de los límites del campo y posteriormente regresó dentro del campo para tocar o recuperar una patada.

**Momentum.**

- Momentum excepción, es si un jugador es derribado en la zona final después de su momento original lo lleva a la zona final debido a:
  - (1) Interceptando un pase o un fumble.
  - (2) La recuperación de una patada o fumble entre la línea de las cinco yardas y la línea de gol.
  - (3) Cachando o recuperando una patada entre la línea de las cinco yardas y la línea de gol. En estos casos, la bola pertenece al equipo del jugador en el lugar donde se ganó la posesión de la bola (Regla 8-5-1-excepción).
- Un jugador que toma una bola en la zona final versus por su propia cuenta debido al impulso **NO** es revisable.
- La Repetición puede revisar donde la posesión de una bola ocurrió en relación con la línea de gol:
  1. Si la posesión se produjo en el campo de juego, la bola se otorga al equipo en el punto de posesión.
  2. Si la posesión se produjo en la zona final, se le concede un Touchback.
- La repetición **NO** puede revisar una "intención". Ubicación de la bola en relación con la línea de gol.
- Si la decisión en el campo es un Safety, la repetición puede revisar y revertir a un Touchback si la bola estaba rompiendo el plano de la línea de gol cuando se estableció la posesión. (O viceversa)
- La repetición **NO** puede cambiar la decisión de un Safety a impulso, o cambiar la decisión de impulso a un Safety.

**Pases.**

- Si un pase fue completo / incompleto o hacia delante / hacia atrás es siempre revisable.
- Un pase es adelantado si la bola primero golpea el suelo, un jugador, un **Oficial** o cualquier otra cosa más allá del punto donde se libera la bola. Todos los otros pases son hacia atrás. Cuando se pregunte, si un pase es lanzado hacia adelante o detrás de la zona neutral, es siempre adelantado que atrasado (Regla 2-19-2-a).
- Cualquier movimiento intencional hacia adelante de la mano / brazo del pasador con la bola firmemente en control, comienza el pase hacia delante. Si un jugador del Equipo B entra en contacto con el pasador o bola después de que comience el movimiento hacia delante y el balón se sale de la mano del pasador, es un pase adelantado, es administrado (completo o incompleto) independientemente de donde la bola golpea el suelo o un jugador (Regla 2-19-2-b) Nota: Debe ser administrado en el campo y **NO es revisable**.
- Es un balón suelto si la mano / brazo del pasador van hacia adelante sin bola o balón perdido.
- Una bola tocada por un defensivo mientras que todavía está en la mano del pasador es una bola bateada. (Libre para los 22 jugadores).

- Es un pase si la bola se desprende en cualquier punto después de que la mano inicia hacia adelante hasta que el pasador empieza a traer la bola hacia su cuerpo.
- Es un balón suelto si la bola se suelta mientras el pasador trae la bola de vuelta a su cuerpo. **NO** hay Regla de retraer en las Reglas en el fútbol universitario.
- Es un balón suelto si el antebrazo del pasador está más allá de ser paralelo al suelo cuando la bola se convierte en bola suelta.
- Si hay dos pases hacia adelante en la misma jugada es revisable. El castigo es cinco yardas del punto del segundo pase y el castigo conlleva la pérdida de down.
- Si el pasador es echo down, la jugada ha terminado. La repetición **NO** puede revisar si el pasador estaba arriba / down antes de soltar el pase. La repetición puede administrar solo si el pasador lanzó antes de hacer down.
- La repetición puede revisar solo si el pasador perdió la posesión del balón antes de ser hecho down si hay una clara recuperación en la acción inmediata continua.
- Un pasador se convierte en un jugador indefenso al iniciar su deslizamiento. La acción debe ser sus pies primero. (el máximo avance es donde están sus nalgas cuando inicia el deslizamiento).
- Debe haber una recuperación clara en la acción inmediata continua para revertir una decisión en el terreno de juego de un pase incompleto a fumble / Bola recuperada se otorga al equipo recuperador en el punto de recuperación sin avanzar.
- Un pase hacia atrás que sale de los límites del campo es lo mismo que una recuperación clara en la acción continua inmediata.
- Para evaluar la dirección de un pase, use el punto de liberación al punto del primer toque (tierra o jugador).
- La puesta a tierra intencionalmente pertenece a los Pases adelantados. La Repetición puede tener un pañuelo a tierra intencional, hay que recoger el pañuelo si el pase fue hacia atrás.
- La repetición **NO** puede crear una falta de puesta a tierra intencional, pero puede regir si el pasador estaba haciendo down después de soltar el pase.
- **NO** hay necesidad de detener la jugada si el pasador hizo down antes de cometer una falta de puesta a tierra intencional. El punto de la siguiente jugada es la misma en ambas situaciones.
- La repetición puede revisar la ubicación del pasador si se considera que la puesta a tierra intencional ocurre en la zona final. Para revertir, debe ser obvio que el pasador estaba en el campo de juego cuando se lanzó el pase. El punto de la bola fue liberado es el factor determinante a la hora de decidir si un pase se produjo dentro o fuera de la zona final.
- La repetición puede revisar si el pasador estaba más allá de la línea de scrimmage al soltar la bola. El cuerpo entero del pasador y la bola debe estar más allá de la línea de scrimmage cuando la bola se libera para que sea un pase ilegal adelantado, (esto es diferente ya que el punto de liberación es determinante si el pase fue lanzado en la zona final).
- Un pase adelantado a un receptor inelegible que se considera retroceder es revisable.
- La localización de un pase tocado con respecto a la zona neutral se puede revisar cuando se trata de un jugador inelegible en el campo o una interferencia de pase. Cuando el Réferi informará, la repetición instantánea podrá parar el juego para revisar si el pase fue tocado atrás / más allá de la zona neutral.

#### **Administración de castigos.**

- Los faules personales y faltas de conducta antideportivas se hacen cumplir incluso si la jugada se invierte.  
*El Faul será una falta de bola viva si la jugada se queda. La falta será una falta de bola muerta si la decisión sobre el campo se invierte.*
- *Faltas que conllevan cinco yardas y 10 yardas de castigo, NO se hacen cumplir si la jugada se invierte.*

**Jugada:** Ofensiva en movimiento ilegal al instante del centro e intercepción y Clipping por el Equipo B durante el regreso. El Equipo de la revisión determina que el pase fue incompleto.

**Regla:** El foul de Clipping es un foul personal y debe ser aplicado. Se convierte en un foul en bola muerta ambas faltas que se aplican en el orden que ocurren.

- El lugar donde ocurrió una falta **NO es revisable**.
- Un Safety creado por una falta **NO** es revisable. Una excepción es la ubicación de un pasador cuando se determina un Safety debido a una falta puesta a tierra intencional desde la zona final (Regla 12-3-2-f).
- Cuando todas las faltas del Equipo B se rigen por las reglas de PSK, el Equipo B puede rechazar la compensación de faltas y aceptar la ejecución de PSK (10-1-4, excepción)
- Los errores al marcar un castigo **NO** son revisables (marcar 10 yardas en lugar de 15 Yardas, etc.) Utilizar a los Oficial auxiliar alterno / de la línea lateral para comunicar el error a los Oficiales.
- Un down incorrecto puede ser corregido en cualquier momento dentro de esa misma serie de downs o antes de que la bola sea legalmente puesta en juego en esa serie.
- La repetición debe revisar las jugadas en las cuales los faules ocurren. Si una posible reversión crearía una posible ventaja para el equipo que **NO comete el foul**.

**Jugada:** sobre el terreno de juego hay una cachada que da una ganancia de 10 yardas. Se cometió un foul por un jugador del equipo receptor, **jugador** inelegible en el campo de 5 yardas.

**Regla:** La planilla de la Repetición debe revisar la legalidad de la cachada. Si se invierte a un pase incompleto, la defensiva tendría la opción de rechazar o aceptar el castigo.

- El anuncio del Réferi. El anuncio de un Réferi permite a la repetición tiempo para revisar las siguientes jugadas:

Interferencia de pase: "**NO** hay falta por interferencia de pase porque la bola fue rosada (tocada)". El Réferi puede crear una falta de interferencia de pase si la repetición determina que la bola **NO** se tocó.

- Pase adelantado o fumble: "**NO** hay falta para el pase a tierra intencional. La decisión en el campo es un balón suelto, recuperado por la defensiva" El Réferi podrá crear una falta puesta a tierra intencional si la decisión de la jugada se revierte a un Pase incompleto.
- Toque de una patada de scrimmage: "**NO** hay falta por rudeza al pateador (o sacando de balance) porque la bola fue rozada " El Réferi marca un foul, si la repetición determina que la pelota **NO** se tocó.
- Receptor inelegible / interferencia de pase" **NO** hay falta para la interferencia del hombre inelegible / el receptor de pase **NO** es inelegible debido a que la bola es atrapada detrás de la zona neutral "El Réferi puede crear una falta para el receptor inelegible o pasar a la interferencia si la repetición determina que el pase fue cachado más allá de la zona neutral.
- La Regla 12-3-8 permite la repetición para crear faltas en ciertos casos cuando **NO** hay llamada por parte de los Oficiales de campo. Los faules que pueden ser creados por la repetición son:
- Jugador que lanza un pase hacia delante o adelantado Cuando está más allá de la zona neutral o después de un cambio de posesión (Regla 12-3-2-c; Regla 12-3-2-d)
- Jugador más allá de la zona neutral al patear la bola (Regla 12-3-4-b)
- Bloqueo por los jugadores del Equipo A antes de que sean elegibles para tocar la bola en una patada corta (Regla 12 -3-4-e)
- El número de jugadores en el campo para cualquiera de los equipos durante una bola en viva (Regla 12-3-6-a)
- El toque ilegal de un pase adelantado por un receptor originalmente elegible que ha salido de los límites del campo (Regla 12-3-2-b) Regla 12-3-3-h)
- Jugador que está fuera de los límites del campo tocando una patada libre que **NO** ha sido tocada dentro en los límites del campo (Regla 12-3-4-a)

- Pase hacia adelantado que se convierte en ilegal como un segundo pase después de una decisión sobre el terreno de un pase hacia atrás se invierte (Regla 12-3-2-e).
- Una clara, obvia y flagrante falta de “Targeting” (Regla 12-3-5-b)

### **Jugadas que NO se puede revisar.**

#### **El jugador hace down,**

La acción después de que un corredor hizo down.

- La acción después de que un pasador hace down. (Por ejemplo, si la bola fue lanzada antes de que el pasador hizo down).
- Un corredor hizo down fuera de los límites del campo (a menos que el siguiente paso él se zambulla y pongan al corredor en el Zona final).

#### **Avance hacia adelante / avance, fumble, situaciones.**

- **Punto** de máximo avance o balón fumbleado que **NO** involucra la línea por ganar o la línea de gol
- Si el avance de un corredor se detuvo antes de que el balón pueda ser atrapado.
- Acción después de un máximo avance en el campo.
- Avanzar balón suelto que sale fuera de los límites que **NO** implica la línea de ganar o la línea de gol.

#### **Situaciones de Patada.**

- Detectar que una patada en el aire sale fuera de los límites del campo (la ubicación de una patada que toca la línea lateral o pílón es revisable) Si se toca forzosamente (la repetición puede revisar para ver si se tocó la patada, pero **NO** podrá decidir si se tocó forzosamente).
- Resolución de interferencia de catch de patada o interferencia de catch libre.
- Un jugador del equipo que patear que abandona el campo durante una patada.
- Si una patada de scrimmage fue tocada cuando se marcó rudeza/ desbalanceando al pateador **NO** será revisado a menos que el Réferi haga un anuncio.

#### **Situaciones de elegibilidad / interferencia.**

- Si el contacto de un oponente hace que un receptor elegible salga de los límites (la repetición puede revisar para ver si ocurrió el contacto, pero **NO** puede decidir sobre la severidad del contacto).
- Si un jugador inelegible estaba ilegalmente fuera del campo (si un pase **NO** fue tocado detrás / Más allá de la zona neutral cuando una falta de fuera del campo del receptor inelegible es o **NO** es llamada puede ser revisada con el anuncio del Réferi).
- Si un jugador elegible estaba en el área cuando se llama un pase a tierra intencional.
- Si un pase fue dado cuando la interferencia del pase defensivo **NO** fue. A menos que el Réferi haga un anuncio.
- Si un pase fue atrapado detrás de la línea de scrimmage cuando la interferencia del pase defensivo fue llamada por un bloqueo fuera del campo.

#### **La recuperación clara de jugadas.**

- Si un pase es administrado como adelantado y era realmente hacia atrás a menos que el pase salga fuera de límites del campo o hubo una recuperación clara en la acción inmediata y continúa después de la bola fue fumbleada.
- Si un Pase fue llamado incompleto y era realmente un fumble a menos que la bola salga fuera de límites del campo o hubo una recuperación clara en la acción inmediata y continúa después de la bola fue fumbleada.

- Si un corredor fumbleo o realmente hizo down o fumble a menos que hubiera una recuperación clara en la acción continua inmediata después de la bola se fumbleo.
- Si un fumble hizo down al salir fuera de los límites del campo era realmente fuera de límites del campo a menos que hubo una recuperación clara en la acción inmediata y continúa después de que la bola fue fumbleada.

### **Problemas de tiempo.**

- Restaurar el tiempo en el reloj del juego al final de la primera mitad a menos que el siguiente juego sea de scrimmage.
- Restaurar el tiempo en el reloj del juego al final de la jugada a menos que el juego siguiente sea de scrimmage y hay un diferencial de ocho puntos de o menos.
- Estado del reloj del juego y problemas de tiempo con el reloj de juego.

### **Situaciones diversas**

- Si un jugador abandona el campo y fue el 12º jugador si su siguiente paso lo saca del campo.
- Un Safety por castigo (posición o foul de un jugador, etc.) otro que **NO** sea un Safety por Regla como el resultado de un lanzamiento a tierra intencional.
- Error en un foul o del castigo de yardage.
- Juicio en las faltas o punto del foul.
- Si un jugador intencionalmente llevó el balón a su propia zona final (Safety vs impulso).

### **Eventos Revisables.**

Un down puede ser corregido en cualquier punto en una serie de downs, ya sea por la revisión de la Repetición o por el desafío del Head Couch.

- Bola que golpea cables / cúpula. La bola que golpea las estructuras aéreas se puede revisar si se ve en el video. Se debe considerar el efecto competitivo.
- Cualquier persona que **NO** es un jugador que interfiere con la acción de la bola viva que ocurre en el campo de juego (Regla 9-2-3). Para invocar la cláusula flagrante, debe haber ocurrido una jugada que se permitió incorrectamente que se produjera una anotación o ubicar un equipo en una posición en la que la anotación es probable. Las situaciones peligrosas, agresivas, permiten que la repetición de lo ocurrido en el campo y plantear la pregunta sobre un evento y posiblemente prevenir una situación desastrosa.
- Las Reglas de la Repetición se relajan dramáticamente con respecto a las situaciones que deciden la jugada. La repetición debe involucrarse para corregir estos problemas.
- Silbatazo o señal inadvertida. La repetición debe estar lista para examinar los resultados de un silbatazo inadvertido o una señal inadvertida.

### **El anuncio del Réferi. El anuncio de un Réferi permite la repetición para revisar las siguientes jugadas:**

- Interferencia de pase: "**NO** hay falta por interferencia de pase porque la bola fue tocada". El Réferi puede crear una falta de interferencia de pase si la repetición determina que la bola **NO** se tocó.
- Pase adelantado o fumble: "**NO** hay falta por pase a tierra intencional. La decisión en el campo es un balón suelto, recuperado por la defensiva". El Réferi creará una falta de puesta a tierra intencional si la repetición revierte la decisión de un balón suelto a un Pase incompleto.
- El toque de una patada de scrimmage: El Réferi puede crear un foul de rudeza (o sacando de balance) si hay evidencia indiscutible de que la bola fue tocada. El Réferi creará una si la repetición revierte la decisión que el balón **NO** fue tocada.

- Un receptor inelegible "**NO** hay falta para el receptor inelegible en el campo que fue interferido, porque la bola fue atrapada detrás de la zona neutral "El Réferi puede crear una falta por un receptor inelegible en el campo si la repetición determina que el pase fue cachado más allá de la zona neutral

Un defensivo que toca un pase "en las inmediaciones" del receptor que fue interferido **NO** niega una falta por la interferencia del pase defensivo. La repetición debe utilizar las siguientes pautas para determinar si toca un pase provoca un pase defensivo.

- Si la bola se toca antes de que se produzca la interferencia del pase defensivo,
- El toque debe estar alejado del potencial receptor para eliminar la falta.
- La repetición nunca eliminará una falta si el jugador que toca el pase es el mismo jugador que cometió la falta de interferencia del pase defensivo.

### **Problemas de las Reglas.**

- Un jugador del equipo receptor debe estar en el campo en el momento de la patada, pero puede dejar el campo y Regresar. Los jugadores del equipo que Patea pueden abandonar el campo, pero **NO** pueden regresar al campo (Regla 6-1-11- **NO revisable**).
- El equipo receptor debe tener la posesión del balón al final del down (Regla 10-2-4). Con el fin de intercambiar (faules que se anulan) con una falta por el equipo que patea.
- Si la posesión cambia durante un down, pero la ofensiva recupera la posesión de la bola, es una nueva serie, incluso si el punto de posesión se encuentra atrás de la línea por ganar. (Regla 5-1-4-a).
- La castigo por pase ilegal adelantado es de cinco yardas desde el punto de la falta y la pérdida de down (Regla 7-3-2).
- Los faules por intentar conservar el tiempo y conservar el yardaje tienen el mismo castigo. La diferencia existe cuando se inicia el reloj de juego.
- El castigo cuando "un pasador lanza la bola para conservar yardas hacia adelante a un área donde **NO** hay un receptor elegible del Equipo A". Es pérdida de down del punto de la falta. El reloj comienza en el momento del centro. (Regla 7-3-2-g).
- El castigo para cuando "un pasador para conservar el tiempo lanza la bola hacia adelante a un área donde **NO** hay receptor elegible" es la pérdida de down desde el punto de la falta. (Regla 7-3-2-h).
- La excepción para un pasador que está fuera de la caja de tackles para lanzar la bola más allá de la línea de scrimmage sin castigo, sólo se aplica al jugador que controla el centro o el pase hacia atrás es como resultante (Regla 7-3-2-excepción).
- El castigo por lanzar la bola hacia atrás para conservar el tiempo es de cinco yardas del punto de la falta. Se aplica disminución de diez segundos (Regla 3-4-4; 7-2-1).
- Ningún jugador podrá batear la bola suelta hacia su propia zona de gol o en ninguna dirección si la bola se encuentra en la zona de anotación. (Regla 9-4-1-c) (Excepción: ver Regla 6-3-11). (A.R. 6-3-11-1, A.R. 9-4-1-1 a la 10 y A.R. 10-2-2-2).
- Una patada de scrimmage hecha cuando el cuerpo entero del pateador está más allá de la zona neutral es una patada ilegal y se considera una falta de bola viva que hace que la bola se convierta en muerta. Cinco yardas desde el punto anterior y la pérdida de down. (Regla 6-3-10-c).
- Una patada de scrimmage que cruza la zona neutral, si toca el suelo, un jugador, un **Oficial** o cualquier cosa que esté más allá de la zona neutral se considera una patada legal. (Regla 2-16-7-b).
- El toque ilegal es cuando un receptor inelegible toca intencionalmente un pase legal antes de tocar a un **Oficial** o un jugador del Equipo B. La repetición puede revisar si una bola fue tocada, pero **NO** puede revisar si el toque fue intencional (Regla 7-3-4).

- El Lanzar la bola intencionalmente pertenece a los pases adelantados. El Réferi puede rechazar el pañuelo para la puesta a tierra intencional si la repetición determinó que el pase estaba atrasado. (Regla 7-3-2).
- La aplicación de la patada de post-scrimmage kick (PSK) **NO** puede ocurrir en un gol de campo exitoso, intento de punto extra (PAT) o en un período extra. (Regla 10-2 -3).

#### **Corredor hace Down.**

- Cuando cualquier parte del cuerpo del portador de la bola, excepto sus manos o pies, toca el suelo o cuando el portador de la bola es tackleado o de otra forma cae al suelo y pierde la posesión de la bola cuando hace contacto con el suelo con cualquier parte de su cuerpo, exceptuando con sus manos o pies. (Regla 4-1-3-b) (Excepción: La bola permanece viva cuando un jugador ofensivo ha simulado una patada y al momento del centro está en posición de patear una bola sostenida por un compañero. La bola puede ser pateada, pasada o avanzada por Regla). (A.R. 4-1-3-1).
- De la mano / la muñeca / el tobillo que toca el suelo **NO** pone a un corredor haciendo down.
- Un jugador está fuera de límites del campo cuando cualquier parte de su cuerpo toca cualquier cosa que **NO** sea a otro jugador o a un **Oficial** del juego que se encuentre en o por fuera de una línea que limita el campo. (Regla 2-25-1, 4-2-1).
- Es un balón suelto si una bola golpea el suelo y se suelta sin otra parte del cuerpo haciendo down. Una pelota que sale con solo una mano o una muñeca tocando el suelo es un balón suelto.
- Una vez que un corredor es o hizo down o está fuera de límites del campo, la repetición **NO** puede ponerlo de nuevo como corredor, es down en ese punto, incluso si la evidencia indica que el corredor **NO** estaba haciendo down / fuera del campo.
- La repetición puede determinar la ubicación de la bola en relación con la línea a ganar o la línea de gol cuando el corredor hizo down.
- Un portador de bola que obviamente se ha dado a sí mismo y se está deslizando los pies primero es en ese momento un jugador indefenso. (2-27-14).
- Tan pronto como un jugador comience su deslizamiento (indicado el punto de máximo avance por las nalgas del jugador que comienza a caer), la jugada se ha terminado y el corredor está haciendo down.
- **NO** puede ocurrir un balón suelto después de que el jugador inicia su deslizamiento.
- Se puede revisar solo si la bola estaba más allá de la línea por ganar, si la bola se soltó, o si un casco salió antes o después de que el corredor comenzó su deslizamiento (y, por lo tanto, hacia down).
- La repetición puede revisar cuando un jugador comenzó su deslizamiento y por lo tanto está haciendo down e indefenso. El punto en el cual un jugador comienza su deslizamiento es el punto del máximo avance. Este punto es revisable si implica la línea de gol o la línea por ganar.
- Una falta contra un jugador después de que él comenzó su deslizamiento la falta es en bola muerta. En la cuarta un down, la bola pasa al Equipo B y el castigo se aplica después del cambio de posesión.
- Si en el proceso normal de dar un Pase cualquier parte del pie toca la línea lateral, ese pie está fuera de los límites del campo.
- Un corredor que se descarta fuera de límites del campo lo obtiene un paso y una inmersión para llegar a la zona final cualquier cosa más que un paso y una zambullida pondrá al corredor en el lugar que el **Oficial** lo descartó fuera de los límites del campo. Si lo hace cuando va sólo a la zona final, **NO** lidia con la línea de ganar.
- Un casco que se sale completamente fuera del corredor, lo pone en ese punto. (Regla 3-3-9).
- Al hacer una cachada, el arrastre de un dedo en la línea lateral (una buena indicación de esto es pequeñas piezas de hule brincan) es legal. Un movimiento natural de la punta delo pie / sin arrastrar y si cualquier parte del pie tocando la línea lateral coloca el receptor fuera de los límites del campo.

## Safety / Touchback / Ímpetus.

### Safety.

- La Revisión de un Safety puede ocurrir cuando el progreso es un problema. Una llamada de Safety debido a que un corredor es echo down en la zona final siempre es revisable.
- Un Safety creado por castigo **NO** es revisable. Un ejemplo sería una falta que ocurrió en la zona final Si la falta realmente ocurrió en la zona final **NO** se puede revisar.
- La ubicación del pasador es revisable cuando está obviamente en el campo de juego y se produjo una decisión de lanzar la bola intencionalmente que creó un Safety. Debe ser obvio que el pasador estaba en el campo de juego para que **esté** se revise (Regla 12-3-2-f).
- La bola debe estar completamente en el campo de juego cuando el progreso ha sido detenido para que la jugada haya terminado Fuera de la zona final. Cualquier parte de la bola que está en la zona final cuando se declara bola muerta provoca que la bola esté en la zona final (Safety).

### Touchback.

- Un Touchback se produce cuando la bola está muerta de detrás de una línea de gol, excepto de un pase incompleto adelantado, o se convierte en bola muerta en posesión de un jugador en, o por encima o detrás de su propia línea de gol y el equipo atacante es responsable de que la bola **esté** allí (8-6-1-a).
- Un Touchback se produce cuando una patada se convierte en muerta por Regla detrás de la línea de gol del equipo defensivo y el equipo atacante es el responsable de la bola que esté allí.
- Una patada (libre o scrimmage) sin ser tocada por el Equipo B que toca la zona final, es un Touchback.

### Ímpetus.

El ímpetu impartido por un jugador que pateo, pasa, centra o fomblea la bola debe considerarse como el responsable del progreso de la bola en cualquier dirección, aunque el curso de la bola sea desviado o esta regrese después de pegar en el suelo o de tocar a un **Oficial** o a cualquier jugador de cualquier Equipo. ((Rule 8-7-1) A.R. 6-3-4-3, A.R. 8-5-1-2, 6 y 8 y A.R. 8-7-2-1 a la 4).

### Segundo Esfuerzo.

- "Segundo Esfuerzo." trata con el tercer aspecto de completar una cachada, que es tener la bola lo suficientemente para realizar un acto común al juego.
- Para entender la Regla apropiada en la cachada / **NO** cachada y segundo acto, la repetición deberá entender completamente la definición de una cachada (ver Regla 2-4-3)
- Un segundo acto (**Esfuerzo**) puede ocurrir solamente cuando la cachada está totalmente terminada. Atrapar la pelota y hacer un segundo **Esfuerzo** o acto son dos eventos separados.
- Cuando un receptor va al suelo, la repetición debe determinar si el receptor completó la cachada de pie y luego fue al suelo como un segundo acto (fomble) o si el receptor fue al suelo mientras trataba de hacer la cachada y por lo tanto todavía **NO** completa el proceso de la cachada.
- Un segundo **Esfuerzo** después de completar la cacha debe ser obvio. Si el segundo acto **NO** es obvio, entonces la repetición debe regir la bola que se suelta, como un pase incompleto.
- Las jugadas del segundo acto son más problemáticas de ocurrir cuando un jugador está intentando alcanzar la línea de gol o la línea por ganar.
- Los jugadores defensivos que golpean la Bola fuera de la mano de un jugador puede ser un segundo acto si se dictaminó que la cachada se completó y el receptor estaba down o era un corredor.
- Cuando se trata de determinar si se produjo un segundo acto, la repetición debe centrarse en los actos que significan una transición de receptor a corredor.



- El equipo de la Repetición necesita ver la jugada a velocidad real para analizarla con precisión cuando hay duda en la jugada, la jugada se queda como se marcó.
- En el Libro de la Repetición instantánea (jugar en la zona final): Si el receptor ha completado la catcha y permanece erguido con la bola firmemente en su control, la bola está muerta en la zona final del Equipo B, y es un Touchdown. Si va al suelo como resultado de un segundo esfuerzo, sigue siendo un Touchdown, sin embargo, si hay alguna duda de que, si la cachada ha sido completada, Si es así cuando él va al suelo durante el proceso de la cachada y pierde la bola, ya sea por su cuenta o debido al contacto de un oponente, entonces el pase es incompleto (Regla 12-3-2-a)

### **REVISION GENERAL DE TARGETING. (CONTACTO CON FUERZA)**

El objetivo es cazar a un oponente con el propósito de hacer daño con un contacto con fuerza (forzado) que va más allá de hacer una tackleada legal o un bloqueo legal o jugar con el balón.

**Regla 9-1-3-Targeting y contacto con fuerza con la corona del casco:** Ningún jugador iniciará el contacto o hacerlo con fuerza o centrará a un adversario con la corona de su casco (parte alta). Cuando hay duda, es un foul. Esta falta requiere que haya al menos un indicador de haber cazado (ver nota 1 abajo). Cuando hay duda, es un foul.

#### **Puntos clave:**

- Estar indefenso **NO** es un problema.
- La ubicación del golpe en el oponente **NO** es un problema.
- El infractor debe transferir el impacto y golpear con la corona del casco.
- La corona del casco es la porción del casco por encima del nivel de la parte superior de la mascarilla.
- Eso puede suceder en cualquier tipo de jugada.
- A menudo, el golpe es tanto o más peligroso para el jugador que golpea que para el receptor que recibe el golpe.

**Regla 9-1-4 - Targeting y contacto con fuerza en el área de la cabeza o el cuello de un jugador sin defensa:** Ningún jugador podrá iniciar cualquier tipo de contacto o hacerlo con fuerza al área de la cabeza o del cuello de un oponente indefenso (ver nota 2 abajo), con el casco, el antebrazo, el codo o el hombro. Esta falta requiere que haya al menos un indicador de haber cazado (ver abajo). Cuando hay duda, es un foul con el casco, antebrazo, mano, puño, codo o hombro.

#### **Puntos clave:**

- Los oficiales deben determinar si:
  - (1) el oponente está indefenso,
  - (2) el contacto con fuerza fue en el cuello o la cabeza del oponente, y
  - (3) el contacto con fuerza fue hecho con la mano del jugador, puño, antebrazo, hombro o casco. Deben estar presentes para que se pueda llamar un Targeting.
- A menudo hay dos faltas en una jugada que involucra cazar. La repetición puede eliminar el foul de Targeting y seguir imponiendo la otra infracción de foul personal.

**Nota 1:** "Cazar, centrar" significa que un jugador tiene como objetivo a un oponente para fines de atacar con la aparente intención de un contacto con fuerza que va más allá de hacer un contacto legal o un bloqueo legal o participar en la jugada. Algunos indicadores de cazar, centrar, incluyen, pero **NO** se limitan a:

- Topetear un jugador levanta sus pies para atacar a un oponente para realizar un empuje hacia arriba y hacia delante del cuerpo para hacer contacto en la cabeza o la zona del cuello.
- Un contacto seguido por un empuje hacia arriba y hacia adelante para atacar con el contacto en el área de la cabeza o el cuello, a pesar de uno o ambos pies estén en el suelo.

- Contactar con el casco, antebrazo, puño, mano o codo realizando el contacto en el área de la cabeza o el cuello.
- Bajar la cabeza antes de atacar al iniciar el contacto con la corona del casco.

**Nota 2:** Jugador indefenso (Regla 2-27-14):

- Un jugador en el acto de o justamente después de lanzar un pase.
- Un receptor tratando de atrapar o cachar un pase atrasado, o en posición de recibir un pase atrasado o un jugador que ha completado una cachada y **NO** ha tenido tiempo para protegerse a sí mismo o **NO** es claramente ya un portador de la bola.
- Un pateador en el acto de después de patear un balón o durante la patada o el regreso.
- Un regresador de patadas que intentar atrapar o recuperar una patada, o el que ha completado una cachada o ha recuperado una bola y **NO** ha tenido tiempo de protegerse a sí **NO** se ha convertido claramente en un portador de la bola.
- Un jugador que se encuentra sobre o en el suelo.
- Un jugador obviamente fuera de la jugada.
- Un jugador que recibe un bloqueo del lado ciego o que se encuentra distraído, (viendo hacia otro lado)
- Un portador de la bola que se encuentra detenido por un oponente y cuyo avance se ha detenido.
- Un **QB** en cualquier momento después de un cambio de posesión.
- Un portador de la bola que, evidentemente, que él mismo ha iniciado y está deslizando con los pies por delante.

**CASTIGO — 15 yardas. Por faules en bola muerta, 15 yardas desde el punto siguiente. Primer down automático por faules del Equipo B, si NO están en conflicto con otras Reglas. Por faules en la primera mitad: inhabilitación para el resto del juego Regla 2-27-12. Por faules en la segunda mitad: inhabilitación para el resto del juego y la primera mitad del siguiente juego. Si la falta se produce en la segunda mitad del último juego de la temporada, los jugadores con elegibilidad restante ejercerán la suspensión durante el siguiente juego de la siguiente temporada o Tazón. La inhabilitación es objeto de un examen por el Oficial de repetición instantánea. (Regla 12-3-5-f). [S38, S24 y S47]**

**Cuando en la repetición instantánea Oficial se invierte la descalificación:**

Si el faul por cazar **NO** es en conjunto con otra falta de faul personal por el mismo jugador, el castigo de 15 yardas **NO** se aplica. Si el jugador comete otra falta de faul personal en conjunto con un faul de cazando, el castigo de 15 yardas por esa falta de faul personal se hace cumplir de acuerdo con la Regla. (A. R. 9-1-4-7 y 8).

Para juegos donde la repetición instantánea **NO** puede ser empleada.

Si un jugador es descalificado en la primera mitad, a elección de la conferencia o por el acuerdo mutuo antes del juego de los equipos en los juegos inter-conferencia, en el intermedio entre las dos mitades al Réferi le será proporcionado un video de la jugada de que se trate de su revisión en un lugar seguro y privado de los Oficiales

El Réferi revisar el video para determinar si la expulsión se invierte. La decisión del Réferi es final. (A. R. 9-1-4-9)

**Nota:** La fuente de video y la ubicación de la revisión se determinarán antes del partido a través de mutuo acuerdo entre los equipos y el Réferi.

Si un jugador es descalificado en la segunda mitad, la Conferencia puede consultar a la Coordinadora Nacional de Oficiales de fútbol que luego facilitaría un video y será revisado. Basado en la revisión, y si solamente el Coordinador Nacional llega a la conclusión de que el jugador **NO**

**se debería haber descalificado, la Conferencia puede anular la suspensión. Si el Coordinador Nacional apoya la inhabilitación, se mantendrá la suspensión para el próximo juego de acuerdo con la Regla.**

### **Indicadores de Targeting**

Por notas a los Artículos 9-1-3 y 9-1-4:

- Targeting significa que un jugador apunta a un oponente con el propósito de atacar con un contacto con fuerza que va más allá de hacer un tackleada legal o un bloqueo legal o jugar al balón. Algunos indicadores de objetivo incluyen, pero **NO** se limitan a:
  1. Sus pies para atacar a un oponente por un empuje hacia arriba y hacia adelante del cuerpo para hacer contacto en el área de cabeza o cuello.
  2. Una agachada seguida por un empuje hacia arriba y hacia adelante para atacar con el contacto en la cabeza o el área del cuello, a pesar de que uno o ambos pies están todavía en el suelo.
  3. Liderar con el casco, el antebrazo, el puño, la mano o el codo para atacar con el contacto en el área de la cabeza o el cuello.
  4. Bajar la cabeza antes de atacar iniciando el contacto con la corona del casco.

### **El Targeting y repetición.**

Todas las faltas de Targeting son revisadas por la repetición. Es de vital importancia para la repetición saber qué foul fue llamado (ver 9-1-3 o 9-1-4) El Réferi debe ser claro con el anuncio y la comunicación con el **Oficial** de repetición. El **Oficial** de repetición instantánea Puede crear una falta de Targeting en casos en los que una falta **NO** es marcada por los Oficiales en el campo. Tal revisión **NO** puede ser iniciada por el desafío de un entrenador. Esta regla da a la repetición instantánea la flexibilidad extendida del **Oficial** para revisar todos los aspectos de una decisión de Targeting, Si un jugador estaba indefenso (por definición) Si **NO** se llama a una falta de Targeting en el campo, el **Oficial** de repetición instantánea puede confirmar o de tener una fuerte evidencia en video de que la acción es: (1) clara y obvia y (2), Entonces él debe parar el juego para la revisión

- La repetición debe intentar evitar detener el juego para revisar una falta de Targeting y, si a continuación, la Regla "se mantiene".
- La repetición puede eliminar una falta de Targeting si uno o más de los componentes de la Targeting **NO** están presentes.
- La repetición debe mirar más allá del contacto inicial y considerar el punto de contacto con fuerza.
- La repetición debe examinar dónde se extiende la fuerza del golpe. Un contacto tenue o ligero rose con del casco **NO** se considera contacto con fuerza.
- La repetición puede confirmar, eliminar o asentar la falta al revisar las llamadas de Targeting.
- El castigo de yardaje por Targeting es de 15 yardas desde el punto siguiente y la descalificación del jugador infractor durante el resto del juego (las faltas de la segunda mitad llevan la descalificación para la primera mitad del siguiente partido).
- A menudo hay dos faltas en una jugada que involucra Targeting.
- La repetición puede crear una falta de Targeting, independientemente de si se pide otra falta en la jugada (por ejemplo, rudeza al pasador).
- El estándar es muy alto para eliminar las llamadas de Targeting. Indisputable evidencia de video debe existir y ser muy claro para una llamada para ser eliminado.
- la repetición debe supervisar si el número del jugador infractor es correcto y se informa y si el jugador infractor sale al vestidor.

- Si la falta es reportada equivocada (9-1-3 vs 9-1-4) y el jugador involucrado cometió una falta de Targeting, la jugada se mantendrá en su lugar.

### **REDUCCIÓN DE 10 SEGUNDOS.**

Una reducción de 10 segundos puede ocurrir cuando el reloj del juego se está ejecutando y queda menos de un minuto en cualquier mitad. (Regla 3-4-4).

Existe una oportunidad de reducción de 10 segundos cuando ocurre lo siguiente:

- Cualquier falta que impida el centro.
- La puesta a tierra intencional para detener el reloj de juego.
- El pase ilegal adelantado incompleto.
- El pase hacia atrás es echado fuera de los límites del campo para detener Reloj.
- Cualquier otra falta cometida con la intención de detener el reloj de juego.
- Una oportunidad de reducción de 10 segundos existe cuando el reloj se detiene para un jugador lesionado. El jugador debe abandonar el juego por lo menos una jugada. El reloj de jugada se re-establece en 25 Segundos cuando es un jugador del equipo A, es el lesionado y 40 segundos cuando un jugador del Equipo B, se lesiona.
- Una oportunidad de reducción de 10 segundos existe cuando el reloj se detiene debido a un casco que se sale. Si un tiempo fuera se puede usar para mantener al jugador en el juego e impedir que la reducción de 10 segundos. El tiempo de jugada se fija en 25 segundos cuando un jugador del Equipo A, pierde su casco y de 40 segundos cuando un jugador del Equipo B, pierde su casco.
- La reducción de diez segundos **NO** se aplica a las faltas que **NO** detienen el reloj de juego, (formación ilegal, etc.)
- El equipo ofendido puede aceptar la penalización de yardas y rechazar la reducción de 10 segundos. Si la penalización de yardas es rechazada, la reducción de 10 segundos es rechazada por Regla
- El equipo que fauleo puede evitar la reducción de 10 segundos. Si obtiene un tiempo fuera.
- Si se aplica una pérdida de 10 segundos, el reloj de jugada se re-establece en 25 segundos y el reloj del juego comienza a la señal de bola lista.
- Existe una oportunidad de reducción de 10 segundos con menos de un minuto en cada mitad, una revisión de la repetición da como resultado la revocación de la decisión en el campo, y la decisión correcta no habría detenido el reloj del juego. El tiempo se restablece en el lugar donde estaba el reloj del juego cuando la jugada debería haber terminado, y se ejecutan 10 segundos desde ese punto. El reloj del juego comenzará en la señal de bola lista del Réferi para jugar. Cualquiera de los equipos puede usar un tiempo fuera del equipo para evitar la reducción.
- Si se declina una pérdida de 10 segundos. El reloj del juego comienza al centro.
- **NO** puede ocurrir una pérdida de 10 segundos. Cuando hay faules que se compensan, u ocurren dos eventos de pérdida de 10 segundos. Uno para cada Equipo (por ejemplo, equipo A pierde el casco y equipo B jugador lastimado).
- Se debe recordar a la cabina de repetición que la oportunidad de pérdida de 10 segundos, existe cuando falta menos de un minuto para finalizar en cada mitad.
- Si el reloj del juego se detiene por cualquier otro motivo administrativo, la pérdida de 10 segundos. **NO** se aplica. La regla de pérdida de 10 segundos, tiene por objeto disuadir a un equipo de hacer algo intencionado que detenga el reloj de juego. Si el reloj se detiene independientemente de la acción intencional del equipo, el equipo está sujeto a una posible pérdida de 10 segundos.

### **TIEMPO.**

- El tiempo debe ser restaurado cuando una jugada es revertida por una decisión de la cabina de la repetición. En el campo crea un reloj detenido y se pierde tiempo. **NO** hay ajuste de reloj si la inversión crea una situación en la que el reloj de juego **NO** se detuvo.
- El tiempo se puede restaurar en el final de cualquier cuarto si el reloj pasa a 0:00 y debe haber tiempo restante.
- Para restaurar el tiempo al final de cada mitad, la siguiente jugada debe ser de scrimmage. El tiempo **NO** puede ser restaurado después de un Touchdown o un intento de gol de campo exitoso.
- Para restaurar Tiempo al final del cuarto cuarto, la puntuación debe estar empatada o el equipo con la bola va detrás de ocho puntos o menos.
- El tiempo se puede restaurar al final del primer y tercer cuarto si el reloj va a 0:00, **NO** Importa la siguiente jugada. El tiempo y otros problemas competitivos deben ser considerados cuando se decide detener el juego y restaurar el tiempo en el primer y tercer cuarto.
- El tiempo debe ser restaurado si el reloj va a 0:00 en una jugada de cuarto down al final de la mitad y la repetición pueden confirmar que la jugada terminó antes de que expirara la bola del Equipo B.
- Un segundo debería salir del reloj si un jugador cacha una patada y luego va inmediatamente al suelo. **NO** hay tiempo que salga del reloj si el jugador cacha la patada mientras esta en el suelo.
- El reloj comienza en las patadas libres cuando la bola se toca legalmente. Una patada libre es legalmente tocada por el Equipo A después de que la pelota haya pasado más de 10 yardas.
- Esté preparado para buscar en el campo, inmediatamente si el tiempo necesita ser restaurado al final de una jugada. **NO** tome tiempo para mirar las repeticiones. Detener el juego para evitar que los equipos salgan del campo y luego revisar la jugada.
- Si al final de cada mitad la defensiva recupera y avanza un balón suelto con el reloj que va a 0:00 durante el avance, si la repetición determina que un jugador del Equipo A hizo down antes de fumblear, la pelota puede ser otorgada al Equipo A y el tiempo puede ser restaurado al tiempo en que el jugador fue derribado si:
  - (1) el Equipo A tiene un tiempo fuera restante o
  - (2) la jugada habría creado un reloj detenido (derribado más allá de la línea para ganar) Si cualquiera de estas situaciones **NO** existe, el Equipo A **NO** puede detener el reloj, y la mitad ha terminado.
- Con menos de un minuto restante en cada mitad y una revisión de la repetición da como resultado que la decisión en el campo se revierte y la decisión correcta no haya detenido el reloj del juego, se aplica una reducción de 10 segundos. El tiempo se restablece en el lugar donde estaba la bola, el reloj del juego cuando la jugada debería haber terminado, y se ejecutan una reducción de 10 segundos desde ese punto. El reloj del juego comenzará en la señal de bola lista del Réferi para jugar. Cualquiera de los equipos puede usar un tiempo fuera del equipo para evitar la reducción.
- Tenga en cuenta si el Réferi inicia el reloj para la próxima jugada antes de terminarse de ver las jugadas en una revisión en la repetición. El tiempo debe ser restaurado si la parada da lugar a una inversión da a un reloj muerto.
- Un equipo que llama tiempo un tiempo fuera para preservar el tiempo tiene su tiempo de fuera restaurado si una inversión crea un reloj detenido (un ejemplo sería una captura invertida a un pase incompleto y la jugada da un reloj muerto).
- Al final de cualquiera de los dos medios. El juego **NO** debe ser detenido para una revisión hasta que estén seguros que la falta será capaz de poderse ejecutar otra jugada.
- El tiempo se puede restaurar si el reloj **NO** se detuvo después de que un **Oficial** ha señalado un tiempo fuera. Debe haber pruebas en el vídeo de la señal del Oficial que muestre el reconocimiento. De que un **Oficial** llama un tiempo fuera.

- Tenga cuidado con los errores horribles en el reloj. Una pérdida de 30 segundos o más constituye un error flagrante.
- Tenga cuidado con el tiempo perdido cuando se produce un retraso en el juego o se llama al tiempo fuera. Recupere el tiempo si es necesario. Intente realizar el ajuste utilizando el **Oficial** alternativo o el asistente designado de la línea lateral.
- **NO** reinicie el reloj hasta el punto de recuperación en las jugadas de donde se aplica la regla de cuarto down.
- **NO** reinicialice el reloj en el fumble adelantado fuera de los límites del campo a menos que sea cuarto down y hay un cambio de la posesión.
- Utilice el chaleco **Oficial** / verde alterno para comunicarse con la planilla cuando el tiempo debe ser ajustado.

#### **DOCE HOMBRES EN EL TERRENO DE JUEGO.**

- Doce hombres en el campo es revisable, pero debe ser significativo. La penalización de cinco yardas (Regla 3-5-3).
- Una jugada **NO** puede ser revisada si un jugador de más de 11 intenta abandonar el campo y, si en el centro, el siguiente paso del jugador lo saca de los límites del campo. Esto **NO** es una violación de la Regla 3-5-3.
- La sustitución ilegal **NO** es revisable a menos que haya más de 11 jugadores en la formación o si un pañuelo es lanzado y hay menos de 12 jugadores en el campo en el momento del centro.
- La repetición puede decirle al Réferi, para crear una falta para 12 hombres en el campo, aunque debe haber evidencia de vídeo en el monitor de la repetición. El equipo de la repetición puede utilizar monitores independientes y piezas de imágenes juntos o utilizar el "All-22" cámara. (Esta es una cámara que saca fotos antes de la formación y antes del centro, para ser enviada a los couches).
- La repetición **NO** puede participar cuando un jugador número 11 está saliendo del campo o un jugador está en fuera de juego.

PARTE III: SITUACIONES DE LAS JUGADAS DEL 2017. (A: R:)

INDICE.	Pag
1. Tocando una patada libre.	44
2. Tocando una patada libre	44
3. Tocando una patada libre	44
4. Patada libre fuera de límites del campo	44
5. Tocando una patada libre	44
6. Bloqueo temprano en una patada corta	45
7. Bloqueo temprano en una patada corta	45
8. Bloqueo temprano en una patada corta: desafío	45
9. Patada libre fuera de límites del campo	45
10. Patada libre fuera de límites del campo	45
11. Posesión de una patada cerca de la línea lateral	46
12. Posesión de una patada en el campo de juego	46
13. Posesión de una patada en el campo de juego	46
Situaciones de Juego NO Revisables en las Patadas Libres.	46
14. Patada libre fuera de límites del campo	46
15. Interferencia de atrapadas libres	46
16. Interferencia en atrapada libre.	47
17. Jugador fuera de límites del campo	47
Jugadas de carrera.	47
18. Corredor down con respecto a un primer down	47
19. Máximo avance con respecto a un primer down.	47
20. Jugador que sale fuera de los límites del campo con respecto a un primer down.	48
21. El corredor NO es echo down.	48
22. El pateador de la bola que salta fuera de los límites del campo.	48
23. Dando la bola de mano a mano legal.	48
24. Corredor saliendo fuera de los límites del campo.	48
25. El punto de la bola NO involucrado con un primer down o línea de gol.	49
26. Pase completo o incompleto	49
27. Pase completo o incompleto	49
28. Pase adelantado completo a pesar del silbato.	49
29. El pase es declarado completo, luego la bola Fombleada.	49
30. El pase declarado completo.	49
31. El pase declarado incompleto.	50
32. Proceso de la cachada	50
33. Pase en la zona final	50
34. Pase en la zona final	50
35. Pase en la zona final	51
36. Pase en la línea lateral	51
37. Pase a la línea lateral.	51
38. Pase a la línea lateral	51
39. Pase a la línea lateral	51
40. Pase a la línea lateral	52
41. Pase en el pílón.	52
42. Pase en el pílón.	52
43. Receptor saliendo de los límites del campo	52
44. Receptor saliendo de los límites del campo	52

45. Receptor forzado fuera de límites del campo	53
46. Receptor forzado fuera de límites del campo	53
47. Receptor forzado a ir fuera de los límites del campo	53
48. Pasar hacia adelante o hacia atrás	53
49. Pasador más allá de la zona neutral	53
50. Pase ilegal adelantado.	53
51. Pase ilegal adelantado.	54
52. Pase ilegal adelantado.	54
53. Pase hacia adelante o hacia atrás después de una patada	54
54. Pase tocado para un jugador defensivo	54
55. Pase tocado para un jugador defensivo	54
56. Pase tocado para un jugador defensivo- Indicación del Réferi	55
57. El pase se toca detrás de la zona neutral - Indicación del Réferi.	55
58. Pase tocado más allá de la zona neutral- Indicación del Réferi.	55
59. Pase tocado detrás de la zona neutral - Indicación del Réferi.	55
60. Pase tocado para un jugador defensivo	56
61. Pase tocado para el jugador inelegible	56
62. Desafío de un pase completo	56
63. Pase hacia delante o hacia atrás	56
64. Receptor forzado fuera de los límites del campo	57
65. Receptor inelegible en el campo.	57
66. Receptor inelegible en el campo.	57
67. Legalidad del pase	57
68. Aplicación del castigo: yardas incorrectas	57
69. Pasador saliendo de los límites del campo	57
QB Pase o Fomble	58
70. Pase hacia adelante o balón suelto	58
71. Pase hacia adelante o balón suelto	58
72. Pase hacia adelante o balón suelto	58
73. Pase hacia adelante o balón suelto	58
74. Pase hacia adelante o balón suelto	59
75. Pase hacia adelante o balón suelto	59
76. Pase hacia adelante o balón suelto - Anuncio de Réferi	59
77. QB tira la bola para detener el reloj	59
Situación de Jugada <i>NO</i> Revisable en QB Pass / Fomble	60
78. Puesta a tierra intencional Fomble	60
79. Fomble / down por regla	60
80. Fomble / down por regla	60
81. Fomble / down por regla	60
82. Fomble / fuera de límites del campo.	61
83. Fomble tocando una línea lateral	61
84. Fomble tocando una línea lateral	61
85. Recuperación de un balón suelto en relación con una línea lateral	61
86. Recuperación de un balón suelto en relación con una línea lateral	61
87. Jugador fuera de límites del campo volviendo Para recuperar una bola suelta	62
88. Recuperación de un balón suelto en relación con una línea de gol.	62
89. Recuperación de un balón suelto en la zona final.	62
90. Cuarto down Fomble.	62
91 Balón suelto en cuarto down.	62
92. Cuarto down / intento de anotación extra Fomble	62
93. Punto del Fomble.	63
94. Fomble o pase hacia atrás fuera de los límites del campo en la línea de gol	63



95. El casco del corredor saliendo	63
96. Fomble a través de la zona final	63
97. Recuperación de un balón suelto en el campo de juego	63
98. Recuperación de un balón suelto en el campo de juego	63
99. Recuperación simultánea de una bola suelta	64
100. Fomble hacia adelante fuera de los límites del campo	64
101. Punto donde el balón suelto o pase hacia atrás	64
Cruza la línea lateral	64
102. Silbato inadvertido	64
103. Silbato inadvertido	64
104. Potencial balón suelto cerca de la línea de gol	65
Situaciones de juego NO revisables en Fombles	65
105. Fomble adelantado fuera de los límites del campo	65
Patadas de Scrimmage	65
106. Tocando una patada	65
107. Tocando una patada	65
108. Tocar una patada	66
109. Roughing / Running into - A nuncio de Réferi	66
110. Tocando una patada cerca de una línea de gol	66
111. Bola que golpea una línea lateral	66
112. Recuperación de una patada de despeje mofada en la línea lateral.	66
113. Pateada en una zona final	67
114. La bola cruza la zona neutral	67
115. Patada mofada	67
116. Posesión de una patada en el campo de juego	67
117. Avance de una atrapada libre marcada como bola muerta	67
118. Avance de la atrapada libre - Bola declarada muerta	67
119. Avance de la atrapada libre - Bola declarada muerta.	68
120. Silbato Inadvertido	68
121. Silbato Inadvertido	68
Situaciones de Jugada NO Revisables en las Patadas de Scrimmage	68
122. Punto de bola NO tocada, fuera de los límites del campo	68
123. Interferencia en la cachada.	68
124. Tocar con fuerza	69
125. Jugador fuera de límites del campo	69
Jugadas de anotación.	69
126. Línea de gol	69
127. Pílon	69
128. Pílon	70
129. Pílon	70
130. Pílon	70
131. Pílon	70
132. Fuera de los límites del campo	70
133. Fuera de límites del campo	70
134. Pase en la zona final	71
135. Fomble en una línea de gol	71
136. Fomble en una línea de gol	71
137. Safety	71
138. Intento de gol de campo	71
139. Intento de gol de campo	72
140. Pase hacia atrás - Safety potencial	72
141. Safety que implica aplicar un castigo	72

142. Puesta a tierra intencional cerca de la línea de gol	72
Jugadas NO revisables en las situaciones de anotación:	72
143. Fuera de límites del campo	72
144. Down por Regla	73
145. Safety que envuelve un castigo	73
146. Safety que implica aplicar el castigo	73
Cronometraje.	73
147. Pase completo o incompleto	73
148. Corredor fuera de límites del campo	74
149. Línea por ganar	74
150. Cambio de posesión	74
151. Reloj del juego al final de la mitad	74
152. Reloj del juego al final de la mitad	74
153. Reloj del juego al final de la mitad	75
154. Reloj del juego al final del juego	75
155. Reloj del juego al final del juego	75
156. Reloj del juego al final del juego	75
157. Reloj del juego al final del juego	76
158. Reloj del juego al final del juego	76
159. Reloj del juego al final del cuarto	76
160. Reloj del juego al final del juego	76
161. Error en el reloj	77
162. Reloj de juego al final de la mitad	77
163. Reloj del juego al final de la mitad	77
Situaciones que NO pueden ser revisadas con respecto al reloj del juego	77
164. Reloj del juego al final de la mitad	77
165. Reloj del juego al final del juego	77
Aplicación de castigos	78
166. Revisión de repetición – down correcto	78
167. Revisión de repetición – down correcto	78
168. Faults personales y actitudes antideportivas: aplicación de sanciones después de una revocación	78
169. Aplicación de sanciones después de una revocación	78
Faults de Targeting.	78
170. Targeting. y contacto con fuerza con la corona del casco	79
171. Targeting y contacto con fuerza con la corona del casco	79
172. Targeting. y contacto con fuerza en el:	79
173. Targeting y contacto con fuerza en el Área de cabeza o cuello de un jugador sin defensa	79
174. Área de cabeza o cuello de un jugador sin defensa	80
175. Targeting. y contacto con fuerza en el Área de cabeza o cuello de un jugador sin defensa	80
176. Targeting. y contacto con fuerza en la Área de cabeza o cuello de un jugador sin defensa	80
177. Targeting. y contacto con fuerza en el Área de cabeza o cuello de un jugador indefenso	80
178. Targeting.: el entrenador solicita un reto	81
Jugadas varias.	81
179. Sustitución ilegal	81
180. Sustitución ilegal	81
182. Sustitución ilegal (que NO se puede revisar).	81
183. Momentum	82
184. Siguiendo centro Legal o patada	82
185. Desafío después de la revisión	82
186. Anuncio del Réferi	82
187. Máximo avance.	82

### PARTE III: SITUACIONES DE LAS JUGADAS DEL 2017. (A: R:)

#### SITUACIONES

En las patadas libres, hasta que el balón esté legalmente poseído, las situaciones que se pueden revisar son el toque de la patada, la bola que golpea una línea de límite (incluyendo el pilón) y la recuperación en la línea lateral o en la zona final. Una jugada en ejecución y las directrices para las ejecuciones se aplican. También son revisables los bloqueos para el equipo de patear antes de que sean elegibles para tocar la bola.

En cada una de las siguientes jugadas de patada libre, la patada inicial se realiza en la línea de la yarda 35 de A

##### 1. Tocando una patada libre

En una patada de salida, el Equipo A intenta una patada corta, A80 tiene sus pies en la línea de la yarda 44 de A cuando recupera la bola en la línea de la yarda 46 de A. Regla de los Oficiales en el campo, toque ilegal

**REGLA:** Jugada revisable, si la bola había ido a 10 yardas antes de ser tocada por A80. Invertir a **NO** tocar ilegalmente A, primero y diez para el equipo A en la línea de la yarda 46 de A (Regla 12-3-4-a)

##### 2. Tocando una patada libre

A los 3 minutos restantes en el cuarto cuarto en un intento de patada, la bola es primero tocada para A20 en la línea de la yarda 41 de A y luego es recuperado por A80 en la línea de la yarda 45 de A, los Oficiales adjudican la bola al equipo A en la línea de la yarda 45 de A:

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si A20 tocó la bola. Revertir a toque ilegal de A, primero y diez en la línea de la yarda 41 para el equipo B (Regla 12-3-4-a)

##### 3. Tocando una patada libre

En la patada de salida para iniciar segunda mitad los Oficiales indican que la bola es tocada por B45 antes de salir de los límites del campo en la línea de la yarda 20 de B y da al equipo B la bola en ese lugar. La repetición muestra que B45 **NO** tocó la bola

**REGLA:** Con respecto a si B45 tocó la bola. Revertir a la patada libre fuera de límites del campo. Bola para el Equipo B, opción, primero y diez en la línea de la yarda 35 de B, o repetir la patada en la línea de la yarda 30 de A (Regla 12-3-4-a)

##### 4. Patada libre fuera de límites del campo

En una patada de salida, la bola está rodando en la línea de la yarda 12 del equipo B. La bola sale fuera de los límites del campo en la línea de la yarda 10 de B después de tocar el pie de B15.

**REGLA:** Jugada Revisable B15 tocó la bola. Revertir a ningún Faul, Equipo B primero y diez en la línea de la yarda 10 de B (Regla 12-3-4-a)

##### 5. Tocando una patada libre

Con la anotación empatada y 5 segundos restantes en el cuarto cuarto, el Equipo A patea y la bola que va entre las piernas del B15, la patada sin ser tocada sale fuera de los límites del campo en la regla línea de la yarda 5 de B, los Oficiales dictaminan que la bola tocó a B15 y el reloj de juego sigue corriendo a 0:00 durante la jugada

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si B15 tocó la bola. Revertir a Faul del Equipo B, primero y diez en la línea de la yarda 35 de B, patada libre fuera de los límites del campo o repetir la patada en la línea de la yarda 30 de A. El reloj del juego se vuelve a poner a **0: 05** (Regla 12-3-4-a)

6. Bloqueo temprano en una patada corta

En una patada de salida en la línea de la yarda 35 de A, el Equipo A ejecuta una patada y A50 bloquea B85 antes de que el Equipo B toque la bola o antes de que la bola viaje diez yardas. Ningún pañuelo es lanzado A80 la recupera en la línea de la yarda 46 de A, donde los Oficiales adjudican la bola al Equipo A primero y diez.

**REGLA:** Jugada revisable Repetición instantánea dictamina que hay un Faul para el Equipo A por bloquear antes de que sean elegibles para tocar la bola en la patada corta. Volver a patear desde la línea de la yarda 30 de A después de la aplicar el castigo de cinco yardas, no hay PSK.

7. Bloqueo temprano en una patada corta

En una patada de salida en la línea de la yarda 35 de A, el Equipo A ejecuta una patada a la línea lateral A50 bloquea B85 y los Oficiales lanzan un pañuelo por el bloqueo que ocurre antes de que el Equipo B toque la bola o antes de que la bola viaje diez yardas, la repetición muestra que la bola había pasado 10 Yardas antes del bloqueo de A50 a B85

**REGLA:** Jugada revisable Revertir a ningún Faul.

8. Bloqueo temprano en una patada corta: desafío

En una patada de salida en la línea de la yarda 35 de A, el Equipo A intenta una patada corta, donde A50 bloquea a B85 antes de que el Equipo B toque la bola o antes de que la bola viaje diez yardas. Ningún pañuelo es lanzado B88 la recupera en la línea de la yarda 46 de A donde los Oficiales adjudican al Equipo B la bola para una primer down.

**REGLA:** Debido a que la jugada resulta en posesión para el Equipo B, la repetición **NO** detendrá el juego y se revisará esta jugada para administrar un bloqueo ilegal de A50, el Equipo B, primero y 10 en la línea de la yarda 46 de A. Si el Réferi de la repetición determina que hubo un bloqueo ilegal, el desafío es exitoso, el Equipo A es acusado de un Faul, y el Equipo B tiene la opción de aplicar el castigo habitual (Regla 6-1-12) es decir, volver a patear después de la aplicar el castigo de cinco yardas o tener la bola después de aplicar el castigo en el punto de bola muerta.

9. Patada libre fuera de límites del campo

En una patada la bola golpea la línea lateral en la línea de la yarda 15 de B, y después rebota de nuevo hacia el centro del campo donde A20 la cubre. Los Oficiales administran que la bola **NO** golpeó la línea lateral y la posesión es del Equipo A

**REGLA:** Sobre si la bola tocó la línea lateral. Revertir el Faul por la patada libre fuera de los límites del campo. Bola del equipo B primero y diez en la línea de la yarda 35 de B (Regla 12-3-3-i)

10. Patada libre fuera de límites del campo

El equipo A patea y la bola aterriza cerca de la línea lateral en la línea de la yarda 15 de B, y luego regresa hacia el centro del campo donde la cubre A20. Los Oficiales dictaminan que la bola golpeó la línea lateral en la línea de la yarda 15 de B, Patada libre fuera de los límites del campo

**REGLA:** Jugada revisable, reversible a ningún Faul de A, primero y diez en la línea de la yarda 15 de B, (Regla 12-3-3-i)

11. Posesión de una patada cerca de la línea lateral

En un intento de patada corta, A20 salta en el aire cerca de la línea lateral y posee la bola en la línea de la yarda 48 de A dentro del campo, pero luego pierde la bola cuando golpea el suelo fuera de los límites del campo, los oficiales dicen que A20 recuperó la bola dentro del campo,

**REGLA:** Jugada revisable, La recuperación es revisable. Tratamos esta jugada como si estuviera en posesión de un pase Ya que **NO** mantuvo el control cuando aterrizó **NO** lo hizo Completar la recuperación Patada libre fuera de los límites del campo Bola de B, primero y diez en la línea de la yarda 43 de A (Regla 12-3-3-h).

12. Posesión de una patada en el campo de juego

En un intento de patada corta, A20 intenta recuperar la bola en la línea de la yarda 45 de A Él cae en la bola, pero luego se desliza debajo de él y B39 la recupera en la línea de la yarda 43 de A. Los Oficiales dicen que A20 recuperó el balón. Las repeticiones de video muestran que A20 nunca tuvo posesión de la bola.

**REGLA:** Jugada revisable, Bola de B, primero y diez en la línea de la yarda 43 de A. La Recuperación de una bola suelta es revisable (12-3-3-j)

13. Posesión de una patada en el campo de juego

Durante una patada libre, B22 salta alto en el aire para coger patada corta de botes altos en el medio del campo. Él posee la bola mientras que está en el aire, aterriza en la línea de la yarda 40 de B, y suelta la bola después de que él ha ido a tierra y hace down en la línea de la yarda 42 de B, el A30 recupera claramente la bola suelta inmediatamente Los Oficiales adjudican incorrectamente la posesión al Equipo A

**REGLA:** Jugada revisable, Bola de B primero y diez en la línea de la yarda 40 de B

**Situaciones de Juego NO Revisables en las Patadas Libres.**

14. Patada libre fuera de límites del campo

El equipo A pateo y la bola salta fuera de límites del campo sin ser tocada en la yarda 1 del equipo B. los Oficiales determinan Touchback.

**REGLA:** Jugada **NO** revisable. Bola de B, primero y diez en l. en la línea de la yarda 25 de B Cuando una patada en el aire sale fuera de los límites del campo **NO** se puede ser revisada Sera revisable si el problema era si la bola tocó el pílón o la línea lateral.

15. Interferencia en atrapadas libres.

En una patada de salida, A12 intenta una patada en el suelo. La bola golpea el suelo tan pronto como sale del tee y bota en los límites del campo bien alto en el aire a la línea de la yarda 45 del equipo A, donde B25 hace señales de una atrapada libre. Aparece en contacto con B25 antes de que la bola llegue, y A30 recupera la bola en la A-47 Las repeticiones muestran que A20 **NO** entró en contacto con B25.

**REGLA:** Jugada **NO** revisable. Interferencia de atrapada libre **NO** es revisable primero y diez para B en línea de la yarda 30 de A.

16. Interferencia en atrapada libre.

En patada libre para iniciar el juego, A12 intenta una patada corta. La bola golpea el suelo y luego rebota alto en el aire a la línea de la yarda 45 de A, donde B25 intenta fildearla A20 contacta a B25 antes de la bola llegue y A30 recupera la patada, los Oficiales administran una interferencia en la cachada.

**REGLA:** Jugada **NO** revisable, Bola de B, primero y diez en la línea de la yarda 30 de A

17. Jugador fuera de límites del campo

Durante una patada libre desde la línea de la yarda 35 de A, el jugador A80 sale de los límites del campo (sin haber contacto) mientras regresa al campo para cubrir la jugada. Luego recupera la bola en la línea de la yarda 50. Los Oficiales no lanzan pañuelos y dan el Balón de A en la yarda 50

**REGLA:** Jugada **NO** revisable. Bola de A, primero y diez en la línea de la yarda 50.

### **Jugadas de carrera.**

En las jugadas de carrera, hay varias situaciones en las que la repetición puede involucrarse.

- La primera situación es si un jugador hizo la línea **por ganar** o no, ya sea para un primer down o la línea de gol Si el corredor es echo down o su máximo avance se detiene, podemos revisar ese punto en relación con la línea por ganar. Si La línea por ganar **NO** está involucrada entonces esa jugada **NO** es revisable.
- La segunda situación involucra a un jugador que **NO** ha hecho down o **NO** ha hecho down fuera de los límites del campo y es dado un avance para los Oficiales. Siempre podemos mirar si el jugador debería haber estado down por Regla o fuera de los límites del campo antes del avance. Si Oficiales dictaminan que el jugador hacia down o salió fuera de los límites del campo sólo podemos mirar la posición de la bola en ese punto en relación con la línea por ganar o la línea de gol. La excepción es que, si el corredor se sale fuera de los límites del campo, pero cruza la línea de gol del oponente en, la acción inmediata continuada después del veredicto.
- Para una descripción más amplia en las jugadas en la línea de gol, vea Jugadas de anotación.

18. El Corredor hace down con respecto a un primer down

Tercero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A22 es derribado, con su rodilla aterrizando en la línea de la yarda 28 de A. Los Oficiales delimitar el balón en la línea de la yarda 28 de A, aunque A22 había extendido la bola a la línea de la yarda 31 de A antes de que su rodilla pegara en el suelo.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si A22 había hecho la línea por ganar Revertir a, primero y diez a la línea de la yarda 31 de A, reiniciar el reloj y comenzar en la señal del Réferi (Regla 12-3-3-e)

19. Máximo avance con respecto a un primer down.

Tercero y 10 en la línea de la yarda 20 de B. A22 corre a la línea de la yarda 9 de B, donde es empujado de nuevo a la línea de la yarda 11 de B y nunca es derribado.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si A22 había hecho la línea por ganar revierta a primero y Gol en la línea de la yarda 9 de B, reiniciar el reloj y comenzar la señal del Réferi (Regla 12-3-3-e)

20. Jugador que sale fuera de los límites del campo con respecto a un primer down

Tercero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A22 corre cerca de la línea lateral y pisa fuera de límites del campo en la línea de la yarda 28 de A. Los Oficiales localizan el balón allí y lo hacen 4to down. Las repeticiones muestran que cuando A22 salió el balón estaba en la línea de la yarda 31 de A.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si el A22 había hecho la línea por ganar revierta a primero y diez en la línea de la yarda 31 de A, ajuste el reloj si es necesario e inicie a la señal del Réferi (Regla 12-3-3-e)

21. El corredor **NO** es echo down.

Segunda y 8 en la línea de la yarda 20 de A. A22 es golpeado en la línea de la yarda 27 de A y tropieza, pero recupera su equilibrio y corre a la yarda 50 donde es tackleado y los Oficiales administra que hizo down. Las repeticiones muestran que la rodilla derecha de A22 tocó el suelo en la línea de la yarda 27 de A.

**REGLA:** Jugada revisable, en cuanto a si A22 estaba down en la línea de la yarda 27 de A Revertir a tercera y una en la línea de la yarda 27 de A, reloj se echa andar a bola lista (Regla 12-3-3-c)

22. El pateador de la bola que salta fuera de los límites del campo.

Primero y 10 en la línea de la yarda 30 de A A22 corre cerca de la línea lateral a la línea de la yarda 24 del Equipo B, donde se sale fuera de los límites del campo La repetición muestran que salió en la línea de la yarda 50.

**REGLA:** Jugada revisable, si A22 había salido fuera de los límites del campo antes de haber hecho down fuera de los límites del campo Invertir a primero y diez en la yarda 50, reiniciar el reloj del juego y comenzar la señal del Réferi o ajustar dependiendo del tiempo restante en la mitad (Regla 12-3-3-g)

23. Dando la bola de mano a mano legal.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A A22 corre a la yarda 50. A medida que se están tacleándolo, él da la bola a A30 que corre paralelo con él. A30 inicialmente toca la bola en la yarda 50, pero **NO** la controla hasta que A30 es tocado para el Equipo B en La línea de la yarda 48 y corre para un Touchdown, pero hay un pañuelo de A22 de los Oficiales para un dar la bola de mano a mano ilegal adelantado.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si el traspaso es hacia adelante o hacia atrás, si se revierte a **NO** faul el Touchdown cuenta (Regla 12-3-2-c)

#### **Situaciones de carreras NO Revisables.**

24. Corredor saliendo fuera de los límites del campo.

Segunda y 10 en la línea de la yarda 10 de A, Durante la carrera de A22 cerca de la línea lateral, el Juez HL legisla que salió fuera de los límites del campo en la línea de la yarda 16 de A, pero A22 sigue corriendo y sale fuera de los límites del campo en la yarda 50. Las repeticiones muestran que A22 **NO** toco la línea de la yarda 16 de A

**REGLA:** Jugada **NO** revisable, ya que la jugada está muerta cuando el corredor es echo down fuera de los límites del campo. A Tercer down y cuatro en la línea de la yarda 16 de A (Regla 12-3-3-g)

25. El pateador de la bola **NO** involucrado con un primer down o línea de gol.

En segunda y 10 en el corredor en la yarda 29 del equipo B A22 corre y es tackleado en los límites del campo en la yarda 20 del equipo B. El Juez de Línea coloca la bola en la yarda 21 del equipo B

**REGLA:** Jugada **NO** revisable, ya que el punto **NO** implica un primer down o la línea de gol, Tercer down y dos en la yarda 21 del equipo B (Regla 12-3-3-e)

### **Jugadas de pase**

Hay varias situaciones en las que se puede revisar una Jugada de pase.

- Si un pase es completo o incompleto se puede revisar en cualquier lugar del campo.
- También se puede revisar si un pase es hacia adelante o hacia atrás.
- También podemos revisar si un pase hacia adelante ocurre detrás o más allá de la zona neutral. El cuerpo entero del pasador y la bola deben estar más allá de la línea de scrimmage cuando la bola es lanzada para que sea un pase hacia adelante ilegal

#### 26. Pase completo o incompleto

Tercero y 5 en la línea de la yarda 30 de A Al intentar atrapar un pase bajo el receptor en la línea de la yarda 45 de B pone sus manos bajo la bola y la controla El pase se considerado incompleto

**REGLA:** Jugada revisable revierta a pase completo, A primero y diez en la línea de la yarda 45 de B, inicie el reloj en la señal del Réferi (Regla 12-3-2-a)

#### 27. Pase completo o incompleto

Segundo y 10 en la yarda 50 Un pase lanzado a A80 en la línea de la yarda 35 de B se dictaminó completo El receptor manosea la bola en el aire después de ser contactado, luego ganó la posesión antes de golpear el suelo en los límites del campo y mantuvo esa posesión después de golpear el suelo.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si el pase fue atrapado. Confirme la llamada en el campo Pase completado, Bola de A primero y diez en la línea de la yarda 35 de B. Comience el reloj en la señal del Réferi para jugar (Regla 12-3-2-a)

#### 28. Pase adelantado completo a pesar del silbato.

Tercero y 10 en la yarda 50. el pase bajo en la línea de la yarda 30 de B, está cerca del suelo cuando el defensivo B45 intenta interceptar, y la bola es bateada hacia arriba por A80 cacha la bola y la lleva a través de línea de gol del equipo B. El Juez Back administra el pase incompleto, pero las repeticiones muestran que la bola **NO** tocó el suelo.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si el pase es completo o incompleto. Revertir a Bola de A, primero y diez en la línea de la yarda 30 de B, El equipo A recibe la cachada, pero **NO** el avance 12-3-2-a) (El silbato mata el avance).

#### 29. El pase es declarado completo, luego la bola es fumbleada.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A, A10 lanza un pase hacia adelante a A80 en la línea de la yarda 35 de A. A80 controla bola, da dos pasos y luego es golpeado por un defensivo que le hace perder la bola que B45 la cubre en ese punto. Regla de los Oficiales el pase es completo y un balón suelto.

**REGLA:** Jugada revisable respecto a si la bola fue atrapada. Confirme la llamada en el campo primero y diez para B en la línea de la yarda 35 de A (Regla 12-3-2-a)

#### 30. El pase declarado completo.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A A10 lanza un pase hacia adelante a A80 en la línea de la yarda 35 de A A80 controla el balón, y es golpeado para un defensivo que le hace perder la bola justo cuando



su primer pie golpea el suelo B45 la cubre la Bola suelta en la línea de la yarda 37 de A. Los Oficiales administran el pase completo y un Fomble

**REGLA:** Jugada revisable referente a si la bola fue cachada Invertir al pase a incompleto bola de A Segundo down y diez en la línea de la yarda 20 de A, reajustar el reloj del juego al momento en que la bola golpeó en tierra (Regla 12-3-2-a)

31. El pase declarado incompleto.

Primero y el 10 en la línea de la yarda 20 de A. A10 lanza un pase hacia adelante a A80 en la línea de la yarda 35 de A. El jugador A80 controla bola, da tres pasos y da vuelta al campo antes de que sea golpeado por un defensivo que le hace perder el balón que B45 lo cubre. Los Oficiales en la línea de la yarda 37 de A, indican que el pase es incompleto.

**REGLA:** Jugada revisable, respecto a si la bola fue atrapada. Invertir en Bola de B, primero y diez en la línea de la yarda 37 de A. Debe haber una clara recuperación en la acción continua inmediata para dar la bola al equipo en recuperación Si **NO** hay una recuperación clara la resolución de los Oficiales es incompleto (Regla 12-3-2-a)

32. Proceso de la cachada

Primero y 10 en la línea de la yarda 30 de A. A10 lanza un pase a A80 en la línea de la yarda 38 de A. A80 asegura la bola, consigue colocar un pie y hace down en el suelo, mantiene el control del balón, planta su pie derecho, gira el campo y se lanza para obtener el primer marcador, hace down en la línea de la yarda 40 de A. La rodilla del A80 golpea el suelo cuando la bola está en la línea de la yarda 41 de A y la bola sale, los Oficiales dictaminan pase incompleto cuando A80 perdió la bola en contacto con el suelo.

**REGLA:** Jugada revisable, Porque A80 aseguró el control de la bola, consiguió una parte del cuerpo haciendo down en la tierra y mantuvo el control de la bola bastante tiempo para realizar un acto común al juego. En **éste** caso, el receptor realizó un segundo acto que era visual y distintamente **NO** parte de la Cachada cuando cambió de dirección y se lanzó para el primer marcador haciendo down Esta sería también la decisión de un juego similar en la línea de gol Primera y 10 para el Equipo A en la línea de la yarda 41 de A.

33. Pase en la zona final

El primero y el gol en la línea de la yarda 5 de B A80 salta y claramente controla un pase mientras está en el aire en la zona final, Él va al suelo y pierde la bola cuando su cuerpo golpea en la zona final los Oficiales dicen que es un TD.

**REGLA:** Jugada revisable, Fue pase completo Revertir al pase incompleto, segunda y Gol en la línea de la yarda 5 de B (Regla 12-3-2-a)

34. Pase en la zona final.

En primera y gol en la línea de la yarda 5 de B. A80 controla un pase en el aire en la zona final del Equipo B, y pone ambos pies haciendo down y luego es golpeado para un defensivo que lo hace ir al suelo donde pierde la posesión de la bola, El pase se administra como completo.

**REGLA:** Jugada revisable. Confirmación de la decisión en el campo Pase completo Touchdown.

Nota: Si el receptor ha completado la cachada, permanece erguido con la bola firmemente en su control, la bola está muerta en la zona final del Equipo B y es un Touchdown. Si luego se va al suelo como resultado de una segunda acción, permanece Un Touchdown. Sin embargo, si hay alguna pregunta de si la cachada se ha completado, si se va al suelo durante el proceso de la cachada y pierde la bola, ya sea por su cuenta o debido al contacto de un oponente, entonces el pase es Incompleto (Regla 12-3-2-a)

35. Pase en la zona final.

Primero y gol en la línea de la yarda 5 de B A80 controla un pase mientras está en el aire en la zona final del Equipo B, luego pierde la bola cuando su primer pie golpea el suelo. Los Oficiales administran el pase incompleto

**REGLA:** Jugada revisable respecto a si el pase estaba completo. Confirme el Fallo en el campo. Pase incompleto, Segundo down y Gol en la línea de la yarda 5 de B (Regla 12-3-2-a).

36. Pase en la línea lateral.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A10 lanza un pase hacia adelante a A80 que controla bola y consigue poner su pie izquierdo dentro en los límites del campo en la línea de la yarda 35 de A, cerca de la línea lateral y mantiene el control de la bola cuando va a la tierra fuera de los límites del campo. El pase se considera incompleto.

**REGLA:** Jugada revisable con respecto a si el pase estaba completo o incompleto. Revertir a pase completo primero y diez en la línea de la yarda 35 de A, iniciar el reloj en la señal del Réferi o ajustar dependiendo del tiempo restante en la mitad (Reglas 12-3 -2 - a y 12-3-3-h).

37. Pase a la línea lateral.

Tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de A. A80 controla un pase a la yarda 50 y cuando su pie derecho hace down, el talón golpea fuera en los límites del campo y en el movimiento normal de dar un paso, sus dedos de los pies golpearon fuera de los límites del campo.

**REGLA:** Jugada revisable Revertir a pase incompleto, Cuarto down y diez en la línea de la yarda 30 de A, reinicia el reloj si se regresa antes de la revisión (Reglas 12-3-2-a y 12-3-3-h).

38. Pase a la línea lateral.

Tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de A. A80 controla un pase en la yarda 50 con su espalda a la línea lateral Su pie derecho primero hace down y sus dedos golpean en los límites del campo, luego en el movimiento normal de dar un paso, su talón golpea fuera de los límites del campo Los Oficiales dictaminan que el pase es completo.

**REGLA:** Jugada revisable, revierta a pase incompleto, cuarto down y diez en la línea de la yarda 30 de A, reajuste el reloj si fue detenido antes de la revisión (Reglas 12-3-2-a y 12-3-3-h) Si hubo un arrastre o un arrastre antes de que el talón fuera golpeado en los límites del campo, el pase sería completo

39. Pase a la línea lateral.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A10 lanza un pase a A80 en la línea de la yarda 35 de A cerca de la línea lateral, A80 consigue un pie haciendo down en los límites del campo, su otro pie toca fuera de los límites del campo, y luego es contactado por un defensivo que le hace ir al terreno y pierde la posesión de la bola. El pase se considera completo

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si el pase estaba completo. Confirme la llamada en el campo, pase completo, primero y diez en la línea de la yarda 35 de A Comience el reloj en el centro o Señal del Réferi según el tiempo que resta en el juego (Reglas 12-3-2-a y 12-3-3-h).

40. Pase a la línea lateral.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A A10 lanza un pase a A80 en la línea de la yarda 35 de A cerca de la línea lateral, A80 toma posesión del pase y corre para un Touchdown. Regla de los Oficiales que A80 estaba tocando la línea lateral cuando ganó la posesión de la bola y dictamina el pase incompleto.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si A80 estaba tocando la línea lateral cuando ganó la posesión. Revertir a pase completo, A primero y diez en la línea de la yarda 35 de A, empieza en la señal del Réferi. El Equipo A recibe la cachada, pero Ningún avance desde que la decisión de pase incompleto en el campo terminó el down (Regla 12-3-2-a y 12-3-3-h)

41. Pase en el pilón.

En Primero y diez en la línea de la yarda 20 de B. A10 lanza un pase a A80 en la línea de la yarda 2 de B, cerca de la línea lateral A80 gana el control de la bola mientras que en el aire y su pie derecho golpea el pilón antes de su pie izquierdo toque tierra dentro del campo en la zona final. Los Oficiales administraron Touchdown.

**REGLA:** Jugada revisable Revertir a pase incompleto El pilón está fuera de los límites del campo, y un jugador que lo toca con cualquier parte de su cuerpo también está fuera de límites del campo Segundo down y diez en la línea de la yarda 20 de B. (Regla 12-3-2-a y 12-3-3-h).

42. Pase en el pilón.

En Primero y diez en la línea de la yarda 20 de B A10 lanza un pase a A80 en la línea de la yarda 2 de B. cerca de la línea lateral A80 gana el control de la bola mientras que en el aire y su pie derecho golpea el pilón al mismo tiempo su pie izquierdo dentro del campo, los Oficiales administra el pase incompleto. Si una parte del cuerpo golpea fuera de los límites del campo simultáneamente con una parte del cuerpo golpeando en los límites dentro del campo, entonces el jugador está fuera de los límites del campo. Segundo down y diez en la línea de la yarda 20 de B. (Regla 12-3-2-a y 12-3-3-h).

43. Receptor saliendo de los límites del campo.

Primero y 10 en la línea de la yarda 40 de A. A10 lanza un pase a A80 en la línea de la yarda 40 de B, cerca de la línea lateral A80 coge el balón y corre a la yarda 50 donde es tackleado **NO** hay pañuelos en la jugada. La repetición muestra que la línea de la yarda 8, el jugador A80 salió de los límites del campo para su cuenta en la línea de la yarda 35 de A, antes de regresar dentro del campo para atrapar el pase.

**REGLA:** Jugada revisable revierta a toque ilegal de un pase Segundo down y diez en la línea de la yarda 20 de A, ajustar el reloj de juego si es necesario (Reglas 12-3-2- B, 12-3-3-h y 12-3-8-e).

44. Receptor saliendo de los límites del campo.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A A10 lanza un pase a A80 en la línea de la yarda 40 de A cerca de la línea lateral, A80 coge la bola y corre a la yarda 50 donde es tackleado, pero el Juez lateral juzga que A80 caminó en la línea lateral en la yarda 30 y regresó dentro del campo para atrapar el pase. La repetición muestra que en la línea de la yarda 8, A80 **NO** piso en la línea lateral.

**REGLA:** Jugada revisable revierta a **NO** foul. A primero y diez en la yarda 50, iniciar el reloj en la señal del Réferi (Reglas 12-3-2-b Y 12-3-3-h).

45. Receptor forzado fuera de límites del campo.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A A10 lanza un pase a A80 en el en la línea de la yarda 40 de A cerca de la línea lateral, A80 coge el balón y corre a la yarda 50 donde es tackleado. El Juez lateral lanza su pañuelo por toque ilegal como A80 salió fuera de los límites del campo en la línea de la yarda 35 de A antes de regresar dentro del campo para atrapar el pase. La repetición muestra que B37 claramente es empujado, A80 fuera de los límites del campo en la línea de la yarda 35 de A

**REGLA:** Jugada revisable revierta a **NO** foul, pase completó de A, primero y diez en la yarda 50, inicio de reloj en el Señal del Réferi (Reglas 12-3-2-b y 12-3-3-h).

46. Receptor forzado fuera de límites del campo.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A10 lanza un pase a A80 en el en la línea de la yarda 40 de A cerca de la línea lateral, A80 viene de fuera de límites del campo, se restablece dentro del campo, cacha el balón, luego corre a la yarda 50 donde es tackleado. El Juez lateral juzga que A80 fue bloqueado fuera de límites del campo por B37 y tocó legalmente la bola. Las repeticiones muestran que claramente que **NO** hubo contacto entre A80 y B37.

**REGLA:** Jugada revisable. Revertir Faul por toque ilegal segundo down y diez en la línea de la yarda 20 de A (Reglas 12 -3-2-b y 12-3-3-h) En esta situación el **Oficial** de la repetición **NO** puede exponer sobre la gravedad del contacto, pero si hay evidencia de vídeo indiscutible de que **NO** hubo contacto entonces la jugada es revisable.

47. Receptor forzado a ir fuera de los límites del campo.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A10 lanza un pase a A80 en la línea de la yarda 40 de A, cerca de la línea lateral A80, corriendo da pasos fuera de la línea lateral mientras que él salta para conseguir la bola. Él agarra la bola mientras se encuentra en el aire, Y cae dentro del campo y sigue hasta la zona final. El Juez lateral reglamenta el Touchdown.

**REGLA:** Jugada revisable Revertir a pase incompleto segundo down y diez en la línea de la yarda 20 de A, reiniciar el reloj del juego segunda y dos (7-15-a-2, 12-3-2-b y 12-3-3-h).

48. Pasar hacia adelante o hacia atrás.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. En la línea de la yarda 17 de A, A10 lanza un pase hacia atrás que es regido hacia adelante e incompleto Después de que la bola golpeó el suelo en la línea de la yarda 16 de A, fue recuperado para B77.

**REGLA:** Jugada revisable, primero y diez en la línea de la yarda 16 de A. **NO** se permite juzgar si es pase adelantado o atrasado. (Regla 12-3-2-e) Si el pase se juzga hacia adelante y es incompleto, el juego sólo es revisable si la bola sale fuera de los límites del campo o si hay una recuperación clara de un Bola suelta en la acción continua inmediata después de la bola suelta. Si el **Oficial** de repetición **NO** tiene evidencia de vídeo indiscutible en cuanto a qué equipo la recupera, la decisión de pase incompleto queda.

49. Pasador más allá de la zona neutral.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A10 cruza a la línea de la yarda 19 ½ de A y lanza un pase que se completa para un Touchdown. El Juez de Línea señala que el pasador está más allá de la zona neutral cuando el pase es lanzado.

**REGLA:** Jugada revisable, en relación con si A10 estaba más allá de la zona neutral cuando lanzó la bola. Reviértase a Touchdown ya que su cuerpo y la bola **NO** se encontraban totalmente delante de la zona neutral para que el pase sea ilegal (Regla 12-3-2-c).

50. Pase ilegal adelantado.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. B45 intercepta un pase hacia adelante en la yarda 50 y lo devuelve a la línea de la yarda 25 de A, donde lanza la bola a B33. B33 cacha la bola en la línea de la yarda 23 de A y la lleva a través de la línea de gol del Equipo A los Oficiales dan el TD.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto al pase de B45 que es hacia atrás o hacia adelante Revertir a pase ilegal adelantado, Bola de B, primero y diez en la línea de la yarda 30 de A (Regla 12-32-d).

51. Pase ilegal adelantado.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A10 lanza un pase hacia atrás de la línea de la yarda 18 de A al A22 que se encuentra en la línea de la yarda 16 de A, donde A22 lanza inmediatamente un pase hacia A80, que lo atrapa y corre para un Touchdown. El Juez de línea lanza su pañuelo para un pase ilegal adelantado, determinando que el pase de A10 era adelantado.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto al pase de A10 que es adelantado o al revés Revertir a jugada legal cuenta el Touchdown (Regla 12-3-2-e).

52. Pase ilegal adelantado.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A10 lanza un pase adelantado en la línea de la yarda 18 de A a A22 Back en la línea de la yarda 19 de A. A22 inmediatamente lanza un pase hacia A80, que lo coge y corre para un Touchdown. **NO** hay pañuelos en la Jugada y el TD es permitido.

**REGLA:** Jugada revisable, en relación con el pase de A10 hacia adelante o hacia atrás. Revertir a pasar ilegal adelantado bola de A Segundo y16 en la línea de la yarda 14 de A (Regla 12-3-2-e).

53. Pase hacia adelante o hacia atrás después de una patada

El equipo A pateo con 30 segundos restantes en el juego. La patada inicial va a la línea de la yarda 15 de B que devuelve la bola a la línea de la yarda 25 de B donde lanza un pase hacia atrás a B45 en la línea de la yarda 23 de B, B45 que cacha el balón y corre para un Touchdown El Juez de línea lanza un pañuelo por un pase hacia adelante ilegal para B15.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si el pase fue hacia adelante o hacia atrás Invertir a ningún Faul, el Touchdown cuenta. (Regla 12-3-2-d).

54. Pase tocado por un jugador defensivo.

Tercero y 10 en la línea de la yarda 30 de A. el pase de A1 a A80 se considera incompleto, pero B45 se le marca por una interferencia del pase defensivo en la línea de la yarda 45 de A. El pase fue tocado en la línea de scrimmage por B77 antes de la interferencia.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si el pase fue tocado por B77 que tocó el balón Revertir a ningún Faul, cuarto down y diez en línea de la yarda 30 de A (Regla 12-3-2-b).

55. Pase tocado para un jugador defensivo

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A10 lanza un pase a A80 en la línea de la yarda 35 de A El Juez profundo administra la interferencia del pase defensivo, pero el pañuelo se rechaza para que los Oficiales administran que el balón fue tocado por B77 en la línea de la yarda 22 de A antes de la repetición nos mostrara que la bola **NO** fue tocada antes de la interferencia.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si y cuando B77 tocó la bola. Revertir a un Faul por la interferencia de pase. A primero y diez en la línea de la yarda 35 de A (Regla 12-3-2-b).

56. Pase tocado para un jugador defensivo- Indicación del Réferi

Tercero y 10 en la yarda 50. A10 lanza un pase a A85 en la línea de la yarda 25 de B. El Umpire decreta que la bola fue tocada en la línea de scrimmage y da la señal de toque. Defensivo B24 empuja en la parte posterior de A85, Informa al Réferi que **NO** tenía un pañuelo por la interferencia de pase defensivo para que vio la señal de toque por el Umpire. El Réferi anuncia, "**NO** hay Faul por la interferencia del pase para que la bola fue tocada"

**REGLA:** El anuncio del Réferi permite que el **Oficial** de la repetición pueda detener el juego para una revisión para determinar si la bola fue o **NO** tocada, la repetición entonces puede comunicar al Réferi que la bola **NO** se tocó, revoca la decisión en el campo y crear un Faul por la interferencia de pase defensivo,

si hay Evidencia indiscutible en el vídeo que **NO** había un toque de la bola primero y 10 para el equipo A en la línea de la yarda 35 de B

57. El pase se toca detrás de la zona neutral - Indicación del Réferi.

Tercero y 10 en la yarda 50. A10, lanza un pase adelantado a A89 que lo catcha en la línea de la yarda 49 de A y es tackleado en la línea de la yarda 39 de B. El umpire señala el tackle izquierdo A75 para cinco yardas por estar inelegible cuando el pase se soltó. Después de conferenciar con el Juez de línea, los Oficiales aconsejan al Réferi que A89 atrapó la bola más allá de la zona neutral en la línea de la yarda 48 de B El Réferi anuncia, " receptor Inelegible, # 75; La bola fue atrapada más allá de la zona neutral "

**REGLA:** El anuncio del Réferi permite al **Oficial** de la repetición detener el juego para revisar" tocando un pase" Al igual que con el toque de una patada, la ubicación de un pase tocado está implícita en la repetición Proceso de revisión El **Oficial** de Repetición instantánea puede determinar sólo el estado del pase cuando se toca, pero **NO** puede determinar la ubicación de los jugadores en el momento en que se lanzó la bola. El **Oficial** de Repetición instantánea informa al Réferi que el pase fue tocado detrás de la zona neutral, Invirtiendo la decisión de un receptor inelegible en el campo Primero y 10 para el equipo A en la línea de la yarda 39 de B.

58. Pase tocado más allá de la zona neutral- Indicación del Réferi.

Tercero y 10 en la yarda 50. A10 lanza un pase adelantado a A89 que lo catcha en la línea de la yarda 49 de B y es tackleado en la línea de la yarda 39 de B. El pañuelo del Umpire salió por el tackle izquierdo A75 para cinco yardas estaba inelegible cuando el pase fue lanzado. Después de conferenciar con el Juez de línea, los Oficiales aconsejan al Réferi que A89 atrapó la bola detrás de la zona neutral, en la línea de la yarda 49 de A. El Réferi anuncia, "**NO** hay Faul para el receptor **NO** apto en el campo, # 75; El balón fue atrapado detrás de la zona neutral "

**REGLA:** El anuncio del Réferi permite al **Oficial** de la repetición para detener el juego para revisar" tocando un pase "Al igual que con el toque de una patada, la ubicación de un pase tocado está implícita en la repetición. Proceso de revisión El **Oficial** de Repetición instantánea puede determinar sólo el estado del pase cuando se toca, pero **NO** puede determinar la ubicación de los jugadores en el momento en que se lanzó la bola. El **Oficial** de Repetición instantánea informa al Réferi que el pase fue tocado más allá de la zona neutral, Invirtiendo el fallo en el campo. El pañuelo es devuelto al suelo y la aplicar el castigo para un receptor inelegible en el campo se aplica Tercero y 15 para el Equipo A en la línea de la yarda 45 de A.

59. Pase tocado detrás de la zona neutral - Indicación del Réferi.

Tercero y 10 en la yarda 50. A10 lanza un pase hacia adelante a A89 que catcha el balón en la línea de la yarda 49 de B y es tackleado en la línea de la yarda 35 de B. Después de consultar con el Head Lineman, los Oficiales avisan al Réferi que A89 atrapó el pase detrás de la zona neutral, en la línea de la yarda 49 de A. El Réferi anuncia, "**NO** Hay Ningún Faul para la interferencia del pase ofensivo, pues la bola fue catchada detrás de la zona neutral "

**REGLA:** El aviso del Réferi permite que el **Oficial** de la repetición inmediata pare el juego para repasar "tocando de un pase " Como con el tacto de un pase, Tocado está implícito en el proceso de revisión de repetición El **Oficial** de la Repetición instantánea puede determinar sólo el estado del pase cuando se toca, pero **NO** puede determinar la ubicación de los jugadores en el momento en que se liberó el pase. El **Oficial** de Repetición instantánea informa al Réferi que el pase fue tocado más allá de la zona neutral, invirtiendo la decisión en el campo. El pañuelo es devuelto al suelo y la aplicar el castigo para la interferencia del pase ofensivo se hace cumplir. Tercero y 25 para el equipo A en la línea de la yarda 35 de A

60. Pase tocado por un jugador defensivo.

Primero y 10 en la línea de la yarda 30 de B. A10 lanza un pase a A80 que es desviado en el aire y atrapado para Tackle A77 que corre en la línea de la yarda 15 de B donde es tackleado. Oficiales aplican el castigo A77 para toque ilegal. Las repeticiones muestran que B99 tocó el pase antes A77 lo cachara.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si B99 tocó la bola. Revertir a ningún Faul, Bola de A primero y diez en la línea de la yarda 15 de B (Regla 12-3-2-b)

61. Pase tocado por el jugador inelegible

Primero y 10 en la línea de la yarda 30 de A Tackle A77 es penalizado para tocar intencionalmente un pase legal hacia adelante. La repetición muestran que la bola golpeó A77 en el hombro

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si A77 tocó la bola, **NO** puede revisar el aspecto intencional de la jugada. Confirmar la decisión. En el campo, Bola de A primero y 15 en la línea de la yarda 25 de A (Regla 12-3-2-b).

62. Desafío de un pase completo

Tercero y nueve en el extremo de la línea de la yarda 30 de A. A80 ejecuta un patrón de rizo profundo muy cerca de la línea lateral. Él se vuelve y hace un intento de cachar el pase hacia adelante, pero los Oficiales decretan que es incompleto. El entrenador del equipo A desafía la decisión de un pase incompleto. Su primer desafío del juego.

**REGLA:** El **Oficial** de la repetición instantánea determina que A80 salió fuera de los límites del campo por su cuenta, se restableció dentro del campo, y luego hizo una cachada limpia Cuarto down y nueve en la línea de la yarda 30 de A. Porque el desafío del entrenador en cuanto a la cachada fue Exitosa, aunque A80 sufrió para tocar el pase después de haber regresado de fuera de los límites del campo, el entrenador todavía tiene un reto restante y el equipo A **NO** se le carga un tiempo fuera.

63. Pase hacia adelante o hacia atrás.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. En la línea de la yarda 18 de A, A10 lanza un pase hacia atrás que se juzga hacia adelante e incompleto. La bola rebota fuera de límites del campo en la línea de la yarda 15 de A

**REGLA:** La Revisión si se considera que tiene un impacto competitivo. A Segunda y 15 En la línea de la yarda 15 de A. Si el pase se juzga hacia adelante y es incompleto, la jugada sólo es revisable si la bola sale fuera de los límites del campo o si hay recuperación clara de una bola suelta en la acción continua inmediata después de la bola suelta segundo down y diez en la línea de la yarda 20 de A.

Situaciones de juego **NO** comprobables en los pases

64. Receptor forzado fuera de los límites del campo.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A10 lanza un pase a A80 en la línea de la yarda 40 de A cerca de la línea lateral. A80 cacha la bola y corre a la yarda 50 donde es tackleado. El Juez lateral dice que B22 empujó A80 fuera de los límites del campo y que A80 atrapó el pase en la banda. Las repeticiones muestran que B22 entró en contacto con A80 y entonces A80 salió de límites del campo.

**REGLA:** **NO** se puede revisar si A80 fue forzado fuera de límites del campo. Si **NO** hubo contacto entonces la jugada es revisable, bola de A primero y diez en la yarda 50.

NOTA: A80 debe Restablecerse como jugador dentro del campo para que la cachada sea legal.

65. Receptor inelegible en el campo.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de B. A22 cacha un pase de pantalla en la línea de la yarda 18 de B y corre para un Touchdown A70 estaba en el campo en la línea de la yarda 15 de B cuando el pase fue lanzado, pero **NO** hay pañuelos en la jugada.

REGLA: **NO** se puede revisar, el Touchdown cuenta.

66. Receptor inelegible en el campo.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de B, el Flanker A88 se mueve hacia arriba en la línea de scrimmage y "tapa" el extremo A80 haciéndolo inelegible, A80 va en el campo y cacha un pase en la línea de la yarda 8 de B donde él es tackleado

REGLA: **NO** se puede revisar, A primero y Gol en la línea de la yarda 8 de B

67. Legalidad del pase.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A A10 está bajo presión en la línea de la yarda 15 de A y lanza un pase que aterriza incompleto detrás de la línea de scrimmage. El Réferi lanza su pañuelo A10 por lanzar a tierra intencional el pase. El receptor elegible A22 estaba a dos yardas de la bola cuando golpeó el Tierra.

**REGLA: NO** se puede revisar, por lanzar a tierra intencional el pase., Segunda y 15 en la línea de la yarda 15 de A

68. Aplicación del castigo: yardas incorrectas.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de B. Bajo presión, A10 en la línea de la yarda 25 de B lanza un pase incompleto. El Réferi administra pase a tierra intencional. El Réferi marca apegado de aplicar el castigo de 5 yardas del pase intencional, haciéndolo el segundo y 20 de la línea de la yarda 30 de B.

REGLA: **NO** se puede revisar. El error del Faul o de yardas al aplicar el castigo **NO** es revisable Sólo se pueden corregir el down incorrecto (Regla 12-3-6-c).

69. Pasador saliendo de los límites del campo

Tercero y nueve en el en la línea de la yarda 41 de B A11 rueda hacia la línea lateral cuando A80 ejecuta un patrón de curvatura corto muy cerca de esa línea lateral A80 luego gira y hace un intento de atrapar el pase hacia adelante Los Oficiales dictaminan que A11 había salido fuera de límites del campo en la línea de la yarda 45 de B antes de soltar la bola El pase es incompleto. El entrenador del Equipo A pide desafiar al Resolución de un pase incompleto; Este sería su primer desafío del Juego La repetición muestran claramente que A11 **NO** había salido fuera de los límites del campo

REGLA: **NO** se puede revisar. El Equipo A tiene el cuarto down y 13 en la línea de la yarda 45 de B (Regla 12-3-3-g).

### **QB Pase o Fumble.**

El **Oficial** de Repetición Instantánea siempre puede revisar si un pasador lanzó un pase hacia adelante o fumbleo. Si la mano del pasador se adelanta en un obvio movimiento de avance con el control de la bola se considera un pase hacia adelante. Si la decisión sobre el campo es un pase incompleto, pero en realidad es un balón suelto el IRO puede revisar y adjudicar la bola en el punto de recuperación. En esta situación debe haber una recuperación clara en la acción inmediata continua después de que el balón suelto para que el equipo de repetición para otorgar la posesión en ese lugar. Si **NO** hay una recuperación clara, entonces la decisión sobre el terreno se queda.



70. Pase hacia adelante o balón suelto.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A10 es contactado mientras que está en el acto de pasar y pierde la bola, que se administra un Fomble. Su mano acaba de adelantarse con el control de la bola antes de que la perdiera, B77 recupera la bola y la vuelve para un Touchdown.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si el resultado es un balón suelto o un Pase incompleto hacia atrás si se reversa a pase incompleto, segundo down y diez en la línea de la yarda 20 de A, reposición del reloj (Regla 12-3-3-a)

71. Pase hacia adelante o balón suelto

Segunda y 10 en la línea de la yarda 25 de A. A10 es contactado mientras intenta dar un pase hacia adelante y la bola se suelta antes de que su mano comience hacia adelante. La bola golpea el suelo en la línea de la yarda 20 de A y B77 la recupera y lo lleva a través de la línea de gol de A, el Réferi administra pase incompleto.

**REGLA:** Jugada revisable, revertir a fomble, bola del equipo B, primero y diez en la línea de la yarda 20, si la regla es revertida; el equipo B tiene la posesión del balón, pero **NO** el avance, (Regla 12-3-3-b).

72. Pase hacia adelante o balón suelto.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A10 es contactado mientras que está en el acto de pasar y antes de que su mano venga hacia adelante pierde la bola. Regla del Réferi declara un Fomble B77 recupera y devuelve la bola a través de la línea de gol del equipo A

**REGLA:** Jugada revisable, Fomble o pase hacia adelante. Confirmar la decisión sobre el campo si es Fomble el Touchdown cuenta.

73. Pase hacia adelante o balón suelto

Primero y 10 en la línea de la yarda 45 de B. A10 se pone en contacto mientras que está en el acto de pasar y antes de su mano viene hacia adelante él pierde la bola. El Réferi administra el pase incompleto. El balón va en una pila sin una recuperación clara.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si un balón suelto o un pase hacia adelante. El fallo del pase incompleto se mantiene puesto que **NO** hubo recuperación clara en la acción continua inmediata después de la jugada A, segunda y10 en la línea de la yarda 45 de B (Regla 12-3-3-b).

74. Pase hacia adelante o balón suelto.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A10 quiere pasar un pase hacia adelante al receptor A80, pero después de darse cuenta de A80 está cubierto, intenta llevar la bola hacia su cuerpo Antes de que el balón llegue a su cuerpo más adelante, suelta la bola y B77 la recupera en la línea de la yarda 24 de A El Réferi administra Fomble.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si el resultado es un balón suelto o Pase hacia adelante incompleto a pase incompleto, segundo down y diez en la línea de la yarda 20 de A, Pase si la bola se desprende de cualquier pasador después de que la mano empiece hacia adelante hasta que el pasador comience a traer la bola hacia su cuerpo (Regla 12-3-3-a).

75. Pase hacia adelante o balón suelto.

Cuarto down y 10 en la línea de la yarda 20 de B. A10 se hace hacia atrás a pasar en la línea de la yarda 25 de B, lo golpean y pierde la posesión de la bola antes de que su mano comience adelante A22 cacha la bola en el aire en el en la línea de la yarda 22 de B y corre en la línea de la yarda 5 de B el Réferi administra pase adelantado.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si la mano del pasador había comenzado hacia adelante revierta a Fomble, Equipo B primero y diez en la línea de la yarda 25 de B, reiniciar el reloj y empezar al centro. Revertir la jugada crea un cuarto down balón suelto que da al Equipo B la bola (Reglas 12-3-3-b y 12-3-3-f).

76. Pase hacia adelante o balón suelto - Anuncio de Réferi.

Tercero y 10 en la en la línea de la yarda 20 de B, el QB A10 está en formación Escopeta está en el bolsillo y bajo una fuerte presión A10 pierde la bola en la línea de la yarda 35 de B justo antes de que el defensivo B90 lo golpee desde detrás el Réferi administra Fomble, y B70 la recupera en la línea de la yarda 25 de B. El Réferi anuncia: "**NO** hay Faul para el pase a tierra intencional. El fallo en el campo es un balón suelto, recuperado por la defensiva"

**REGLA:** Este anuncio permite a la repetición crear un Faul de puesta a tierra intencional. Si la decisión en el campo se revierte a un pase incompleto, basado en la evidencia indiscutible del video que la bola **NO** fue buscada, cuarto down y 25 en la línea de la yarda 35 de B.

77. QB tira la bola para detener el reloj.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de B. Con el tiempo agotándose en el segundo cuarto, A10 recibe el centro e inmediatamente intenta picar la bola. Antes de que su brazo comience a avanzar, el balón se le sale y aterriza en el en la línea de la yarda 23 de B donde B77 la recupera. El Réferi administra pase incompleto.

**REGLA:** Jugada revisable Invertir a balón suelto, Equipo B primero y diez en la línea de la yarda 23 de B (Regla 12-3-3-b).

#### **Situación de Jugada *NO* Revisable del QB Pass / Fomble**

78. Puesta a tierra intencional.

Segunda y 8 en el en la línea de la yarda 40 de A. A10 es atacado por B59 que lanza la bola al suelo en la línea de la yarda 35 de A sin receptor elegible en el área. El Réferi administra Fomble y la bola es recuperada para B77.

**REGLA:** Jugada revisable, En cuanto a si el resultado es un balón suelto o pase incompleto, pero **NO** puede decidir sobre la puesta a tierra intencional. Tercer down y ocho en la línea de la yarda 40 de A, reinicie el reloj.

#### **Fomble**

El **Oficial** de Repetición Instantánea siempre puede revisar si un corredor estaba haciendo down antes de un fomble. Si los Oficiales administran que el corredor hacia down o va fuera de los límites del campo podemos mirar para ver si el corredor fumbleada, pero debemos tener una recuperación clara en la acción continua inmediata después del Fomble para revertir la llamada en el campo.

También se puede revisar la recuperación de un balón suelto en el campo de juego o en la zona final.

Si los Oficiales administran en el campo que un Fomble toco o **NO** tocó la línea lateral o la línea final, podemos revisar si o **NO** lo hizo. Si los Oficiales administran en el campo si la bola tocó la línea lateral o línea final podemos revisar si lo hizo, y si hay un Clara recuperación en la acción continua inmediata podemos otorgar la bola a ese equipo.

79. Fomble / down por regla

Primera y 10 para el equipo A en la línea de la yarda 20. A40 corre a la línea de la yarda 25 donde pierde la bola. B15 la recupera, los Oficiales administran el balón suelto y dan la posesión al equipo B cuando pone rodilla izquierda en el suelo. A40 golpeó el suelo antes de que perdiera la bola.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si A40 estaba haciendo down antes de que la bola se soltó revierta a down por bola del equipo A segunda y cinco en la línea de la yarda 25 de A **NO** hay ajuste en el reloj del juego que arranca en la señal del Réferi (Regla 12-3-3-c).

80. Fomble / down por regla

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A22 se dirige a la línea de la yarda 25 de A, donde la suelta, B25 la recupera en la línea de la yarda 27 de A justo cuando el Juez de línea administra al corredor hacia down.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si el corredor hizo down o **NO**, revierta a fomble bola del equipo B primero y diez en la línea de la yarda 27 de A, ajuste el reloj de juego y empieza al centro. Regla 12-3-3-d.

81. Fomble / down por regla

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A22 se dirige a la línea de la yarda 25 de A, donde él suelta la bola el Juez de línea administra que A22 hizo down y el balón entra en una pila de jugadores sin recuperación visible.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si había un balón suelto o el corredor estaba haciendo down, pero sin una recuperación clara de la decisión en el campo se encuentra segunda y cinco. En la línea de la yarda 25 de A (Regla 12-3-3-d).

82. Fomble / fuera de límites del campo.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A2 corre a la línea de la yarda 30 de A donde es golpeado y pierde la bola. B40 la cubre la bola suelta en la A-32. El Juez de línea dictaminó que A2 salió de los límites del campo en la yarda 30 antes de que perdió la bola. La repetición muestra que **NO** salió antes de perder la bola.

**REGLA:** Jugada Revisión invertir a Fomble con una clara recuperación B primero y diez en la yarda 32 de A. (Regla 12-3-3-d)

83. Fomble tocando una línea lateral.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A22 corre a la línea de la yarda 28 de A y suelta la bola. La bola golpea la línea lateral en la línea de la yarda 30 de A y rebota hacia el centro del campo, donde B45 la recupera en la línea de la yarda 32 de A. Los Oficiales dan la bola al equipo B.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si la bola tocó la línea lateral. Revertir a segunda y dos en la línea de la yarda 28 de A, salta hacia fuera de límites del campo, inicia el reloj en la señal del Réferi (Regla 12-3-3-i). Situación de Fomble, entonces se puede aplicar la regla correspondiente.

84. Fomble tocando una línea lateral

Primera y 10 para el equipo A, en la línea de la yarda 20 de A A22 corre a la línea de la yarda 28 de A y suelta la bola, La bola golpea cerca de la línea lateral en la línea de la yarda 30 de A y rebota hacia el centro del campo, donde B45 la recupera en la línea de la yarda 32 de A, los Oficiales administran que la bola golpeó la línea lateral en la línea de la yarda 30 de A Las repeticiones demostraron que **NO** tocó la línea lateral

**REGLA:** Jugada revisable, revertir a Bola de B, primero y diez en la línea de la yarda 32 de A. (Regla 12-3-3-d).

85. Recuperación de un balón suelto en relación con una línea lateral.

Es primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A22 se dirigen a la línea de la yarda 28 de A y suelta la bola B77 la recuperan en la línea de la yarda 30 de A con un pie en la línea de banda Los Oficiales adjudican la bola al Equipo B.

**REGLA:** Jugada revisable, cuando B77 está o no está fuera del campo. Cuando recupera la bola. Revierta a no recuperada (segunda y dos en la línea de la yarda 28 de A), fumble hacia adelante fuera de los límites del campo, sin ajustar el reloj e iniciar la señal del Réferi. (Regla 12-3-3-h).

86. Recuperación de un balón suelto en relación con una línea lateral.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A A22 corre a la línea de la yarda 35 de A y fumblea el balón en el aire. B45 brinca y posee la bola en la línea de la yarda 38 de A, y cuando se va al suelo consigue un pie dentro en los límites del campo, luego Pierde la posesión cuando golpea la tierra fuera de los límites del campo Los Oficiales adjudican la bola al equipo B.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si B45 había terminado la recuperación dentro en límites del campo. invertir a ninguna recuperación, A primero y diez en línea de la yarda 35 de A, El reloj de inicio en la señal del Réferi La recuperación de un balón suelto en esta situación se rige para los mismos criterios que un receptor que va al suelo para hacer una cachada. (Regla 12-3-3-h).

87. Jugador fuera de límites del campo volviendo Para recuperar una bola suelta.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A A22 corre a la línea de la yarda 25 de A y suelta la bola B45 salta de fuera de los límites del campo y recupera la bola dentro del campo en ese lugar los Oficiales administran que B45 recuperó la bola fuera de los límites del campo.

**REGLA:** B45 fuera de límites del campo al tocar bola, si B45 se ha restablecido como un jugador dentro del campo, invierte la Bola de B primero y diez en la línea de la yarda 25 de A, reinicia el reloj del juego. Si B45 toca la bola mientras está en el aire, la toca mientras está fuera de los límites del campo bola de A Segunda y cinco en la línea de la yarda 25 de A. (Regla 12-3-3-h).

88. Recuperación de un balón suelto en relación con una línea de gol.

Primero y 10 en la línea de la yarda 4 de A. A22 suelta la bola y B45 recupera la bola en la línea de gol del Equipo A Los Oficiales dan la bola al Equipo B en la línea de la yarda 1 de A

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si B45 se recuperó en la zona final para un Touchdown Revertir Touchdown para el Equipo B. (Regla 12-3-1-a).

89. Recuperación de un balón suelto en la zona final.

Primera y 10 el corredor en la línea de la yarda 2 de A. A22 suelta la bola cuando lo golpea B45 salta sobre la bola suelta en la zona final y la posee en el suelo, pero A22 golpea la bola de las manos de B45 y A10 recupera la bola suelta en la zona final. El equipo A se recuperó para un Safety.

**REGLA:** Jugada revisable respecto a si B45 estaba haciendo down después de que él poseía la bola invertir a Touchdown para el Equipo B. (Regla 12-3-1-a).

90. Cuarto down Fumble.

Cuarto down y 5 en la línea de la yarda 37 de B. A22 suelta la bola en la línea de la yarda 33 de B y A88 recupera la bola en la línea de la yarda 30 de B. Los Oficiales dan la bola al equipo A en la línea de la yarda 30 de B.

**REGLA:** Jugada revisable, sobre si el Fomble fue recuperado por otro Jugador que **NO** sea el que Fombleo. Revertir a Bola de B primero y diez en la línea de la yarda 33 de B. (punto del fomble) (Regla 12-3-3-f).

91 Balón suelto en cuarto down.

Cuarto down y el gol en el en la línea de la yarda 7 de B. A10 la cubre de nuevo a la línea de la yarda 10 de B y A22 suelta la bola en la línea de la yarda 8 del equipo B y corre para un Touchdown

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a la recuperación de un cuarto down y balón suelto. Si A10 fombleo o lanzó un pase incompleto. Invertir a bola del equipo B primero y diez en la línea de la yarda 10 de B (punto del fomble), reiniciar el reloj del juego. (Reglas 12-3-3-a y 12-3-3-f).

92. Cuarto down / intento de anotación extra Fomble.

En un intento de la línea de la yarda 3 de B. El QB A1 y A3 mofan la bola al hacer un intercambio A3 recupera la línea de la yarda 2 de B y la corren a la zona final, los Oficiales administran que el intento es bueno.

**REGLA:** Jugada revisable, sobre si el Fomble fue recuperado para otro jugador otro Que **NO** fue el que Fombleo Invertir para un intento malo (punto del fomble). (Regla 12-3-3-f).

93. Punto del Fomble.

Cuarto down y 10 en la línea de la yarda 20 de B el portador de la bola A22 corre a la línea de la yarda 11 de B y fomblea la bola. A30 recupera la bola suelta en la línea de la yarda 5 de B. El Juez de Línea administra Fomble y trae la bola de nuevo a la línea de la yarda 9 de B.

**REGLA:** Jugada revisable, Fomble esto se puede revisar porque implica la línea por ganar y sería la misma decisión si hubiera sido un balón suelto fuera de los límites del campo (Reglas 12-3-3-e y 12-3-3-f)

94. Fomble o pase hacia atrás fuera de los límites del campo en la línea de gol.

Segunda y Gol en la línea de la yarda 7 de B. El portador de la bola A22 corre a la línea de la yarda 3 de B y suelta la bola, la bola en el aire sale fuera de límites del campo dentro del pilón ya través de la zona final, los Oficiales dicen que la bola salió fuera de los límites del campo en el campo de juego y traer la bola de vuelta a la línea de la yarda 3 de B.

**REGLA:** Jugada revisable respecto a donde la bola salió de los límites del campo en relación con la línea de gol. Revertir para Touchback del Equipo B primero y diez en la línea de la yarda 20 de B (Regla 12-3-3-i)

95. El casco del corredor saliendo.

Segundo y 10 en la en la línea de la yarda 40 de A A2 lleva la bola a la línea de la yarda 43 de B donde es golpeado y mientras que él es todavía vertical la bola se suelta, B77 recupera la bola suelta en la línea de la yarda 40 de B los Oficiales dan la bola a B ya que el casco se salió completamente antes de que perdiera el control de la bola.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si la bola se soltó antes de que el casco saliera Revertido a **NO** Fomble, bola de A primero y diez en la línea de la yarda 43 de B. El casco que sale es tratado como un jugador que está haciendo down. El casco debe separarse completamente de la cabeza del jugador para acabar con el down (Regla 12-3-3-c).

96. Fomble a través de la zona final.

El portador de la bola avanza a la línea de la yarda 2 de B donde es golpeado. La bola sale, entra en la zona final y sale sobre la línea final. El jefe de línea sopla su silbato cuando administra que la rodilla del portador de la bola a tocando el suelo.

**REGLA:** Jugada revisable, Este tipo de jugada sólo se puede revisar si hay una clara recuperación en la acción inmediata que se sigue. Se puede revisar aquí debido al potencial del Touchback. El Touchback se convierte en equivalente a la "recuperación clara" para que establece quién va a tener la bola, en éste caso el Equipo B.

97. Recuperación de un balón suelto en el campo de juego.

Primero y 10 con el corredor en la línea de la yarda 20 de A. A22 echa un vistazo cuando golpea B45 salta en la bola suelta en la línea de la yarda 25 de A y la posee en el suelo, pero A22 lo golpean. El balón que sale de las manos de B45 y A10 la recupera en la yarda 25 de A, los Oficiales dan la bola al Equipo A.

**REGLA:** Jugada revisable, bola de B primero y diez en la línea de la yarda 25 de A.

98. Recuperación de un balón suelto en el campo de juego.

Tercero y 5 en la línea de la yarda 45 de B. El QB A1 en una formación escopeta y el back A2 mofan la bola en el intercambio y A1 inmersiones en la bola en la yarda 50. La bola rueda debajo de A1 mientras que él desliza en la tierra y el Réferi sopla su silbato indicando bola muerta, administrando una recuperación de A1 en la yarda 50. Las repeticiones muestran que A1 nunca controló la bola y B2 la recuperó en la acción continua inmediata en la línea de la yarda 48 de A.

**REGLA:** Jugada revisable Bola de B, primero y diez en la línea de la yarda 48 de A.

99. Recuperación simultánea de una bola suelta.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A22 corre a la línea de la yarda 25 de A y A80 y B45 recuperan la bola simultáneamente en el medio del campo en la línea de la yarda 25 de A. Los Oficiales dieron la bola al Equipo B.

**REGLA:** Jugada revisable. Bola de A segunda y cinco en la línea de la yarda 25 de A.

100. Fomble hacia adelante fuera de los límites del campo

Tercero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A22 corre a la línea de la yarda 28 de A y suelta la bola La bola y sale fuera de los límites del campo en la yarda 33 del equipo A, y los Oficiales adjudican la bola a la ofensiva en ese lugar.

**REGLA:** Jugada revisable Implica la línea a ganar o línea de gol A. Cuarto down y dos en la línea de la yarda 28 de A.

101. Punto donde el balón suelto o pase hacia atrás cruza la línea lateral

Tercero y 10 en la línea de la yarda 20 de A A22 corre a la línea de la yarda 33 de A y suelta la bola, La bola sale fuera de los límites del campo sin ser tocada en la yarda 29 del equipo A, pero los Oficiales adjudican la bola a la ofensiva en la línea de la yarda 31 de A.

**REGLA:** cuarto down y uno en la línea de la yarda 29 de A

#### **SILBATO INADVERTIDO.**

102. Silbato inadvertido.

Primero y 10 en la línea de la yarda 45 de B El pateador de la bola A22 es tackleado y va a la tierra, cuando él fumblea. Un **Oficial** suena su silbido inadvertidamente. Los jugadores en ambos equipos van después por la bola, y B66 claramente la recupera mientras que se conecta a tierra.

**REGLA:** 12-3-3-d aplica. Si el Réferi de la repetición determina y ve que A22 perdió el control de la bola antes de que fuera down, entonces la bola pertenece al equipo B en el punto de la recuperación para B66. En el caso de que el **Oficial** de la repetición **NO** pueda determinar qué Equipo recupera la bola, la decisión de que el pateador de la bola estaba haciendo down antes de perder el control en el punto de la bola, y el Equipo A retiene la posesión en el punto de bola muerta.

103. Silbato inadvertido.

Segunda y 10 en la línea de la yarda 44 de A. A12 en la formación de escopeta toma el pase hacia atrás desde el centro y da la bola de mano a A34 que corre directamente hacia adelante hacia lado derecho de la línea A34 se golpea inmediatamente. Como él alcanza la línea de scrimmage y la bola sale y en las manos del defensivo B13 en la línea de la yarda 45 de A. B13 empieza a avanzar el balón cuando El Juez de línea hace sonar su silbato. Él informa al Réferi que el máximo avance de A34 fue detenido la repetición muestra claramente que A34 Fumblea la Bola antes de que su máximo avance se detenga y que B13 tenga control de bola cuando el silbato suena.

**REGLA:** Inadvertir el silbato. Regla 12-3-3-d. La bola del Equipo B, primera y 10 en la línea de la yarda 45 de A

104. Potencial balón suelto cerca de la línea de gol.

El corredor de bola esté cruzar la línea de gol y deja de cubrir la bola, ya sea Justo antes o justo después de romper el plano de la línea de gol.

Ningún **Oficial** hace cualquier señal y **NO** hay silbato Los jugadores se pelean por la Bola y la recupera en el suelo en la zona final.

(a) Oficiales dictaminan que la ofensiva la recupera y señalan el Touchdown

(b) Otros Oficiales dictaminan que la defensiva la recupero y señalan el toque de retorno

**REGLA:**

(a) El **Oficial** de la repetición **NO** pararía el juego para una revisión, ya que el resultado Es un Touchdown **NO** importa donde el corredor de la bola dejó de cubrir la bola

(b) Revisable sólo para determinar dónde estaba el corredor de la bola cuando la dejó la cubrir el balón Si la repetición demuestra que **NO** había cruzado la línea de gol antes de perder la bola, la decisión de un Touchback se confirma. Si la repetición de la jugada demuestra que había cruzado la línea de gol antes de perder la bola, el fallo En el campo se invierte a un Touchdown.

### Situaciones de juego **NO** revisables en Fomble

105. Fomble adelantado fuera de los límites del campo.

Primera y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A22 lleva la bola a la línea de la yarda 25 de A y suelta la bola. La bola sale fuera de los límites del campo en la línea de la yarda 27 de A., y los Oficiales adjudicar la bola a la ofensiva en ese lugar.

**REGLA:** **NO** revisable A segundo down y dos en la línea de la yarda 27 de A. Una jugada que implique un balón suelto fuera de los límites del campo sólo puede ser revisada si los Oficiales traen la bola de vuelta al corredor del balón suelto y se trata de la línea por ganar o la línea de gol.

### Patadas de Scrimmage

En las patadas de scrimmage hasta que la bola esté legalmente poseída, los IRO SI puede revisar el toque de una patada, la bola golpeando una línea de límite (incluyendo el pilón) o la recuperación en la línea lateral o en la zona final. Y las directrices para las ejecuciones se aplican.

106. Tocando una patada

Cuarto down y 10 en el equipo en la línea de la yarda 40 de A A80 recupera una bola rodando en la línea de la yarda 9 de B. Los Oficiales administran como toque ilegal para A80 y conceden la bola al equipo B. La bola rozó las yemas de los dedos de B45 en la línea de la yarda 13 de B antes de A80 la recupere.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si B45 tocó la bola Invertir a **NO** toque ilegal. La bola pertenece al equipo A primero y gol en la línea de la yarda 9 de B. (Regla 12-3-4-a).

107. Tocando una patada

Cuarto down y 10 en la línea de la yarda 40 de A. A80 recupera la patada rodante en la línea de la yarda 9 de B. La bola rozó los dedos de B45 en la línea de la yarda 13 de B antes de A80 la recupera y los Oficiales adjudican la posesión al equipo A. Las repeticiones muestran que A30 tocó la bola en la línea de la yarda 15 de B antes de que tocara a B45.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si A30 tocó la bola revierta a bola de B, primero y diez en la línea de la yarda 15 de B. (Regla 12-3-4-a).

108. Tocar una patada

Cuarto down y 10 en el equipo en la línea de la yarda 40 de A El corredor del Equipo A es bloqueado por B77 en la línea de la yarda 42 de A y el balón rebota a la yarda 50 donde es recuperado por A19. Los Oficiales administran que fue tocada por el equipo receptor más allá de la zona neutral y Regresar a bola de B primero y diez en la yarda 50.

**REGLA:** (12-3-4-a). Un jugador que bloquea una patada de scrimmage dentro de las tres yardas de la línea de scrimmage **NO** se considera haberla tocado la bola más allá de la zona neutral. Esto sólo se aplica a un jugador que bloquea la patada. Cualquier otro primer toque por el equipo receptor más allá de la línea de scrimmage hará que los que patean elegibles para recuperar la bola

109. Roughing / Running into - A nuncio del Réferi

Cuarto down y 10 en el en la línea de la yarda 40 de A. El QB A10 toma el centro y bajo fuerte presión consigue patear la bola. B85 cacha la bola después de una señal de atrapada libre en la línea de la yarda 20 de B. A10 es golpeado por B90 y es golpeado al suelo. El Réferi señala que la bola fue tocada y **NO** tira un pañuelo. Después de que la bola es declarada bola muerta el Réferi anuncia, "**NO** hay ningún Faul por rudeza (la rudeza) **NO** es aplicable porque la bola fue rozada"

**REGLA:** El anuncio del Réferi permite que el **Oficial** de la repetición inmediatamente pare el juego para una revisión para ver si la bola fue o **NO** rosada la repetición entonces puede comunicar al Réferi que la bola **NO** fue rozada, revocar la decisión en el campo, y crear un faul por rudeza en contra del pateador (o ejecutar en) el Faul si **NO** es indiscutible Evidencia de que la bola **NO** se tocó, primero y 10 para el equipo A en la línea de la yarda 45 de B.

110. Tocando una patada cerca de una línea de gol.

Cuarto down y 7 en la línea de la yarda 42 de B El equipo A, toca la bola en la línea de la yarda 1 de B y rebota en el aire hacia la zona final del Equipo B. A80 salta del campo de juego y batea la bola desde la



línea de la 1 de nuevo a A22 que se encuentra en la línea de la yarda 2 de B. los Oficiales administran que fue un Touchback.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si la pelota rompió el plano de la línea de gol revierta, bola del equipo A en la línea de la yarda 2 de B primero y diez. (12-3-3-i y 12-3-4-a)

111. Bola que golpea una línea lateral.

Cuarto down y 9 en la línea de la yarda 25 de A. La bola pateada golpea la línea lateral en la línea de la yarda 27 de B. Regresa al campo de juego donde B25 la cacha y la devuelve a través de la línea de gol del Equipo A. Para un Touchdown.

**REGLA:** Jugada revisable. Si la bola golpeó la línea lateral revierta a Bola de B, primero y diez en la línea de la yarda 27 de B, reinicia el reloj de juego. (Regla 12-3-3-i).

112. Recuperación de una patada de despeje mofada en la línea lateral.

Cuarto down y 5 en la línea de la yarda 20 de A. B45 mofa la bola en la yarda 50. A80 recupera la bola cerca de la línea lateral en la línea de la yarda 45 de B los Oficiales administran que A80 recuperó la bola en los límites del campo. Las repeticiones muestran que el pie derecho de A80 estaba tocando la línea lateral cuando hizo la recuperación.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si A80 estaba tocando la línea lateral cuando hizo la recuperación Revertir a bola de B, primero y diez en la línea de la yarda 45 de B. (Regla 12-3-3-h).

113. Pateada a una zona final.

Cuarto down y 10 en la yarda 50, el pateador del equipo A manda la bola en la zona final del equipo B sin ser tocada, luego regresa al campo de juego B45 la recupera y devuelve el balón a la línea de la yarda 40 de A, donde los Oficiales adjudican la bola al equipo B.

**REGLA:** En cuanto a si la bola golpeó en la zona final Revertir a Touchback, primero y diez en la línea de la yarda 20 de B, reinicia el reloj del juego. (Regla 12-3-3-i).

114. La bola cruza la zona neutral.

Cuarto down y 10 en la línea de la yarda 35 de A La patada del equipo A es bloqueado en la línea de la yarda 35 de A por B40. La bola aterriza en la línea de la yarda 38 de A y luego regresa a la línea de la yarda 34 de A donde A2 la recupera y la avanza a la yarda 50. Los Oficiales administran que la bola es allí, Primero down para el equipo A.

**REGLA:** Jugada revisable revierta a bola de B primero y diez en la línea de la yarda 34 de A, reiniciar el reloj de juego. El IRO puede revisar si el balón cruzó la zona neutral. (12-3-4-d).

115. Patada mofada.

Cuarto down y 10 en la línea de la yarda 35 de A. la patada A es mofada por B21 en la yarda 30 de A. A34 recupera la bola suelta en la línea de la yarda 28 de B y la avanza a través de la línea de gol de B. El fallo en el campo es que B21 poseía la bola y luego fumbleo el balón y, a continuación, lo recupero, para un Touchdown para el equipo A.

**REGLA:** Jugada revisable Revertir a primero y diez en la línea de la yarda 28 de B. Ajustar reloj de juego. El IRO puede revisar si una patada fue mofada o Fumbleada. (12-3-4-c).

116. Posesión de una patada en el campo de juego

Cuarto down y 5 en la línea de la yarda 20 de A B45 mofa el balón pateado en el medio del campo en la yarda 50. A80 y B45 ganan posesión simultánea allí, y los Oficiales adjudican posesión a A80

**REGLA:** Jugada Revisable Bola de B primero y diez en la yarda 50.

117. Avance de una atrapada libre marcada como bola muerta.

Durante una patada, B33 da una señal de atrapada libre y cacha la bola en la línea de la yarda 20 de B La bola **NO** se declara muerta B33 la lleva a la línea de la yarda 50 donde es empujado fuera de los límites del campo.

**REGLA:** Jugada revisable bajo la Regla 12-3- 3-c. Bola del equipo B en la línea de la yarda 20 de B El reloj del juego se restablece a la hora que B33 cacho la bola

118. Avance de la atrapada libre - Bola declarada muerta

Durante una patada, B33 da una señal de atrapada libre, cacha la bola en la línea de la yarda 25 de B, y correr la bola que **NO** se declara muerta B33, es incapaz de girar la esquina, y es tackleado en la línea de la yarda 15 de B.

**REGLA:** Jugada revisable bajo la regla 12-3-3-c Bola del equipo B en la línea de la yarda 25 de B El reloj del juego se restablece a la hora que B33 atrapó la bola.

119. Avance de la atrapada libre - Bola declarada muerta.

Cuarto down y 7 en la línea de la yarda 45 de B A45 para una atrapada libre mientras que la patada está en el aire B27, inconsciente de la señal para B45, cacha la bola y la corre a la línea de la yarda 25 de B y lo vuelve para un Touchdown. Ningunas señales los Oficiales la bola muerta cuando es cachada.

**REGLA:** Jugada revisable bajo la regla 12-3-3-c. Bola del equipo B en la línea de la yarda 25 de B El reloj del juego se restablece al tiempo B33 cacho la bola.

120. Silbato Inadvertido

El equipo A patea en cuarto down y 15 en la línea de la yarda 30 de A. B44 está en posición de recibir la patada. En el intento de atrapar la bola, B44 la mofa en la línea de la yarda 35 de B. El Juez de fondo hace sonar su silbato cuando parece que B44 cacha el balón, Pero rueda a lo largo de la tierra después de que B44 mofo el A88 persigue la bola, y en la acción continua inmediata de la jugada él la recupera mientras hace down en la línea de la yarda 30 de B, a B22 se le marca un agarrando durante la patada.

**REGLA:** Jugada revisable Silbato involuntario Regla 12-3-3-1 aplica, si el equipo A rechaza la aplicación del castigo tendrá la bola en la línea de la yarda 30 de B, primero y 10.

121. Silbato Inadvertido.

El equipo A patea en cuarto down y 15 en la línea de la yarda 30 de A. B44 está en posición de recibir la patada, en el intento de atrapar la bola, B44 la manda en la línea de la yarda 35 de B. El Juez de la parte posterior sopla su silbido cuando aparece que B44 cacha la bola, pero está rueda a lo largo del suelo después de que B44 la toca y la Bola desaparece en un montón de jugadores B22 se le marca un pañuelo por la celebración durante la patada.

**REGLA:** Jugada revisable. El silbato inadvertido Regla 12-3-3-1 se aplica el **Oficial** de la repetición **NO** tiene evidencia de video indiscutible de qué equipo la recupera, entonces el fallo de la bola muerta permanece. El castigo se aplica en la línea de la yarda 35 de B, bajo las reglas de patada de posts crimmage (PSK). Bola de B, primero y 10 en la línea de la yarda 25 de B.

### **Situaciones de Jugada NO Revisables en las Patadas de Scrimmage**

122. Punto de bola **NO** tocada, fuera de los límites del campo.

Cuarto down y 5 en la línea de la yarda 45 de A. El corredor sale fuera de límites del campo sin ser tocado en la línea de la yarda 12 de B. Los Oficiales marcan la bola en la línea de la yarda 7 de B

**REGLA:** **NO** revisable, ya que la decisión **NO** implicaba que la bola golpeará la línea lateral o pilón, y la patada es tocada bola de B primero y diez en la línea de la yarda 7 de B.

123. Interferencia en la cachada.

Cuarto down y 18 en la en la línea de la yarda 40 de A. A80 contacta al receptor B45 antes de B45 toque la bola. La bola rebota en B45 y rueda a La línea de la yarda 35 de B, donde A88 la recupera y se le otorga posesión al equipo A.

**REGLA:** Si B45 tocó la bola es revisable, pero **NO** se puede revisar la interferencia en la patada. Primero y diez en la línea de la yarda 35 de B.

124. Tocar con fuerza

Cuarto down y 7 en la línea de la yarda 23 de A. Durante una expulsión, A80 bloquea a B45 en la bola suelta en la línea de la yarda 35 de B, donde A88 la recupera, al equipo A se le adjudica la posesión.

**REGLA:** **NO** se puede revisar si B45 fue bloqueado en la bola. El **Oficial** de repetición sólo puede Revisar si el balón fue tocado, primero y diez en la línea de la yarda 35 de B. (Regla 12-3-4-a).

125. Jugador fuera de límites del campo.

Durante un despeje, el jugador A80 va fuera de los límites del campo (sin contacto) mientras el regresa al campo para cubrir la jugada, B23 devuelve la patada a la línea de la yarda 25 de B donde la fumblea, A80 la recupera mientras está en la tierra en la yarda 27 de B. Ningún pañuelo es lanzado, y los Oficiales administran el balón del Equipo A en la línea de la yarda 27 de B.

**REGLA:** Jugada **NO** revisable

### **Jugadas de anotación.**

El IRO siempre puede revisar la posición de la bola en relación con la línea de gol, ya sea que esté entrando o saliendo. La mayoría de las jugadas son revisables en la zona final, pero hay excepciones. **NO** podemos revisar si un Faul ocurrió en el campo del juego o en la zona final, aunque al aplicar el castigo puede resultar en una Anotación. Sin embargo, SI podemos revisar un fallo de pase intencional en la zona final, para la cual al aplicar el castigo es un Safety, cuando el pasador es claramente y obviamente en el campo de juego. O cuando la bola es lanzada.

Un área que requiere una atención especial es juegos que implican el pilón **NO** hay diferencia entre un jugador que deja sus pies voluntariamente o deja sus pies debido al contacto para un oponente. Se consideran jugador o jugador en el aire y las mismas Reglas con respecto al pilón se aplican a ambos Una bola en el aire o el jugador en el aire que aterriza fuera de límites del campo debe obtener la bola dentro o sobre el pilón antes de que toque fuera de los límites del campo para obtener una anotación. Si el corredor de bola toca en los bordes en la zona final o toca el pilón antes de golpear el suelo fuera de los límites del campo, Se le permite extender la línea de gol (Regla 8-2-1-a)

126. Línea de gol.

Primero y el gol en la línea de la yarda 1 de B. A22 bucea sobre la línea de gol, pero los Oficiales dictaminan que la bola **NO** rompió el plano de la línea de gol antes de que A22 estuviera hecho down La repetición demostró que lo hizo.

**REGLA:** Bola rompió el plano de la línea de gol Revertir al Touchdown Ajuste el reloj según sea necesario (Regla 12-3-1-a)

127. Pílon.

La regla de los Oficiales dictamina a que A22 fuera de los límites del campo en la línea de la yarda 1 de B.

Las repeticiones muestran que A22 había extendido la bola sobre la línea de gol dentro de la línea de gol.

Antes de aterrizar fuera de los límites del campo

**REGLA:** Jugada revisable revierta to Touchdown Ajuste el reloj según sea necesario (Regla 12-3-1-a)

128. El Pílon.

Primero y gol en la línea de la yarda 5 de B. A22 portador de la bola corre a la línea de la 3 yarda y es

golpeado por un defensivo que lo hace ir en el aire. La regla de los Oficiales es que A22 está fuera de los

límites del campo en la línea de la yarda 1 de B. La repetición muestra que A22 había extendido la bola

en la línea de gol dentro del pílon antes de aterrizar fuera de los límites del campo.

**REGLA:** Jugada revisable, revierta a Touchdown. Ajuste el reloj según sea necesario (Regla 12-3-1-a)

129. El Pílon.

Primero y gol en la línea de la yarda 5 de B. A22 corre fuera de los límites del campo en la línea de la yarda

1 de B. La repetición muestran que la bola cruzó el plano de la línea de gol por fuera de la línea de gol

del Pílon. y luego A22 aterrizó en la zona final.

**REGLA:** Jugada revisable, revierta a Touchdown Ajuste el reloj si es necesario. Si cualquier parte del jugador aterriza en la zona final antes de que toque fuera de los límites del campo, obtiene la línea de gol extendida (Regla 12-3-1-a)

130. El Pílon

Primero y gol en la línea de la yarda 5 de B. A22 corre fuera de los límites del campo en la línea de la yarda

1 de B. La repetición muestra que la pierna izquierda de A22 ha tocado el pílon y la bola pasa a través de

la línea de gol, por fuera del pílon en ese punto.

**REGLA:** Jugada revisable Revertir a Touchdown Ajuste el reloj como sea necesario. Un jugador que toca el pílon con cualquier parte de su cuerpo se trata igual que un jugador con una parte del cuerpo haciendo down en la zona final. Ambos consiguen la línea de gol extendida (Regla 12-3-1-a)

131. El Pílon.

Primero y gol en la línea de la yarda 5 de B. El corredor de la bola A22 corre fuera de los límites del campo

en la línea de la yarda 1 de B y extiende la bola sobre la línea de gol fuera del pílon Él es entonces

conducido detrás y fuera de límites del campo en la línea de la yarda 2 de B. Los Oficiales dictaminan

Touchdown.

**REGLA:** Jugada revisable. Revertir fuera del campo en los límites de la línea de gol. Un jugador que **NO** acoge una parte del cuerpo en la zona final o toca el pílon **NO** Obtiene la línea de gol extendida (Regla 12-3-1-a).

132. Fuera de los límites del campo.

Primero y gol en la línea de la yarda 10 de B. El corredor de bola A22 corre para la línea lateral y se zambulle

para el pílon en la zona final. El Juez de línea dice que salió en la línea de yarda 2 antes de que tocaran

sus pies. Las repeticiones muestran que A22 **NO** salió de los límites del campo y que la bola mientras

estaba en su poder rompió el plano de la línea de gol dentro del pilón antes de aterrizar fuera de los límites del campo.

**REGLA:** Jugada revisable revierta a Touchdown. Ajuste el reloj según sea necesario (Regla 12-3-1-a).

133. Fuera de los límites del campo.

Tercero y 1 en la línea de la yarda 35 de B. El portador de la bola A22 corre cerca de la línea lateral y el Juez de línea administra que él salió fuera de los límites del campo en la línea de la yarda 4 de B con su pie izquierdo, A22 entonces da un paso más y se zambulle para la línea de gol y la bola Rompe el plano dentro de su posesión antes de aterrizar en la zona final. Las repeticiones muestran que A22 **NO** salió de los límites del campo durante su carrera.

**REGLA:** Jugada revisable revierta a Touchdown Ajuste el reloj según sea necesario (Regla 12-3-1-a).

134. Pase en la zona final

Primer y gol en la línea de la yarda 5 de B. A80 controla un pase mientras está en el aire en la zona final del Equipo B y es golpeado por un defensivo que lo hace aterrizar en su espalda en la línea de la yarda 1 donde mantiene el control del balón.

**REGLA:** Jugada revisable con respecto a si el pase estaba completo y si debe ser una decisión de TD en el campo se confirma pase completo para un Touchdown. Esto se trata como máximo avance en el campo de juego (Regla 12-3-1-a y 12 -3-2-a).

135. Fomble en una línea de gol.

Primero y gol en la línea de la yarda 5 de B. A22 corre a la línea de gol de B, pierde la bola antes de romper el plano de la línea de gol, y los Oficiales administran Touchdown. La bola rueda sobre la línea de fondo y sale del campo.

**REGLA:** Jugada revisable **NO** rompe el plano de la línea de gol y pierde la bola. Revertir a Touchback, bola de B primero y diez en la línea de la yarda 20 de B. Si el balón se convierte en muerto en la zona final, ya sea en la posesión del Equipo B o fuera de los límites del campo en la acción continua inmediata después de la jugada, Regla 12-3-1-a y 12-3-3-d).

136. Fomble en una línea de gol.

Primero y el gol en la línea de la yarda 5 de B. A22 corre a la línea de gol de B, pierde la bola antes de romper el plano de la línea de gol, y los Oficiales administran Touchdown. La bola viene a descansar en la zona final sin que un jugador trate de recuperarla.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si A22 anotó un Touchdown antes de que perdió la bola. Invertir a ninguna anotación, segundo down y Gol en la línea de la yarda 1 de B. Si la bola se convierte en muerta en la zona final sin que un equipo la posea, la bola se coloca en donde el portador de la bola perdió la posesión de la bola Si la bola está muerta en el campo de juego, la bola se coloca en ese punto. (Regla 12-3-1-a y 12-3-3-d)

137. Safety

Primero y 10 en la línea de la yarda 2 de A. A22 una bola de mano a mano y es golpeado cerca de la línea de gol y lo hacen hacia atrás impidiéndole avanzar y es tackleado abordo Los Oficiales dictaminan máximo avance de A22 fue detenido en la línea de la yarda 1 de A donde colocan la bola. La repetición muestra que cuando el máximo avance de A22 fue detenido, la bola estaba todavía en la zona final.

**REGLA:** Jugada revisable, respecto a dónde estaba la bola en relación con la línea de gol cuando se determinó el máximo avance. Donde fue cuando se detuvo el máximo avance la Bola entera debe estar

en el campo de juego cuando el máximo avance es detenido o el corredor ha hecho down para que **NO** sea un Safety (Regla 12-3-1-a).

138. Intento de gol de campo.

Cuarto down y 10 en la línea de la yarda 35 de B. El intento de gol de campo pasa por el travesaño, pero **NO** se administra bien.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si el balón ha cruzado el travesaño Invertir al intento de gol de campo a bueno. (Regla 12-3-1-b).

139. Intento de gol de campo

Cuarto down y 10 en la línea de la yarda 35 de B. El intento de gol de campo se reglamenta bien, la repetición demostró que la bola pasó fuera y para debajo de la parte superior izquierda del poste.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si la bola estaba dentro o fuera de los postes cruzando para encima de la parte superior de los postes, Invertir en gol de campo **NO** es bueno, bola de B primero y diez en la línea de la yarda 35 de B. (Regla 12-3-1-b).

140. Pase hacia atrás - Safety potencial.

El equipo A centra el balón en su línea de la yarda 5 de A. A12 lanza un pase rápido hacia el receptor A44. El Juez de línea señala un pase incompleto cuando la bola golpea el suelo, toma un rebote hacia atrás y rueda hacia la zona final y va fuera de los límites del campo.

**REGLA:** Jugada revisable, Safety Si el pase se juzga hacia adelante e incompleto, la jugada sólo es revisable si la bola sale fuera de los límites del campo o si hay recuperación clara de una bola suelta en la acción continua inmediata después de la bola suelta. Si el jugador de la repetición **NO** tiene Evidencia indiscutible de video en cuanto a qué equipo la recupera, el fallo de pase incompleto se queda. (Regla 12-3-2-e).

141. Safety que implica aplicar un castigo

Tercera y 12 en la línea de la yarda 5 de A. El QB A1 se le castiga por la puesta a tierra intencional en su propia zona final para un Safety. La repetición muestra que la Faul se produjo claramente en el campo de juego en la línea de la yarda 3 de A.

**REGLA:** Jugada revisable, De la puesta a tierra intencional A cuarto down y 14 en la línea de la yarda 3 de A. (Regla 12-3-2-f).

142. Puesta a tierra intencional cerca de la línea de gol

Primero y diez en la línea de la yarda 10 de A. A8 vuelve para cubrirse en la bolsa y bajo presión defensiva extrema en la línea de la yarda 3 de A, lanza la bola a un área donde **NO** hay receptores elegibles. El Réferi administra que el pase fue lanzado desde la zona final y le marca un Safety, para el juego para aplicar el castigo.

**REGLA:** Jugada revisable respecto a la posición del pasador cuando está claramente en el campo de juego y una decisión de puesta a tierra intencional da como resultado que se revierta el Safety a Segunda y 17 en la línea de la yarda 3 de A. (Regla 12-3-2-f).

#### **Jugadas NO revisables en las situaciones de anotación:**

143. Fuera de los límites del campo.

Tercero y 1 en la línea de la yarda 35 de B. El corredor de la bola A22 corre cerca de la línea lateral y el Juez de línea administra que él salió fuera de los límites del campo en la línea de la yarda 15 de B. A22 continúa corriendo y cruza la línea de gol. Las repeticiones muestran que A22 **NO** salió de los límites del campo.  
**REGLA:** Jugada **NO** revisable, primero y diez en la línea de la yarda 15 de B.

144. Down por Regla.

Tercero y 1 en la línea de la yarda 35 de B. El jugador A22 toma la bola de mano a mano y corre cerca de la línea de la yarda 25 de B donde él se tropieza, recupera su equilibrio y cruza la línea de gol del equipo B con la bola en posesión. El Head Lineman administra que él estaba down en la línea de la yarda 25 de B. Las repeticiones demuestran que A22 **NO** había hecho down.

**REGLA:** Jugada **NO** revisable, A primero y diez en la línea de la yarda 25 de B

145. Safety que envuelve un castigo.

Tercero y 12 en la línea de la yarda 5 de A. A50 se le marca un agarrando en la zona final del Equipo A, y al Equipo B se le concede un Safety. La jugada de agarrando se llevó a cabo realmente en la línea de la yarda 2 de A.

**REGLA:** Jugada **NO** revisable, Safety al aplicar el castigo.

146. Safety que implica aplicar el castigo.

Tercero y 12 en la línea de la yarda 5 de A. El QB A1 está cruzando la línea de gol cuando pasa la bola hacia adelante, A1 se le lanza un pañuelo por lanzar a tierra un pase intencional y un Safety al aplicar el castigo. La repetición **NO** muestra claramente de dónde se liberó el pase y **NO** es obvio si fue dentro o fuera de la zona final.

**REGLA:** Jugada **NO** revisable,

### **Cronometraje. Situaciones con el reloj del juego.**

La situación más frecuente para ajustar el reloj del juego es cuando la decisión en el campo se revierte y el cambio crea un reloj detenido y si se perdió tiempo en el campo se podrá reiniciar el reloj del juego después de una invertir una decisión, será mejor a que cada vez que la jugada haya terminado. Por ejemplo (se para antes o después), la bola golpeó el suelo, el corredor salió de los límites del campo, etc. Es posible ajustar el reloj del juego después de parado en las que la decisión sobre el campo lo provoco que el reloj caminara o se parara, pero sólo si hay un error de reloj y esté obvio y significativo.

Hay una situación en la que el reloj del juego se reinicia después de una inversión que crea un reloj en funcionamiento. Con menos de un minuto en cada mitad y la revisión de la repetición da como resultado que la decisión en el campo se revierte, y la decisión correcta no habría detenido el reloj del juego. En esta situación, el reloj se reiniciará hasta el momento en que la bola se declara muerta por la repetición y el Réferi restará diez segundos del reloj del juego. Cualquiera de los equipos puede cancelar la reducción de 10 segundos utilizando un tiempo fuera del equipo. Si se aplica la reducción de 10 segundos, el reloj del juego comenzará con la señal del Réferi. Si la mitad expira durante la jugada y en la revisión se ve a un jugador que hace down con el tiempo restante en el reloj, podemos restablecer el reloj a cuando el jugador hizo down si el corredor hizo la línea por ganar. En esta situación, el reloj del juego comenzará con la señal del Réferi, pero no hay la reducción de 10 segundos.

El **Oficial** de Repetición Instantánea puede restaurar el tiempo en el reloj del juego al final de cualquier cuarto si el tiempo expiró durante la jugada y debería haber habido tiempo restante. Para poner tiempo atrás en

el reloj para la siguiente jugada en el segundo y cuarto cuarto. Al final de cada jugada y sólo se puede restablecer el tiempo si el resultado está empatado o el equipo que pondrá la bola en juego va detrás o está a ocho puntos o menos. (ver Regla 12-3-6-c).

147. Pase completo o incompleto

Primero y 15 en la línea de la yarda 28 de B. El receptor A86 intenta hacer una cachada de un pase adelantado en la línea de la yarda 15 de B en el centro del campo con 10:00 mostrando en el reloj del juego El pase se decide completo y el reloj del juego continúa caminando.

**REGLA:** Jugada revisable. La repetición demuestra que la bola golpeo el suelo y se revierte la jugada a pase incompleto, segunda y 15 en la línea de la yarda 28 de B, reinicia el reloj del juego a las 10:00 y el reloj de juego arranca al centro (Reglas 12-3-2-a y 12-3-6-b)

148. Corredor fuera de límites del campo.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A22 y es hecho down en la yarda 50 con 9:50 en el reloj del juego como A22 salido fuera de límites del campo en la línea de la yarda 25 de A cuando había 10:00 en el reloj del juego.

**REGLA:** Jugada revisable Segunda y 5 en la línea de la yarda 25 de A El reloj del juego debe ser ajustado a las 10:00 y comenzado en la señal del Réferi o ya que el tiempo restante en el juego NO es factor. (Reglas 12-3-3-g y 12-3-6-b).

149. Línea por ganar

Tercero y 2 en la línea de la yarda 45 de A. A22 portador de bola es hecho down en la línea de la yarda 46 de A con 9:50 en el reloj del juego La repetición muestran que la bola estaba en la línea de la yarda 47 de A cuando hizo down.

**REGLA:** Jugada revisable. Hizo la línea por ganar Invertir a primera down, primero y diez en la línea de la yarda 47 de A. El reloj del juego debe ser ajustado a 9:50 y el reloj comienza en la señal del Réferi. (Reglas 12-3-3-e y 12-3-6- b).

150. Cambio de posesión.

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A22 se sale en la línea de la yarda 25 de A, pero él soltó el balón y fue recuperado por B77 en la línea de la yarda 28 de A con 9:50 en el reloj del juego.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a que A22 hizo down o fumble la bola. Las repeticiones muestran que A22 perdió la bola antes de salir. Revertir a fumble bola de B primero y 10 en la yarda 28 de A. El reloj de juego se debe ajustar a las 9:50 y se iniciará en el centro. (Reglas 12-3-3-d y 12-3-6-b).

151. Reloj del juego al final de la mitad

Segunda y 10 en la línea de la yarda 38 de B Con 10 segundos restantes en el segundo cuarto, el QB A1 lanza un pase al receptor A86 en la línea de la yarda 27 de B cerca de la línea lateral. La regla de los Oficiales es pase completo y el tiempo expira en la jugada. Las repeticiones muestran que después de completar la cachada A86 salió fuera de los límites del campo con 2 segundos restantes en el reloj del juego.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si el pase estaba completo y si debería haber tiempo restante en el reloj del juego al final de la jugada, primero y diez en la línea de la yarda 27 de B, restablecer el reloj a 0:02 y empezar en el centro. (Regla 12-3-6-c).

152. Reloj del juego al final de la mitad.



Segunda y 12 en la línea de la yarda 25 de B. Con 15 segundos restantes. El portador de la bola A22 es golpeado en la línea de la yarda 15 de B, y cuando él hace down la bola se le sale de las manos, los Oficiales administran un Fomble y permiten que la jugada continúe B37 recupera la bola en la línea de la yarda 21 de B y regresa para una ganancia larga antes de ser es tackleado o anotar un aparente Touchdown. Después de la revisión, los Oficiales de la repetición ven que la rodilla de A22 tocó el suelo antes de que la bola estaba suelta (1) Hay 3 segundos restantes; (2) **NO** hay tiempo restante.

**REGLA:** Jugada revisable, (1) Si el tiempo permanece en el reloj del juego: **NO** hay ajuste de tiempo y el reloj del juego se inicia en la señal del Réferi.

(2) Si el tiempo en el reloj del juego expira durante la jugada:

\* En el primer o tercer cuarto: El juego se mueve al segundo o al cuarto cuarto. El reloj del juego se hecha andar al centro \* En el segundo o cuarto cuarto:

a) Si el Equipo A **NO** tiene tiempo de fuera disponible, la mitad o el (juego) ha terminado

b) Si el Equipo A tiene un tiempo de fuera disponible, puede optar para utilizar uno y el reloj se ajustará a su lectura en el momento en que el corredor debería haber sido rechazado. Si el Equipo A elige **NO** usar un tiempo de fuera, se acabó el medio.

### 153. Reloj de juego al final de un cuarto

Segundo y 12 en la línea de la yarda 40 de B. El corredor se lanza y tiene mucha prisa. A punto de ser tackleado en la línea de la yarda 45 de B, cuando cae, lanza un pase adelantado que es interceptado y devuelto para un touchdown. El fallo en el campo es un touchdown en el regreso de la intercepción. La repetición instantánea revisa la jugada y dictamina que la rodilla del pasador estaba haciendo down en la línea de la yarda 45 de B antes de lanzar el pase.

(a) Primer cuarto. Cuando la rodilla del pasador está haciendo down, el reloj del juego marca las 12:00. Cuando el que regresa la intercepción cruza la línea de gol, el reloj del juego dice 11:48.

**REGLA:** balón del Equipo A, tercero y 17 en la línea de la yarda 45 de B. Sin ajuste en el reloj del juego. El reloj del juego comienza con la señal del Réferi. (b) Cuarto Cuarto Cuando la rodilla del pasador está haciendo down, el reloj del juego dice 0:55. Cuando el que regresa la intercepción cruza la línea de gol, el reloj del juego dice 0:43.

**REGLA:** balón del Equipo A, tercero y 17 en la línea de la yarda 45 de B. El reloj del juego se ajusta para leer 0:55 y se aplica la reducción de 10 segundos (suponiendo que ninguno de los equipos toma un tiempo fuera para evitar la reducción). El reloj del juego está configurado a 0:45 y comienza con la señal del Réferi. (c) Cuarto Cuarto. Cuando la rodilla del pasador está haciendo down, el reloj del juego marca 1:10. Cuando el que regresa la intercepción cruza la línea de goal, el reloj del juego dice 0:58.

**REGLA:** balón del Equipo A, tercero y 17 en la línea de la yarda 45 de B. Ajuste el reloj del juego a 1:10 y comience el reloj con la señal del Réferi (sin reducción).

### 154. Reloj del juego al final del juego.

Segundo y 10 en la línea de la yarda 35 de A. El pasador hace un rol y lanza un pase a A88, que se considera incompleto en el campo. El reloj del juego dice 0:35 después de la jugada. Las repeticiones muestran que A88 atrapó la pelota con las rodillas haciendo down con 0:37 segundos en el reloj (a) en la línea de la yarda 47 de A o (b) en la línea de la yarda 43 de A.

**REGLA:** En (a) dado que la línea a ganar está hecha y el reloj se habría detenido, no hay una reducción de 10 segundos o reinicio del reloj y en (b) ya que el vuelco crea una situación donde el reloj nunca debería haber parado, luego reinicie el reloj a 0:37 y luego aplique la reducción de 10 segundos. El Réferi tendrá el reloj configurado en 0:27. Cualquiera de los equipos puede evitar esta reducción usando un tiempo fuera del equipo.

155. Reloj del juego al final del juego

Segundo y 10 en la línea de la yarda 37 de B. El equipo A tiene un tiempo fuera y va abajo en el marcador por 3 puntos con 8 segundos restantes en el cuarto cuarto. El QB A1 completa un pase al receptor A81 elegible en la línea de la yarda 28 de B que es tackleado e inmediatamente hace señales para un tiempo fuera pero el tiempo expira en la jugada. La repetición muestra que el Juez de línea había señalado para el reloj para detenerse con un segundo restante.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si el pase estaba completo y si debería haber tiempo restante en el reloj del juego al final de la jugada Tercer down y 1 en la línea de la yarda 28 de B, reinicie el reloj del juego a 0:01 y el reloj de juego empieza al centro. Debe ser la evidencia en video de la señal del **Oficial** para poner tiempo atrás en el reloj en esta situación. (Regla 12-3-6-c).

156. Reloj del juego al final del juego.

Cuarto down y 10 en la línea de la yarda 34 de B Con la puntuación empatada, el intento de gol de campo del equipo A se queda corto en la zona final sin ser tocar a medida que expira el tiempo. Las repeticiones muestran que cuando la bola tocó el suelo quedó 1 segundo en el reloj de juego.

**REGLA:** Jugada revisable, En cuanto a si el intento de gol de campo **NO** era bueno y si debería haber tiempo restante en el reloj del juego al final de la jugada B primero y diez en la línea de la yarda 34 de B, reinicie el reloj del juego a 0:01 y el reloj de juego en al centro. Ya que el equipo B es el siguiente en poner la bola en juego con una jugada de scrimmage podemos restablecer el reloj del juego en esta situación. (12-3-6-c).

157. Reloj del juego al final del juego.

Segundo y 10 en la línea de la yarda 30 de B. Con 15 segundos restantes en el cuarto cuarto, el Equipo A está detrás a tres puntos y tiene un tiempo de fuera restante. El receptor A80 cacha un pase y corre al en la línea de la yarda 23 de B donde es golpeado y pierde la bola con 7 segundos a la izquierda en el reloj B34 recacha la bola suelta y la devuelve a la yarda 50

**REGLA:** Jugada revisable, a medida que expira el tiempo Las repeticiones muestran que la rodilla izquierda de A80 estaba haciendo down antes de que perdió el control de la bola. Tercer down y 3 en la línea de la yarda 23 de B, reiniciar el reloj de juego a 0:07 y cargar al equipo fuera, su tiempo de fuera final El reloj del juego comenzará en el centro (Reglas 12-3-3-c y 12-3-6-b) Si A **NO** tiene tiempo fuera el juego ha terminado.

158. Reloj del juego al final del juego.

Segundo y 20 en la línea de la yarda 40 de B. Con 12 segundos restantes en el cuarto cuarto, el Equipo A está detrás por cuatro puntos y tiene un tiempo de fuera restante El receptor A80 cacha un pase en la línea de la yarda 28 de B, y se sale fuera de los límites del campo en la línea de la yarda 15 de B, a medida que expira el tiempo la rodilla izquierda de A80 estaba haciendo down cuando él cogió el pase, y había 5 segundos restantes en el reloj del juego.

**REGLA:** Jugada revisable, sobre si A80 era down después de que él cayera el pase revierta a tercer down y 8 en la línea de la yarda 28 de B, Reinicia el reloj del juego a 0:05 10 segundos de reducción aplican y si lo requiere cargar al Equipo A su tiempo de fuera final para así evitar la reducción. El reloj del juego comenzará en el centro. (Reglas 12-3-3-c y 12-3-6-b). Si A ya **NO** tiene tiempos fuera el juego ha terminado.

159. Reloj del juego al final del cuarto.

Tercero y 10 en la línea de la yarda 25 de B, muy cerca del final del primer cuarto. El pase del equipo A lo declaran incompleto y el reloj del juego muestra 0:00. La Repetición instantánea ve que un segundo permaneció en el reloj del juego cuando el pase golpeó el suelo.

**REGLA:** El **Oficial** de repetición instantánea debe determinar el efecto competitivo, en éste caso basado en las condiciones meteorológicas. Si está lloviendo o hay un fuerte viento, luego restaurar el segundo al reloj del juego, lo que obligaría al Equipo A centrar el balón en el cuarto cuarto, Puede tener un impacto en el juego. En tal caso, el **Oficial** de repetición instantánea detendrá el juego y restaurará el tiempo. Si, sin embargo, **NO** hay problema de tiempo, el **Oficial** de repetición instantánea **NO** debe detener el juego para una revisión sin sentido.

160. Reloj del juego al final del juego.

Tercero y el gol en la línea de la yarda 12 de B, el equipo A va abajo en el marcador con 4 puntos en el cuarto cuarto A22 es golpeado en la línea de la yarda 5 de B, y tropieza, pero recupera su equilibrio en la línea de la yarda 3 de B y se zambulle en la zona final a medida que expira el tiempo. El Juez lateral marca un Touchdown. La repetición demuestra que la rodilla derecha de A22 tocó el terreno de en la línea de la yarda 4 de B con 2 segundos restantes en el reloj de juego.

**REGLA:** **NO** hay anotación Si el Equipo A, **NO** tiene tiempos muertos el juego ha terminado. Si el Equipo A tiene un tiempo fuera y se centrara la bola en la línea de la yarda 4 de B, con dos segundos en el reloj del juego El reloj del juego se hecho andar al centro después de cargar el tiempo de fuera.

161. Error en el reloj

La patada del Equipo A sin ser tocada entra en la zona final del Equipo B para un Touchback cuando el reloj del juego se lee 7:35 en el primer cuarto. Después de que la bola está muerta, los Oficiales en el campo, **NO** notan que el reloj del juego continúa caminando cuando el Réferi declara la bola lista y hace la señal para poner la bola lista para jugar, en el reloj del juego se lee 6:22

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si A22 estaba haciendo down corto en la línea de gol. Invierta a A 4-G en la línea de la yarda 4 de B, reinicie el reloj del juego a 0:02 y se aplica una reducción de 10 segundos. El equipo A puede elegir utilizar su tiempo fuera final para evitar la reducción y así poder tener un down extra con 0:02 segundos en el reloj de juego, el reloj de juego arranca al centro por el tiempo fuera otorgado. Si el equipo A ya no tiene tiempos fuera el juego ha terminado.

162. Reloj de juego al final de la mitad.

En el segundo o cuarto cuarto con 0:03 mostrando en el reloj de juego en ejecución, El QB A12 toma el centro e inmediatamente pica la bola al suelo como el reloj del juego va a 0:00. El Réferi anuncia: "Por favor, poner un segundo de nuevo en El reloj del juego "Las repeticiones muestran claramente que el reloj del juego superpuesto en el monitor de repetición se lee 0:00 cuando la bola estaba todavía en las manos de A12 antes de lanzarla al suelo.

**REGLA:** Jugada Revisable, en caso de error de apreciación de tiempo. Se considera que es un error horrendo, ya que determina si la mitad ha terminado o el juego ha terminado.

163. Reloj del juego al final de la mitad.

A finales del segundo o cuarto cuarto, A55 centra la bola justo cuando el reloj va 0:00 QB A12 lanza un pase a A89 para un Touchdown cerca de la línea lateral La repetición muestran claramente que el reloj del juego superpuesto en el monitor de reproducción leer 0:00 antes de que la bola sea centrada

**REGLA:** Jugada Revisable, bajo un error de tiempo. Se considera que es un error de tiempo, ya que determina si la mitad ha terminado o el juego ha terminado

### **Situaciones que NO pueden ser revisadas con respecto al reloj del juego**

164. Reloj del juego al final de la mitad

Cuarto down y 10 en la línea de la yarda 27 de B. Con 6 segundos restantes en el segundo Cuarto, el intento de gol de campo del equipo A es declarado bueno y el tiempo expira en el juego La repetición demuestran que la bola paso la barra cruzada para varias yardas, pero cuando golpeó el suelo detrás del poste de gol había un segundo restante en el reloj

**REGLA:** Jugada revisable, en relación con si el intento de gol de campo fue bueno, pero **NO** si debería haber tiempo restante en el reloj del juego al final de la jugada La siguiente jugada sería una patada de salida **NO** podemos poner tiempo atrás en el reloj cuando termina la mitad (Regla 12-3-6-c)

165. Reloj del juego al final del juego

Segunda y gol en la línea de la yarda 10 de B El equipo A está atrás en el marcador por 14 puntos con 8 segundos restantes en el cuarto cuarto. El QB A1 lanza un pase incompleto cerca de la línea lateral y el tiempo expira en la jugada La repetición muestran que cuando la bola golpeó el suelo había 1 segundo permaneciendo en el reloj del juego

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si el pase estaba incompleto, pero **NO** si debería haber tiempo restante en el reloj del juego al final de la jugada Ya que A estaba atrás por más de 8 puntos, **NO** ponemos tiempo atrás en el reloj en esta situación. Juego terminado. (Regla 12-3-6-c).

### **Aplicación de castigos**

166. Revisión de repetición – down correcto

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A77 es marcado por un agarrando, y el castigo es aceptado. Después de la aplicación del castigo, los Oficiales por error indican segundo down.

**REGLA:** El Faul **NO** es revisable, pero el número del siguiente down puede ser corregido. Puede ser corregido en cualquier down en esa serie de downs, ya sea para la revisión **Oficial** de repetición o por el desafío entrenador. Corrija, primero y 20 en la línea de la yarda 10 de A. (Regla 12-3-6-d).

167. Revisión de repetición – down correcto

Segunda y 15 en la línea de la yarda 20 de A. El mariscal de campo corre a la A22 y lanza un pase incompleto. En el cumplimiento de aplicar el castigo el Réferi anuncia que el segundo down será jugado.

**REGLA:** Jugada revisable, si el pasador cruzó la zona neutral antes del pase lanzado y también el **Oficial** de la repetición puede corregir el número de down. A tercer down y 18 en la línea de la yarda 17 de A. (Reglas 12-3-2-c y 12-3-6-d).

168. Fauts personales y actitudes antideportivas: aplicación de sanciones después de una revocación.

Primero y 10 en la línea de la yarda 30 de A. A10 lanza un pase bajo que es controlado por B45 en la línea de la yarda 50. Los Oficiales administran que el balón fue interceptado por B45 devuelve el balón a la línea de la yarda 10 de A donde es tackleado por A65, que es golpeado fuertemente por B45, y golpearlo con la corona del casco A65 es marcado para un Faul personal. La repetición muestra que el pase de A10 golpeó el suelo antes de que B45 lo controlara.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si el pase estaba incompleto o interceptado. Revertir a segunda y 25 en la línea de la yarda 15 de A. Independientemente del resultado de la revisión de la repetición, se aplicará el castigo por el Faul personal. El Faul es tratado como un Faul en bola viva si el fallo es válido, o como un Faul en bola muerta si el fallo se invierte. Sólo las sanciones por Faules personales y los Fails de conducta antideportivos se aplican en esta situación. (Regla 12-3-2-a).

169. Aplicación de sanciones después de una revocación.

Tercero y 10 en la línea de la yarda 43 de A. A10 lanza un pase bajo que se considera incompleto en la línea de la yarda 45 de B. A77 es llamado por un agarrando a la ofensiva y B declina aplicar el castigo que lo hace cuarto down. El **Oficial** de repetición detiene el juego para una revisión más y se determina que El pase estaba completo.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si el pase estaba completo o incompleto. Desde que se cambió la llamada en el campo, la defensiva tendrá la oportunidad de aceptar aplicar el castigo para mantener tercer down y 20 en la línea de la yarda 33 de A. (Regla 12-3 -2-a).

### **Faules de Targeting.**

Por Regla, el **Oficial** de Repetición Instantánea inicia una revisión de cada descalificación por Targeting. bajo las Reglas 9-1-3 y 9-1-4 La revisión abarca todos los aspectos de la jugada para determinar si el jugador está debidamente inhabilitado. Esto incluye asegurarse de que hay Al menos un elemento de Targeting., y que la corona del casco se utiliza para hacer contacto con fuerza (Regla 9-1-3); O que haya un contacto con fuerza a la cabeza o al cuello de un jugador indefenso. (Reglas 9-1-4 y 2-27-14).

170. Targeting. y contacto con fuerza con la corona del casco.

El jugador A12 está mirando hacia el campo para pasar la bola. El defensivo B52 es derribado con un bloqueo y baja cabeza, llevando la corona de su casco con fuerza al pecho del mariscal de campo. El Réferi:

(a) lanza un pañuelo y anuncia un Faul por Targeting y contactar con la corona del casco;

(b) lanza un pañuelo y anuncia la rudeza al pasador;

(c) **NO** arroja un pañuelo

**REGLA:** (a) La jugada debe ser revisada para que la decisión en el campo es para Targeting con la corona del casco, lo que lleva a una descalificación. El **Oficial** de la repetición detiene el juego para revisar todos los aspectos de Targeting en (b) y (c).

La jugada es revisable si y sólo si hay una acción de Targeting clara, obvia y flagrante. Sólo en tales casos y en esas circunstancias pueden la repetición crear un Faul o actualizar la aplicación del castigo para un faul en el campo.

171. Targeting y contacto con fuerza con la corona del casco.

El corredor A31 es envuelto para varios jugadores del equipo B y es tirado al suelo. Después de que A31 esté en el suelo y los Oficiales señalan bola muerta, B44 conduce la corona de su casco en la espalda de A31. Un pañuelo es lanzado y el Réferi anuncia Una Faul en B44 por Targeting con la corona del casco; (b) un Faul por rudeza innecesaria en B44.

**REGLA:** (a) Se revisa la jugada para todos los aspectos de la decisión de selección: si hubo un elemento de selección y si el contacto con fuerza con la corona del casco B44 es descalificado si El **Oficial** de la repetición determina que estos factores están presentes en (b) La jugada es revisable si y sólo si el **Oficial** de la repetición determina que la acción de B44 es claramente y obviamente un acto inhumano de Targeting. (Agandalle).

172. Targeting. y contacto con fuerza en el:

Área de cabeza o cuello de un jugador sin defensa.

El receptor A82 ejecuta un patrón en el medio del campo y salta para atrapar el pase. El defensivo B28 se lanza hacia A82 y hace el contacto sobre los hombros de A82, dibujando un pañuelo del Juez baqueador. El Réferi anuncia un Faul por Targeting a un jugador indefenso.

**REGLA:** El juego debe ser detenido para la revisión de repetición instantánea, la jugada se revisa para todos los aspectos de la decisión de Targeting: si había un elemento de Targeting., si A82 estaba indefenso, y si el contacto forzado se hizo para encima de los hombros.

173. Targeting y contacto con fuerza en el Área de cabeza o cuello de un jugador sin defensa.

El receptor A82 ejecuta un patrón en el centro del campo y salta para atrapar el pase. El defensivo B28 se lanza hacia A82 y hace contacto para encima de los hombros de A82. El Juez de la parte posterior manda un pañuelo y el Réferi anuncia un Faul para la interferencia del pase defensivo. El campo es interferencia del pase y **NO** Targeting,

**REGLA:** La jugada es revisable si y solamente si el **Oficial** de la repetición determina que la acción de B28 es claramente y obviamente un acto cruel de Targeting. (Agandalle).

174. Área de la cabeza o cuello de un jugador sin defensa.

Durante una patada, el corredor pateo en un lado del campo y corre hacia el otro jugador del equipo pateador A55 persigue al corredor que devuelve la patada el jugador del equipo B38 y es contactado por A55 con un bloque lateral B38 contacta A55 (a) en el hombro; b) claramente para encima de los hombros; (c) inicialmente en el hombro, pero también hace un impacto contacto forzado por encima de los hombros. En los tres casos, se tira un pañuelo y se anuncia la selección como Faul personal.

**REGLA:** Se detiene el juego para revisar todos los aspectos del fallo. El contacto con el hombro **NO** es un Faul y el B38 **NO** debe ser descalificado (b) y (c) El juego se revisa si existe un elemento de Targeting., si el A55 está indefenso y si se ha hecho contacto con fuerza para encima de los hombros. Si el **Oficial** de repetición determina que todos estos están satisfechos, la decisión en el campo se confirma o se pone de pie y B38 es descalificado.

175. Targeting. y contacto con fuerza en el Área de cabeza o cuello de un jugador sin defensa.

El mariscal de campo A7 cubre de nuevo para pasar en una rápida, el apoyador B52 es bloqueado Cuando A7 lanza la bola, B52 lo tacklea, haciendo contacto a la cabeza con su hombro El Réferi lanza un pañuelo y (a) anuncia un Faul por Targeting a un jugador indefenso; o (b) anuncia un Faul por rudeza al pasador.

**REGLA:** (a) El juego se para para revisar para todos los aspectos de Targeting.

La determinación de la Targeting: si había un elemento de Targeting, si A7 estaba indefenso y si el contacto con fuerza se había hecho para encima de los hombros, B52 quedaría descalificado si el **Oficial** de la repetición determina que uno de estos factores está presente. El **Oficial** de repetición determina que la acción de B52 es claramente y obviamente un acto flagrante de Targeting. (Agandalle).

176. Targeting. y contacto con fuerza en la Área de cabeza o cuello de un jugador sin defensa.

En un juego de pase para el medio, la defensiva B33 lanza y conduce su casco en contra del receptor A88 que está saltando para la bola. El Juez de la parte posterior manda su pañuelo por una Interferencia defensiva de pase con Targeting e informa al Réferi "DPI con el contacto por encima de los hombros".

**REGLA:** La jugada se revisa para todos los aspectos de la decisión de Targeting.: si había un elemento de Targeting., si A88 estaba indefenso, y si el contacto con fuerza se hizo para encima de los hombros En el

caso de que el **Oficial** de repetición anula la acción de Targeting, Por la interferencia del pase defensivo se mantendrá y el castigo se aplicará.

177. Targeting, y contacto con fuerza en el Área de cabeza o cuello de un jugador indefenso.

El mariscal de campo A12 entrega la bola a A22 que barre a su izquierda y cruza en la defensiva secundaria Anticipando un tackle, entra en una primera diapositiva de pies Linebacker B55 inmersiones y conduce su antebrazo en lado de la cabeza de A22 como él está deslizando La cabeza El Juez de líneas manda su pañuelo e informa al Réferi de un Faul para B55 por Targeting a la zona de la cabeza-cuello de un jugador indefenso

**REGLA:** La repetición inmediata para el juego para una revisión de todos los aspectos de esta jugada La revisión incluye buscar un cierto elemento de Targeting, Si A22 estaba indefenso y si el contacto con la cabeza era con fuerza. Situaciones de revisión **NO** verificables en Targeting.

178. Targeting.: el entrenador solicita un reto.

En una jugada en la que los Réferis han fallado la interferencia del pase defensivo, el entrenador en jefe del Equipo A solicita una revisión, ya que cree que la acción en contra de su receptor debería haber sido declarada un Faul de Targeting. Ya que la acción **NO** dio una indicación clara, obvia y flagrante de Targeting.

**REGLA:** La jugada **NO** es revisable. El Oficial de la repetición no puede parar el juego, ya que esto **NO** está sujeto al desafío de un entrenador.

#### **Jugadas varias.**

179. Sustitución ilegal.

Tercero y 10 en el en la línea de la yarda 22 de B. B45 intercepta un pase y lo devuelve para un Touchdown En el momento del centro, el equipo B tenía 12 jugadores en la formación, pero ningún pañuelo es lanzado.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si el equipo B tenía 12 jugadores en el campo. Revertir a Tercer down y cinco en la línea de la yarda 17 de B. Para tomar una decisión el **Oficial** de repetición debe ser capaz de ver a 12 jugadores en el monitor de la repetición mientras la bola está viva. Se pueden usar repeticiones separadas para determinar si 12 jugadores estaban en el campo. (Reglas 12-3-6-a y 12-3-8-d).

180. Sustitución ilegal.

Tercero y 10 en el en la línea de la yarda 22 de B Antes de que sea centrada la bola B23 se dé cuenta de que es el 12° hombre en el campo y corre hacia su banca. Él está a cinco yardas de la línea lateral cuando el balón se centra y continúa fuera del campo B45 intercepta el pase y lo devuelve Para un TD **NO** hay pañuelos en la jugada

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si el Equipo B tenía 12 jugadores en el campo Tercer down y cinco en la línea de la yarda 17 de B. (Regla 12-3-6-a).

182. Sustitución ilegal.

Tercero y 10 en la línea de la yarda 35 de A. B37 intercepta un pase hacia adelante en la yarda 50 y lo devuelve a la línea de la yarda 13 de A. Antes del B7 y B95 pensó que era el jugador 12 en el campo y trató de llegar a su línea lateral. Él estaba en los números cuando la bola se centró y se lanzó un pañuelo

por la sustitución ilegal. Después de una revisión adicional se determina que B75 era el jugador defensivo número 11 en el campo.

**REGLA:** Jugada revisable, con respecto a si el jugador era el 12º hombre en el campo. Revertir de a primero y diez en la línea de la yarda 13 de A, y el Réferi anuncia que **NO** hay Faul por la sustitución ilegal. (Regla 12-3-6-a).

183. Sustitución ilegal (que **NO** se puede revisar).

Tercero y 10 en el en la línea de la yarda 22 de B Antes de que el B23 se da cuenta de que es el hombre número 12 en el campo y corre hacia su banca Está cerca de la línea lateral y después de que el balón se centra su siguiente paso lo pone fuera en la línea lateral **NO** hay pañuelos en La jugada y el pase es interceptado y devueltos para un Touchdown.

**REGLA:** **NO** se puede revisar Si después del centro el siguiente paso del jugador lo pone fuera en la línea lateral, entonces la jugada **NO** es revisable

#### **Touchdown.**

184. Momentum

Primero y 10 en la línea de la yarda 35 de B B45 intercepta un pase hacia delante cerca de la línea de gol del Equipo B, y los Oficiales administran un Touchback cuando B45 la cubre en el suelo en la zona final, B45 estaba fuera en la línea de la yarda 1 de B cuando posee la bola

**REGLA:** B45 interceptó el pase en relación con la línea de gol. Revertir a bola de B, primero y diez en la línea de la yarda 1 de B. (Reglas 12-3-2-a y 12-3-3-i).

185. Siguiendo centro Legal o patada

Primero y 10 en la línea de la yarda 20 de A. A10 lanza un pase bajo que parece ser interceptado por B45 en la línea la línea de la yarda 33 de A, pero los Oficiales administran el pase es incompleto Mientras se alinean para la próxima jugada el Tackle A76 arranca en falso. La repetición muestra que la bola nunca tocó el suelo.

**REGLA:** La jugada puede ser revisada hasta el siguiente centro legal o patada libre. Revertir a primero y diez en la línea de la yarda 33 de A **NO** se aplica el castigo de inicio falso. (Reglas 12-3-2-a y 12-5-1-a).

186. Desafío después de la revisión.

Segunda y ocho en la línea de la yarda 34 de A. B34 intercepta un pase bajo en la línea de la yarda 48 de A y lo devuelve para un TD. El **Oficial** de repetición para el juego para revisar si el pase fue interceptado Después de una revisión adicional **NO** hay suficiente evidencia para determinar si el equipo B se prepara para el intento, el entrenador del equipo A intenta desafiar la jugada, ya que piensa que B34 salió fuera de los límites del campo durante el regreso.

**REGLA:** Un entrenador **NO** puede desafiar una decisión después de que el juego ha sido detenido y Una decisión ya ha sido tomada para el jugador de la repetición la llamada se queda, Touchdown para el Equipo B Una vez que la jugada se revisa se cierra, el **Oficial** de la repetición es responsable de mirar todos los aspectos que se pueden revisar. (Regla 12-5-1-b-4).

187. Anuncio del Réferi.

Segunda y ocho en la línea de la yarda 34 de A B34 intercepta un pase bajo en la línea de la yarda 48 de A y lo devuelve para un TD. El **Oficial** de repetición detiene el juego para revisar si el pase fue interceptado Después de una revisión adicional **NO** hay suficiente evidencia para determinar si el pase golpeó la tierra



Mientras que el equipo B se está alineando para el intento otra repetición viene de arriba que demuestra que la bola golpeó la tierra.

**REGLA:** Una vez que un **Oficial** de la repetición toma una decisión y el Réferi ha hecho su anuncio **NO** puede haber más revisión de la jugada. Ni el entrenador ni el **Oficial** de repetición pueden iniciar otra revisión la llamada se queda. Touchdown Una vez que la jugada se ha terminado, el **Oficial** de la repetición es el responsable de mirar todos los aspectos revisables. (Regla 12-5-1-b-4).

188. Máximo avance.

Segundo y 10 en la línea de la yarda 13 de A El jugador A12 en una formación de escopeta da la bola a A34 que corre hacia lado derecho de la línea a la línea de la yarda 45 de A, donde es golpeado y conducido hacia atrás. La bola luego sale a las manos del defensivo B13 Comienza a avanzar el balón hacia línea de gol del equipo A, cuando el Juez de línea hace sonar su silbato. Él comenta al Réferi que el avance de A34 fue detenido. La repetición muestra A34 en posesión de la bola mientras estaba siendo conducido hacia atrás.

**REGLA:** Jugada **NO** revisable La bola del Equipo A, tercero y nueve en la línea de la yarda 45 de A.