

REGLAS OFICIALES DE JUEGO
EN ESPAÑOL DE LA
NATIONAL FOOTBALL LEAGUE



Roger Goodell, Commissioner.

<http://operations.nfl.com/the-rules/2016-nfl-rulebook/>

CAMBIOS A LAS REGLAS 2016.

Reglas-Sección-artículo	Descripción.
4-5-1, 4-6-5	Hace que sea una falta por retraso de juego cuando se concede erróneamente un tiempo muerto al equipo.
5-3-3	Permite a las personas que hacen las llaman de juego ofensivo y defensivo de poder utilizar sistema de comunicación, entrenador-jugador, independientemente de si están en el campo o en la cabina de los entrenadores.
8-1-8	Elimina la penalización de cinco yardas para un receptor elegible por tocando ilegalmente un pase adelantado después de haber estado fuera de los límites del campo y volver a establecerse dentro del campo, y hará que se aplique una pérdida de down.
11-3-1 y 2	La Línea de golpeo en el intento de anotación extra se trasladara permanentemente a la línea de la yarda 15 del equipo defensivo. (Sino hay castigo)
11-6-3	El Punto siguiente para el inicio de la jugada después de un Touchback, de una patada libre se moverá a la línea de la yarda 25. (Sino hay castigo)
12-2-3	Todos los bloques de tajo (Chop Block), se hacen ilegales.
12-2-15	Se expande la Regla de tackleo del cuello (horse-collar) para incluir, cuando un defensivo agarra de la parte en la placa de identificación o en la parte superior del jersey y tira o jala a un corredor hacia el suelo.
12-4-1	Un jugador que está penalizado dos veces en un juego para ciertos tipos de faltas de conducta antideportivas es descalificado de ese juego.
14-5-2	Elimina los múltiples puntos de aplicación de una falta doble después de un cambio de posesión.

PRÓLOGO.

Esta edición de las Reglas Oficiales de Juego de la NFL, contiene las Reglas vigentes que rigen el juego del fútbol profesional y que están en efecto para la temporada de la NFL 2016. Los clubes miembros de la Liga pueden modificar las Reglas de vez en cuando, apegados a los procedimientos respectivos de votación indicados en la Constitución de la NFL y leyes relacionadas.

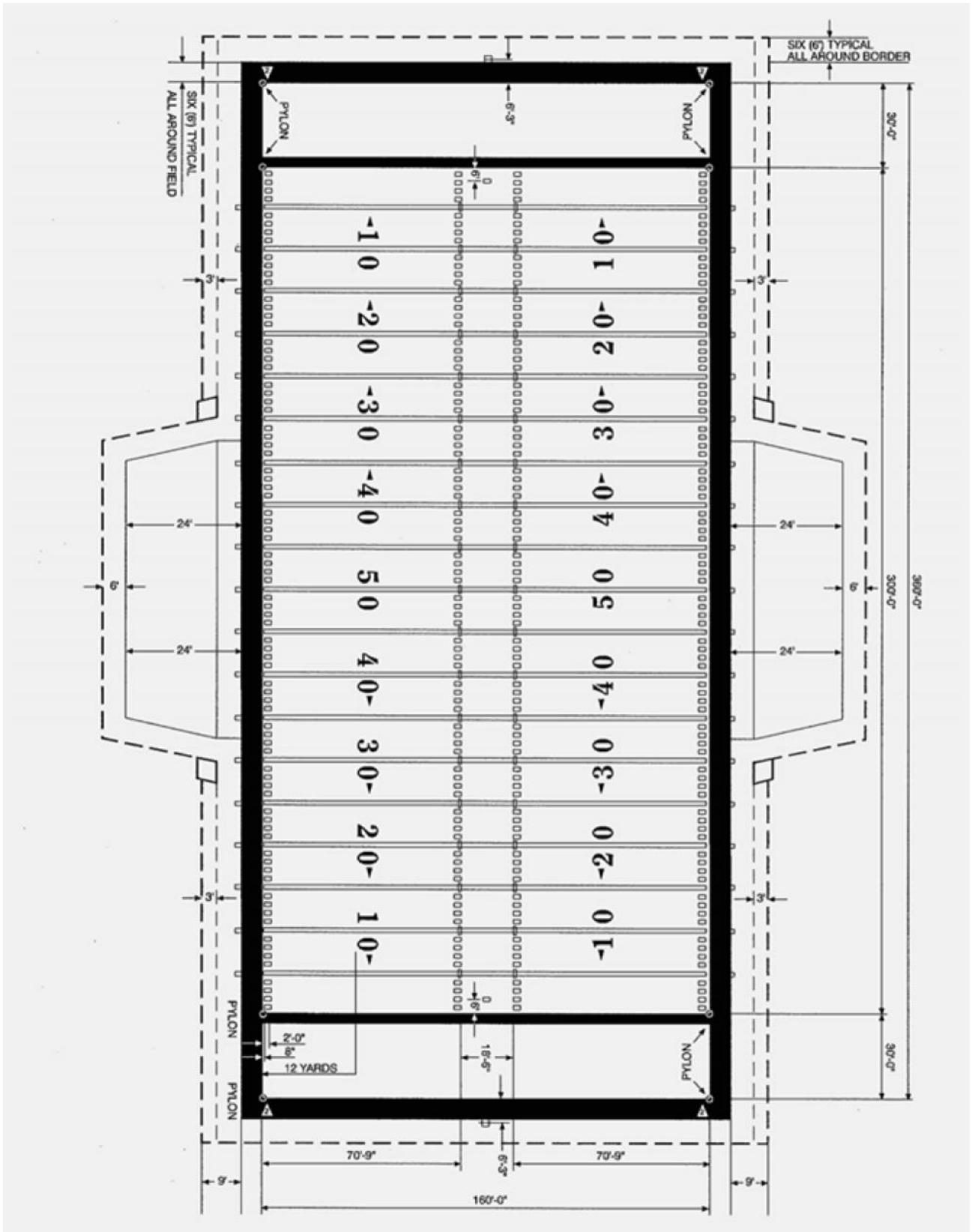
Cualquier disputa intra-Liga o requerimiento de interpretación referente a estas Reglas será decidida por el Comisionado de la Liga, cuya decisión será definitiva.

Debido a que juegos ínter conferencias que son jugados durante la pretemporada, temporada regular y post temporada, todas las Reglas contenidas en este libro aplican uniformemente tanto a la Conferencia Americana como a la Conferencia Nacional.

Cuando la palabra "ilegal" aparezca en este libro de Reglas, se refiere a un término institucional que corresponde estrictamente a acciones que violan las Reglas de juego de la NFL. No se debe interpretar con una connotación de ilegal bajo cualquier ley pública o reglamentos de otras organizaciones.

La palabra "flagrante" (**Agandalle**), cuando se utiliza aquí para describir una acción por un jugador, esto quiere indicar el grado de violación de las Reglas, comúnmente un foul personal o rudeza innecesaria que es extremadamente censurable y visible. En estas Reglas "flagrante" no necesariamente implica malicia por parte del jugador que comete una falta con la intención de lastimar a un oponente.

REGLA 1 EL CAMPO DE JUEGO.



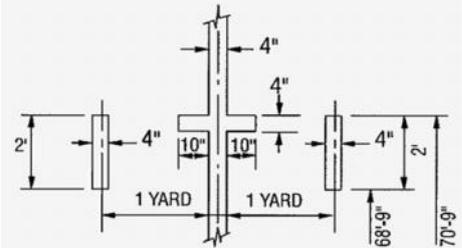
LAS MARCAS EN EL CAMPO DE JUEGO.

1. El campo de juego será enmarcado con un borde continuo blanco de un mínimo de 6 pies ancho a lo largo de las líneas finales y de las líneas laterales. Una línea adicional punteada 6 pies por fuera de este borde se utilizará para enmarcar el campo de juego en las áreas donde no hay banca, y dichas líneas punteadas se continuarán en ángulo desde cada línea de la yarda 30 y pasarán detrás de las áreas de la banca (todas las bancas estarán a un mínimo de 30 pies atrás de las líneas laterales) a una distancia de 6 pies. En cada zona final, esta línea punteada amarilla se encuentra a 6 pies del borde blanco sólido. Estas líneas punteadas amarillas deberán ser de dos pies de largo con un espacio de un pie entre ellas.

Adicionalmente, dentro de cada área de la banca, una línea continua amarilla a 6 pies detrás de la línea continua blanca delimitará un área especial para los couches, detrás de la cual todos los jugadores, exceptuando al jugador que lleva apuntes del juego, deberán permanecer. Además, una línea blanca punteada de 4 pies de largo espaciadas con un intervalo de dos pies deberá ser marcadas a tres pies por dentro de la línea de restricción de los nueve pies en línea lateral, extendiéndose para encontrarse con la línea punteada amarilla existente a seis pies detrás de las zonas de los extremos y en cada zona de televisión fuera del área de la banca.

2. Todas las líneas deberán ser de 4 pulgadas de ancho, con la excepción de las líneas de anotación y las líneas amarillas que deberán ser de 8 pulgadas de ancho. La tolerancia en el ancho de las líneas es de más un cuarto de pulgada.
3. Todo el trabajo realizado con las líneas será con las dimensiones mostradas en el dibujo y con una tolerancia de más un cuarto de pulgada. Todas las líneas son rectas.
4. Todas las líneas que limitan el campo, líneas de anotación, y las líneas que marcan las yardas deberán ser continuas.
5. Las cuatro intersecciones de las líneas de anotación y líneas laterales deberán estar marcadas en las esquinas interiores de la zona de anotación y la línea de anotación por pilones montados en tubos flexibles. Los pilones deberán ponerse en los bordes interiores de las líneas blancas y no deberán tocar la superficie del campo de juego mismo.
6. Todas las líneas serán marcadas con un material que no sea peligroso o dañino a los ojos o piel.
7. Ninguna banca o muebles rígidos podrán estar a menos de 10 yardas de la línea lateral. Si el espacio lo permite, ellos deberán estar más atrás.
8. Las bancas de los jugadores pueden situarse en cualquier parte entre las líneas de las yardas 35 respectivas. Donde sea posible, la continuación de la línea amarilla punteada debe extenderse de la línea de la yarda 30 a 6 pies detrás de las bancas de los jugadores para también encerrar esta área.
9. Una flecha blanca será puesta en el campo adyacente a la parte superior de cada número (con la excepción de la yarda 50) con el punto formada por los dos lados más largos apuntando a la línea de anotación. Los dos lados más largos medirán 36 pulgadas cada uno, mientras el lado corto medirá 18 pulgadas. La marca del lado corto de 18 pulgadas deberá empezar 15 pulgadas debajo de la parte superior, y a 6 pulgadas de distancia de la parte externa del número del lado que apunta hacia la zona de anotación más cercana (excepto en la 50).

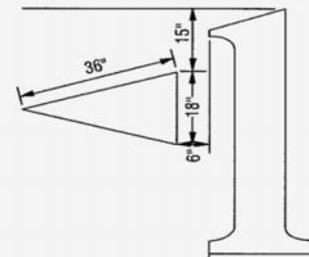
Marcas de las yardas interiores



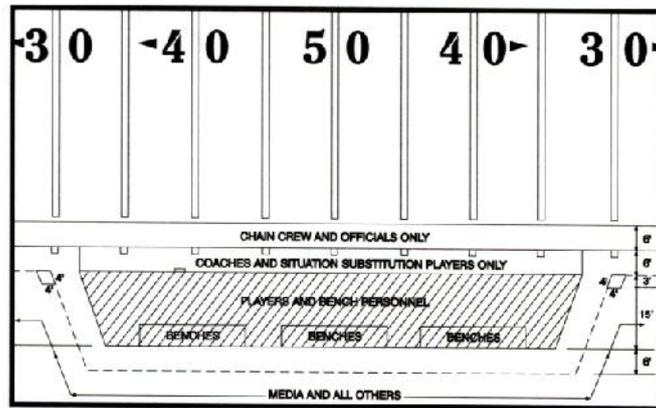
Dimensiones de los números en el campo de juego



Dimensiones de las flechas indicadoras



10. La localización de las marcas de los inbounds es a 70 pies 9 pulgadas para el fútbol profesional, y de 60 pies 0 pulgadas para el fútbol colegial. En campos usados principalmente para la NFL, las líneas de los inbounds para los juegos profesionales deberán ser de 4 pulgadas de ancho por 2 pies de largo. Las líneas alternativas para el colegial, si se deben de incluir, deberán ser de 4 pulgadas de ancho por un pie de largo.
11. Deberá tenerse especial cuidado en cualquier marca de las zonas de anotación, decoración o la identificación del club en la línea de la yarda 50, de modo que dichas marcas o decoraciones en ningún momento puedan causar una confusión con respecto a la delineación de las líneas de anotación, líneas laterales y líneas finales. Tales señales o decoraciones deben ser aprobadas por el Comisionado.



INDICE.

ORDEN DE LAS REGLAS.	Pagina
PRÓLOGO.	3
CAMPO DE JUEGO.	4
LAS MARCAS EN EL CAMPO DE JUEGO.	5
INDICE.	7
REGLA 1 EL CAMPO.	8
REGLA 2 EL BALÓN.	10
REGLA 3 DEFINICIONES.	11
REGLA 4 EL RELOJ DE JUEGO.	19
REGLA 5 JUGADORES, SUBSTITUTOS, EQUIPO, REGLAS GENERALES.	25
REGLA 6 PATADA LIBRE.	32
REGLA 7 BOLA EN JUEGO, BOLA MUERTA Y SCRIMMAGE.	35
REGLA 8 PASE ADELANTADO.	39
REGLA 9 PATADA DE SCRIMMAGE (DESPEJE).	46
REGLA 10 LA OPORTUNIDAD DE CACHAR UNA PATADA, ATRAPADA LIBRE.	50
REGLA 11 ANOTACIONES.	52
REGLA 12 CONDUCTA DE LOS JUGADORES.	56
REGLA 13. CONDUCTA DE LOS NO-JUGADORES.	65
REGLA 14. LA APLICACIÓN DE CASTIGOS.	67
REGLA 15 OFICIALES. JURISDICCIÓN Y DEBERES.	73
REGLA 16. PROCEDIMIENTOS DE MUERTE SÚBITA.	75
REGLA 17. EMERGENCIAS, ACTOS DESLEALES.	77
REGLA 18. GUÍAS PARA LOS CAPITANES.	79

REGLA 1 EL CAMPO.

SECCIÓN 1. DIMENSIONES.

ARTÍCULO.- 1 LÍNEAS DE JUEGO. El juego deberá ser jugado en un campo rectangular, de 360 pies de longitud y 160 pies de ancho. Las líneas a cada extremo del campo se conocen como Líneas Finales. Las líneas a cada lado se llaman Líneas Laterales. Las Líneas de Anotación se encuentran paralelamente a 10 yardas de las líneas finales. El área comprendida entre las líneas de Anotación y las Líneas Laterales es conocida como el campo de juego. La superficie de todo el campo de juego debe ser un tono de verde aprobado por la Liga. Las áreas limitadas por las Líneas de Anotación, las Líneas Finales, y Líneas Laterales se conocen como Zonas de Anotación.

Las zonas delimitadas por líneas de Gol y las paralelas a y 70 pies 9 pulgadas inbounds, de cada lado, se conocen como las zonas laterales. Las líneas paralelas al margen se denominan líneas entrantes.

(N. Del T. inbound no tiene traducción, podían decirse líneas dentro del campo). Las Líneas Finales y las Líneas Laterales son conocidas también como las Líneas Límite del Campo.

ARTÍCULO.- 2 ÁREA DEL CAMPO. El campo comprende el campo de juego y las zonas finales. El campo de juego será marcado con un borde continuo blanco de un mínimo de 6 pies ancho a lo largo de las líneas finales y de las líneas laterales. Una línea adicional punteada a 6 pies por afuera del límite del campo de juego se usa para enmarcar el campo de juego en las zonas donde no hay banca, y se continuará tal línea punteada a un ángulo en cada línea de la yarda 32 y pasará detrás de las áreas de la banca (todas las bancas deberán estar a un mínimo un 30 pies atrás de las líneas laterales).

Adicionalmente, dentro de cada área de banca, una línea amarilla a 6 pies detrás del borde continuo blanco delineará un área especial para los couches, detrás de la cual todos los jugadores, excepto uno que lleve apuntes del juego, deben permanecer. Si el borde continuo blanco de un club es de un mínimo de 12 pies de ancho, no es necesario que la línea punteada también se agregue en las áreas donde no está la banca. Sin embargo, las líneas amarillas descritas anteriormente deben estar claramente marcadas dentro de las áreas de la banca.

En circunstancias especiales (por ejemplo, en una superficie artificial en un estadio multi-usos) y sujeta previamente a la aprobación de la Oficialía de la Liga, un club puede omitir la línea continua blanca de 6 pies durante la pretemporada o incluso después mientras el fútbol se traslapa con otro deporte, y se puede sustituir con una sola línea blanca de 4 pulgadas a lo que normalmente sería el límite exterior de la línea sólida (6 pies de las líneas laterales).

SECCIÓN 2. MARCAS EN EL CAMPO.

ARTÍCULO.- 1 MARCADORES DE LÍNEA. A intervalos de 5 yardas, se marcarán en el campo de juego líneas paralelas a las líneas de anotación, recibiendo el nombre de líneas de yardas (ver Regla 3-12-9). Estas líneas deberán de detenerse 8 pulgadas antes de la línea continua blanca de 6 pies. Las líneas deberán tener 4 pulgadas de ancho y deberán extenderse 4 pulgadas más allá del borde blanco de 6 pies a lo largo de las líneas laterales. Cada una de estas líneas se interceptarán en ángulos rectos por líneas cortas 70 pies, 9 pulgadas de largo (23 yardas, 1 pie, 9 pulgadas) hacia adentro de cada lado para indicar las líneas de los inbounds.

ARTÍCULO.- 2 LAS LÍNEAS DE LOS INBOUNDS. Alineadas con los inbounds habrá marcas a intervalos de 1 yarda entre cada distancia de 5 yardas sobre toda la longitud del campo así como en las líneas laterales. Estas últimas deberán iniciar a 8 pulgadas de la línea sólida de 6 pies y medir 2 pies de largo.

Deben colocarse números que indican las yardas en múltiplos de 10, localizándose a 12 yardas de cada línea lateral. Éstos deberán ser de 1 yardas de longitud.

A dos yardas de la parte media de cada una de las líneas de anotación y paralelas a ellas, se marcarán en el campo de juego líneas de una yarda de longitud por 4 pulgadas de ancho.

Todas las líneas del límite del campo, líneas de anotación, y las líneas de marcas deberán ser líneas continuas. Éstas, y cualquier otra marca especificada, deberán ser en color blanco, y no habrá ninguna excepción sin la autorización del Comisionado. Los números en el campo también deben ser blancos.

Deberá tenerse especial cuidado con cualquier marcado o decoración de las zonas de anotación o con la identificación del club en la línea de la yarda 50 de manera que dicha marca o decoración (dibujo, logo) de ninguna manera puedan causar una confusión con respecto a la delineación de las líneas de anotación, líneas laterales o líneas finales. Tales señales o decoraciones deben ser aprobadas por el Comisionado.

Las cuatro intersecciones de líneas de anotación deberán estar marcadas, en las esquinas interiores, por pilones montados en postes flexibles. Adicionalmente, dos pilones más deberán colocarse en cada línea final (cuatro en total).

ARTÍCULO.- 3 LÍNEA DE GOL. Todas las medidas deberán ser hechas desde los bordes interiores de las líneas que marcan el límite del campo. Cada marca de línea de gol debe estar dentro de su zona de anotación de manera que el borde de la línea hacia el campo de juego (la línea de anotación) se encuentre a 30 pies del borde interior de la línea final. Cada línea de gol debe ser de ocho pulgadas de ancho.

Todas las líneas serán marcadas con un material que no sea dañino para los ojos o la piel. Es deseable que las marcas de la línea de anotación (pilones) sean flexibles para prevenir alguna lesión. Ninguna banca o mobiliario rígido debe estar a menos de 10 yardas de las líneas laterales.

ARTÍCULO 4. Reglas del juego. En los parques de la Liga, donde las Reglas básicas son necesarias, debido a las condiciones fijas que no se pueden cambiar, van a ser realizadas por el Comisionado

SECCIÓN 3. POSTES DE ANOTACIÓN.

ARTÍCULO.- 1 TRAVESAÑO DE GOL. En el plano de cada línea final, y centrado a ésta, debe de haber un travesaño horizontal de 18 pies 6 pulgadas de ancho, la cara superior de esta barra se debe encontrarse a 10 pies del suelo. El Gol es el plano vertical que se extiende indefinidamente hacia arriba sobre la barra y entre las líneas indicadas por los bordes interiores de los postes de gol.

ARTÍCULO.- 2 POSTES DE GOL. Todos los postes de gol serán de tipo estandarizado, colocados por fuera de la línea final y pintada de color oro brillante. Los postes laterales se extenderán a 30 pies sobre la barra y serán de no menos de 3 pulgadas y no más de 4 pulgadas de largo. Una cinta anaranjada de 4 pulgadas de ancho por 42 pulgadas de largo será atada a la punta de cada poste.

Nota: Los postes de gol deberán forrarse de la manera prescrita por la liga.

SECCIÓN 4. LA BANCA DE LOS JUGADORES.

A elección del equipo de casa, las bancas de ambos equipos pueden localizarse en un mismo lado del campo. En tal caso, el extremo de cada una de las bancas empezará en la línea de la yarda 45 y continuará hacia la línea de la meta más cercana.

Nota: Cuando ambas bancas se localizan de esta manera, las cadenas y el juez de línea operarán durante todo el juego en el lado opuesto a las bancas.

SECCIÓN 5. CADENEROS Y BALONEROS HOMBRES/MUJERES.

Los miembros que manejan la cadena y los portadores de balones deberán estar uniformemente identificables como lo especifique el Comisionado. Los miembros que manejan las cadenas deben vestir camisas blancas.

SECCIÓN 6. MARCAS DE LÍNEAS LATERALES.

El equipo de casa deberá proporcionar y usar el juego estándar de marcadores de líneas laterales que hayan sido aprobados por el Comisionado.

REGLA 2 EL BALÓN.

SECCIÓN 1. DIMENSIONES DEL BALÓN.

El balón debe ser de marca "Wilson" seleccionado a mano, y deberá llevar la firma del Comisionado de la Liga, Roger Goodell.

La bola será conformada por una cámara de hule inflada a (12½ a 13½ libras) encerrada en una cubierta de cuero tipo granular (de color natural de la piel) sin arrugas de cualquier tipo. Tendrá una forma de esferoidal y el tamaño y peso será: en el eje largo, 11 a 11¼ pulgadas, la circunferencia larga (medida de punta a punta), 28 a 28½ pulgadas, la circunferencia corta (medida al centro del balón) de 21 a 21¼ pulgadas, con un peso de 14 a 15 onzas.

El Réferi será el único juez que certificará si los balones presentados para el juego cumplen con estas especificaciones. Una bomba neumática será proporcionada por el equipo de casa, y los balones de juego permanecerán bajo la supervisión del Réferi hasta que se entregan a la operadora pelota justo antes del inicio del juego.

SECCIÓN 2. PROVEEDORES DEL BALÓN.

Cada equipo tendrá disponibles 12 balones y **otros 12 balones de seguridad**, para su revisión por el Réferi **no más tarde**, de dos hora y **Treinta (30)** minutos antes de la hora del inicio del partido para cubrir los requisitos de la liga. El equipo local también tendrá 12 balones disponibles para la prueba en todos los estadios.

Además, el equipo visitante, a su discreción, podrá presentar 12 balones para ser evaluado por el Réferi para partidos realizados en estadios al aire libre.

Para los juegos en los estadios al aire libre, 8 nuevos balones, sellados en una caja especial y enviados por el fabricante, al Réferi, y se abrirá en el vestidor de los Oficiales dos horas y 15 minutos antes de la hora de arranque del juego. Estos balones serán marcados especialmente por el Réferi y se usaran exclusivamente para el juego donde se realice una patada. Para los juegos en los estadios cerrados, se enviarán solo seis nuevos balones.

En el caso de que una bola del equipo local no se encuentre dentro de las especificaciones, o se terminan las disponibles, el Réferi podrá escoger una bola del equipo visitante y, si esto falla, aprobará para su uso la mejor bola disponible. Si sucede cualquiera de estas circunstancias deberá informarse al Comisionado.

En caso de lluvia, o en un campo mojado, enlodado, o resbaladizo, se proporcionará un balón en buenas condiciones cuando así lo requiera el centro del equipo ofensivo.

El Reloj de juego no se detendrá para tal acción (a menos que un retraso inesperado ocurra).

Nota: Es responsabilidad del equipo de casa el de proporcionar, en todo momento, balones en buenas condiciones a los respectivos encargados en ambos lados del campo.

REGLA 3 DEFINICIONES.

SECCIÓN 1 DECISIONES ACEPTADAS. A. R.

Una Decisión Aceptada (A. R. Approved Ruling) es una decisión Oficial sobre una situación determinada y sirve para ilustrar el espíritu, aplicación o ampliación de una Regla. Las notas suplementarias son también usadas a menudo para el mismo propósito. También se utiliza para indicar referencias pertinentes a otras Reglas.

Una Regla Oficial (O R) es una Regla que fue hecha por el Comité de Interpretaciones en el lapso entre la Junta Anual de Reglas y cuando se hace Oficial solamente durante la temporada actual.

Los términos técnicos son aquellos términos que tienen un significado fijo y exacto a lo largo de las Reglas. Debido a su orden alfabético en la Regla 3, algunos se usan antes de ser definidos. En tales casos ellos son recalcados sólo en la primera vez que se emplean.

SECCIÓN 2 BOLA Y POSESIÓN DE LA BOLA.

ARTÍCULO.- 1 BOLA MUERTA. Una Bola Muerta es una bola que no está en juego. Es el lapso de tiempo durante el cual la bola está muerta entre downs. Esto incluye el intervalo durante todos el tiempo fuera (incluyendo el intermedio) y el tiempo desde que la bola es declarada muerta hasta que legalmente se pone en juego.

ARTÍCULO.- 2. BOLA LISTA PARA JUGARSE. Una bola muerta está lista para jugar, mientras que el reloj de 40 segundos de jugada está en marcha cuando el balón es colocado por un Oficial en el lugar donde se podrá la bola en juego, o cuando el Réferi hace la señal de bola lista, para que los 25 segundos del reloj de jugada empiecen.

ARTÍCULO.- 3. BOLA VIVA. Una pelota viva es una pelota que está en juego. Una bola muerta se convierte en una bola viva cuando es:

- (a) Legalmente pateada en un down de patada libre (Free Kick) (6-1-1,6-1-3); o
- (b) Legalmente centrada en un down de scrimmage (7-1-1,7-3-6); o
- (c) Legalmente pateada en un down de cachada libre.

La bola continúa en juego hasta que el down termina (3-9-1).

ARTÍCULO.- 4 BOLA SUELTA. Es una bola viva que no está en posesión de un jugador, es decir, en cualquier jugada de patada, carrera, pase, o Fomble. Una bola suelta es considerada en posesión del equipo (la ofensiva) que dio la patada, corrió, pasó, o Fombleo. Termina cuando un jugador asegura la posesión de la bola o cuando el down termina, si esto sucede antes de dicha posesión. Si aún no ha golpeado el suelo, un balón perdido esta en vuelo.

ARTÍCULO.- 5 FOMBLE. Un Fomble es cualquier acto, que no sea un pase o una patada legal, el cual resulta en la pérdida de la posesión de la bola por parte de un jugador. El término Fomble siempre implica la posesión, (ver Regla 8-7).

Nota: Si un jugador pretende Fomblear y causa que la bola salga hacia adelante es un pase adelantado y puede ser ilegal (ver Regla 8-1-1- Penalización. a y c).

ARTÍCULO.- 6 MOFAR. Un Mof es el toque de una bola suelta por un jugador en un esfuerzo fallido por obtener la posesión de una bola.

Nota. Cualquier bola intencionalmente mofada hacia adelante es un bateo y puede ser un foul. (ver Regla 3-3; 12-4-1; 9-2-2; 3-14-3).

Tocando la Bola, se refiere a cualquier contacto. Comúnmente no existe ninguna distinción entre un jugador que toca la bola con sus manos o que cualquier parte de su cuerpo sea tocada por la bola, excepto como lo marca la Regla en la Regla 9-2-2.

Nota: El resultado de la tocar a veces es influenciado por la intención o la ubicación.

- (a) Ver Regla en 6-1-4-c y 6-2-4; lo referente a tocar una patada libre.
- (b) Ver Regla en 6-2-3; lo referente a tocar una patada libre antes de que salga fuera del campo entre las líneas de anotación.
- (c) Ver Regla en 8-1-8; lo referente al jugador ofensivo inelégible que toca un pase adelantado en, detrás, o más allá de la línea.
- (d) Ver Regla 9-2-1, 9-3-1; lo referente a tocar una patada de scrimmage en o detrás de la línea, y también 9-2-4 para cuando se es empujado por un contrario en contra del pateador.
- (e) Ver Regla 11-4-2; en lo referente a tocar una patada durante el intento de un gol de campo.
- (f) El toque simultáneo por dos jugadores oponentes en una patada se tratará como un "Primer toque" del equipo pateador.

ARTÍCULO.- 7. JUGADOR EN POSESIÓN.

Idea 1: El jugador en posesión de la bola. Un jugador está en posesión cuando se encuentra dentro del campo y tiene firme la cachada y el control del balón, dentro del campo con sus manos o brazos.

Idea 2: Posesión de la bola suelta. Para obtener la posesión de un balón suelto que ha sido cachado, interceptado o recuperado, un jugador debe tener un control completo de la bola y tiene ambos pies o cualquier otra parte de su cuerpo, que no sean sus manos, completamente en el suelo y si después mantiene el control de la bola lo suficiente hasta que se ha convertido claramente en un corredor. Un jugador tiene la bola el tiempo suficiente para convertirse claramente en un corredor cuando, después de poner su segundo pie en el suelo, y que es capaz de evitar o alejarse del contacto de un inminente oponente., manteniendo el control del balón, dirigiéndose al campo, o la adopción de medidas adicionales. Si el jugador pierde el balón mientras esté tocando simultáneamente tanto con sus pies o en cualquier otra parte de su cuerpo el suelo, o si hay alguna duda de que los actos fueron simultáneos, no hay ninguna posesión. Esta Regla se aplica en el campo de juego y en la zona de anotación.

Idea 3: La posesión simultanea de una pelota perdida. Si una bola es controlada simultáneamente por dos adversarios, y ambos jugadores mantienen la posesión, se considera simultáneo, y la pelota pertenece al equipo en posesión, o al equipo receptor cuando se ha producido después de una patada libre, despeje, o después de una señal de atrapada libre. No es posesión simultánea si un jugador gana el control primero y posteriormente un oponente logra un control conjunto.

Los términos cachar, interceptar, recuperar, avanzar, y Fomblear implican la posesión del balón por un jugador (y es distinto de tocar o mofar).

Notas:

(1): Un jugador que va a la tierra, en el proceso de intentar afianzar la posesión de una bola suelta (con o sin el contacto de un oponente) debe mantener control de la bola hasta después de su primer contacto con la tierra, ya sea en el campo de juego o en la zona final. Si él pierde control de la bola, y la bola toca el suelo antes de que él recupere el control, no hay ninguna posesión. Si él re-gana el control antes de que la bola toque el suelo, se considera una cachada, interceptación, o recuperación. Un jugador se considera que se va al suelo si no permanece en posición vertical el tiempo suficiente para demostrar que él es claramente un corredor.

(2): Si un jugador va fuera de los límites del campo (con o sin el contacto por un oponente) en el proceso de intentar afianzar posesión de una bola suelta dentro del campo en la línea lateral, él deberá mantener el control completo y continuo de la bola, hasta después de su primer contacto con el suelo y después de pegar en el, y no hay posesión de la bola.

(3): Si un jugador tiene control de la bola, un movimiento ligero de la bola no será considerado pérdida de posesión. Él debe perder control de la bola para poder declarar eso como que ha habido una pérdida de la posesión de la bola.

Una cachada se hace cuando un jugador dentro del campo, asegura la posesión de un pase, patada, o pérdida de balón que está en vuelo (Ver 8-1-3).

Notas:

(1) Es una cachada si, en el proceso de tratar de atrapar la bola, un jugador asegura el control de la pelota antes de que toque el suelo, y que el control se manga durante y después de que el balón haya tocado el suelo.

(2) En el campo de juego, si una cachada se ha completado, y si hay contacto por un defensor, causando la bola a soltarse antes de que el jugador que atrapó la pelota suelta es down por contacto, esto es un Fomble y el balón permanece vivo. También es un Fomble si la acción tiene lugar en la zona de anotación por el jugador del equipo que atrapó el balón suelto. Si la acción se produce en zona de anotación rival, esto es un Touchdown o un Touchback.

Una interceptación se realiza cuando un oponente que está dentro del campo cacha un pase adelantado o atrasado o un Fomble, que no ha tocado el suelo. Una recuperación se hace cuando un jugador dentro del campo asegura la posesión de un balón suelto después de que ha tocado el suelo.

Notas:

(1) Si hay alguna duda por el Oficial que cubre la jugada en cuanto a si un pase hacia adelante es completo, interceptado, o incompleto, siempre se registrará como incompleto.

(2) La recuperación no implica avance, a menos que así se indique.

(3) Si un jugador hubiera atrapado, interceptado o recuperado una pelota dentro del campo, pero la lleva fuera de los límites del campo, se le otorgará posesión de la bola al jugador (8-1-3-Idea 6).

SECCIÓN 3 BATEO O GOLPE.

Un Bateo o Golpe es el toque intencional de la bola con la mano, puño, codo, o antebrazo. Ver Regla 12-4-1.

SECCIÓN 4 BLOQUEAR.

Bloqueares el acto de obstruir o impedir a un adversario mediante un contacto con él con una parte del cuerpo del bloqueador.

Un bloqueo en la parte posterior (por la espalda) es un bloqueo que es deliberado desde la parte de atrás a un adversario arriba de su cintura. No es un bloqueo por la espalda si:

(a) Si un jugador esta haciendo el intento de recuperara un balón suelto.

(b) Si el adversario da deliberadamente la espalda al bloqueador cuando el contacto es eminente.

(c) Si ambas manos del bloqueador están siempre en contacto con el cuerpo del adversario. (Si ambas manos están en la espalda, es un foul).

Un bloqueo debajo de la cintura es cuando el contacto inicial es debajo de la cintura con cualquier parte del cuerpo del bloqueador en contra de un adversario, otro que no sea el corredor, que tiene uno o ambos pies en el suelo. Un bloqueador que hace el contacto por arriba de la cintura y luego se desliza debajo de la cintura se considera que no ha bloqueado debajo de la cintura. Si un oponente usa sus manos para evitar un contacto, creando un bloqueo debajo de la cintura, no es un bloque debajo de la cintura.

SECCIÓN 5 CHEQUEO.

El chequeo es una forma de cubrir a un receptor elegible que está adelante de un defensor. (Ver 12-1-5).

SECCIÓN 6 CLIPPING.

Recorte (Clipping) es bloquear a un oponente por la espalda, abajo de la cintura, en contra de un jugador contrario que no es el corredor. No es un clipping si el oponente deliberadamente da la espalda, o pretende ser deliberado.

Notas:

(1): Es clipping (recorte) (incluido cerca de la línea de golpeo) si el bloqueo de un jugador ofensivo (legal o ilegal) es seguido por el bloqueo de rodado (rolling) en la parte posterior de las piernas del defensivo.

(2): Ver 12-2-1 para interpretaciones adicionales o restricciones sobre el clipping (recorte) en la estrecha línea de juego.

SECCIÓN 7 JUGADA DE LÍNEA CERRADA.

La línea cerrada de jugada es una zona que se extiende entre los bordes exteriores del la posición normal del tackle a tres yardas a ambos lados de la línea de scrimmage. (Llamada zona de Tackles)

SECCIÓN 8 JUGADOR EXPULSADO.

Un Jugador Expulsado es aquél que tiene prohibido la participación futura en el juego, y debe regresar a su vestidor dentro de un periodo de tiempo razonable, el jugador expulsado no puede retornar con el uniforme de su equipo ni regresar a cualquier área distinta a la que los espectadores tengan acceso.

SECCIÓN 9 DOWN.

ARTÍCULO.- 1 UN DOWN. Es un periodo de acción que comienza cuando la bola se pone en juego (ver Regla 3-2-3) y termina en cuanto la bola es declarada muerta (ver Regla 7-2-1).

Un down que comienza con un centro es conocido como una jugada (o down) de scrimmage (ver Regla 3-30).

Un down comienza con un patada libre es conocido como una jugada (o down) de Patada Libre (ver Regla 6-1-1).

Un down que comienza con una patada de atrapada libre es conocido como una jugada (o down) de patada de atrapada libre (ver Regla 10-2-4-a; 11-4-3).

ARTÍCULO.- 2 SERIE DE DOWNS. Una Serie de Downs son los cuatro downs consecutivos de scrimmage asignados al equipo ofensivo durante el cual se debe avanzar la bola a la línea de la yarda conocida como línea por ganar, de manera que se pueda retener la posesión (ver Regla 7-3-1).

ARTÍCULO.- 3 LÍNEA POR GANAR. La Línea por Ganar se encuentra siempre 10 yardas adelante del punto del centro (donde comienza la serie) excepto cuando una línea de gol se encuentra a menos de 10 yardas de este punto. En ese caso la línea por ganar es la línea de anotación.

ARTÍCULO.- 4 EL DOWN SE CUENTA. Un Down cargado es un down de scrimmage que no está anulado por una sanción, o foul, durante el cual no hay un cambio de posesión. Cuenta como uno de una serie de downs.

ARTÍCULO.- 5 PRIMER DOWN. La jugada inicial en cada serie es conocida como el Primer Down, y si es completo un down, los subsiguientes downs completos se numeran consecutivamente (p.e. segundo down, tercer down, o cuarto down) hasta que una nueva serie se declare para cualquier equipo (ver Regla 7-3).

SECCIÓN 10 ATRAPADA LIBRE.

La Atrapada Libre, es una cachada de la bola sin obstrucciones por cualquier jugador del equipo receptor de un patada libre, o de una patada de scrimmage exceptuando aquella que no ha cruzado la línea de scrimmage siempre y cuando el jugador haya hecho legalmente su señal con la intención de intentar dicha atrapada (10-2-1).

Nota: Para patadas de atrapada libre ver Regla 11-4-3.

SECCIÓN 11 GOL DE CAMPO.

El Gol de Campo se realiza pateando la bola desde el campo de juego a través del plano de los postes de gol del equipo contrario por medio de una patada de bote-pronto o una patada de lugar ya sea:

(a) En o desde atrás de la línea en una jugada de scrimmage; o

(b) Durante un patada de atrapada libre. Ver Reglas 11-4-3, 3-9-1, y 10-2-4-a.

SECCIÓN 12 EL CAMPO:

ARTÍCULO.- 1. LÍNEAS DEL LÍMITE. Las líneas de contorno, son las líneas de fondo y las líneas laterales y encierran el campo en el que se juega el juego.

ARTÍCULO.- 2. LÍNEAS FINALES. Las líneas de fondo son las líneas en cada extremo del campo y son perpendiculares a las líneas laterales. La línea final está a 10 yardas de la línea de gol en la parte trasera de la zona de anotación.

ARTÍCULO.- 3. END ZONE. El zona final, es el rectángulo formado por la línea de gol, a la línea de fondo, entre las líneas laterales. La línea de gol y los pilones están en la zona de anotación.

ARTÍCULO.- 4. TERRENO DE JUEGO. El terreno de juego es el rectángulo formado por las líneas de gol y las líneas laterales. No incluye la zona de anotación.

ARTÍCULO.- 5. GOL. Es el área de la zona superior del travesaño entre los postes, o por encima de los postes, el área entre los bordes exteriores de los postes. En su propia zona de gol del equipo que la está defendiendo. La línea de gol adyacentes se conoce como su línea de gol.

ARTÍCULO.- 6. LÍNEAS DE GOL. Las líneas de gol son las líneas entre las líneas laterales que separan la zona de anotación del campo de juego. Las líneas de gol son consideradas como planos verticales paralelos, a 10 yardas de las líneas de fondo.

ARTÍCULO.- 7. LÍNEAS INTERIORES. Las líneas interiores son marcas de control en el campo de juego que son 70 pies nueve pulgadas de cada línea lateral y paralelas a ellas.

ARTÍCULO.- 8. LÍNEAS LATERALES. Las líneas laterales son las líneas en cada lado del campo y son perpendiculares a las líneas de fondo. Las líneas laterales separan el campo de juego desde el área que está fuera de límites.

ARTÍCULO.- 9. LÍNEA DE LA YARDA. Una línea de la yarda es cualquier línea y su plano vertical paralelo a la línea de fondo. Las líneas de la yarda (marcados o no marcados) en el campo de juego se nombran por el número de yardas a la línea de gol de un equipo desde el centro del campo.

Nota: La línea de la yarda 19 yardas de la línea de gol del Equipo A se llama la línea de 19 yardas de una. La línea de la yarda 51 yardas de la línea de meta de A se llama la línea de 49 yardas de B. Por razones de brevedad, estos se denominan como A's 19 y B's 49 o A19 y B49.

SECCIÓN 13 MÁXIMO AVANCE.

ARTÍCULO.- 1. MÁXIMO AVANCE. El máximo avance de un corredor (portador de bola) o receptor en el aire, es el punto en el que su avance hacia la línea de gol de su oponente termina y es el punto donde la bola es declarada muerta por Regla, independientemente de que el corredor o receptor sea empujado o llevado hacia atrás por un oponente.

ARTÍCULO.- 2. Adelante, más allá, o por adelante. Máximo avance, Más allá, o antes de, son términos que designan un punto más cerca de la línea de gol de la defensiva. Hacia atrás o detrás de, designar un punto más cerca de la línea de gol de la

ofensiva. Un pase en paralelo a una línea de la yarda, o un jugador ofensivo paralelo a ella se mueve después del centro, se considera atrasado o lateral.

SECCIÓN 14 FAUL (FALTA) Y PUNTOS DE APLICACIÓN, VIOLACIÓN.

ARTÍCULO.- 1 TIPOS DE FAULES: Una foul es cualquier infracción de una Regla de juego. para los que se prescribe un castigo o penalización.

- (a) Un Faul en bola viva, es una falta que se produce durante el período posterior del centro hasta que el balón está muerto.
- (b) Un Faul en bola muerta, es una falta que se produce en la acción continua después de que el down termina, o una falta de burla que se produce en cualquier momento.
- (c) Un Faul entre Downs, es una falta que se produce después de la final del down y después de cualquier acción continua resultante del down, pero antes de la próximo centro o patada libre.
- (d) Un Faul múltiple es uno o dos o más faltas por el mismo equipo en el mismo down (14-1-3), incluyendo foul en bola muerta.
- (e) Una Falta Doble es una falta de cualquiera de los equipos en el mismo down se establecen en el que ambos equipos se comprometen al menos una falta, incluyendo foul en bola muerta.

ARTÍCULO.- 2. PUNTO BÁSICO. El punto básico es un punto de referencia para los tipos específicos de jugadas que se utiliza para determinar el punto de aplicación de una falta.

ARTÍCULO.- 3 PUNTOS DE APLICACIÓN. Es el punto de aplicación, que es el punto de donde un castigo se aplica, Los seis puntos mas comunes son:

- (a) Punto anterior: El lugar en el que el balón se puso en juego el down pasado.
- (b) Punto del foul: El punto dónde una falta es cometida o considerada así por la Regla que la falta fue cometida.
- (c) Punto donde el pase atrasado, o punto del Fomble. Es el punto dónde el pase atrasado o Fomble de donde la falta ocurrió o el punto dónde el castigo de la falta será aplicado.
- (d) Punto de bola muerta: Es el punto dónde la bola fue declarada bola muerta.
- (e) Punto Siguiente: El punto dónde la bola se pondría en el juego (es decir, el lugar de donde será colocada la bola después de la aplicación del castigo, o, si no se ha producido ninguna falta, el punto en la que la bola se convirtió muertos).
- (f) **El punto de un cambio de posesión: Es el lugar en el que la posesión se gana o se le es otorgada al oponente.**

ARTÍCULO.- 4 VIOLACIÓN. Una violación es una infracción de una regla de juego para las que no se prescribe un Castigo. Una violación no se compensa con una falta.

SECCIÓN 15 MANEJANDO LA BOLA.

ARTÍCULO.- 1 MANEJAR LA BOLA. Manejar la bola es transfiriéndole la posesión de la bola de un compañero de equipo a otro sin que sea una acción de pasar o de patear:

- (a) Excepto dónde es permitido por Regla, dar la bola hacia adelante a un compañero de equipo es ilegal.
- (b) La pérdida de la posesión de la bola por la ejecución infructuosa de intentar dar la bola es un Fomble que se le carga al jugador que en último lugar tenía la posesión. Una entrega mofada (legal o ilegal) es un Fomble y la bola sigue estando viva.
- (c) Un manejo de bola adelantado ocurre cuando la bola se da (sin tener en cuenta la dirección del movimiento de la bola) a un jugador que es de antemano un compañero de equipo quien la da él, la toma o la recibe.

SECCIÓN 16 REUNIÓN (HUDDLE).

Una reunión es la acción de dos o más jugadores en el terreno de juego, después de asumir su posición normal para el centro, patada libre o atrapada libre en cachada, formar un grupo para recibir instrucciones para la siguiente jugada o por cualquier otra razón.

SECCIÓN 17 ÍMPETU o IMPULSO.

Impulso es la acción de un jugador que lleva la pelota o proporciona la fuerza (es decir, en un pase, patada, centro, o Fomble) que causa que una pelota en el terreno de juego toque o cruza la línea de gol. Si una bola suelta toca o cruza una línea de gol, el impulso se atribuye al equipo cuyo jugador, ya sea pasador, pateador, centrador, o Fomblea el balón, a menos que sea un oponente:

- (a) Mofar una pelota que está en reposo, o casi en reposo; o
- (b) Batee una bola que ha sido pateada o Fombleada; o
- (c) Batee un pase hacia atrás después de haber golpeado el suelo; o
- (d) Patea ilegalmente cualquier bola (12-4-2).

Notas:

(1) El impulso siempre se atribuye al ofensivo, a menos que la defensiva crea una nueva fuerza que envía la pelota detrás de su propia línea de gol por haber mofado la bola que estaba en reposo o casi en reposo, o haber bateando una bola suelta en el suelo o pateado cualquier pelota suelta.

(2) Si un jugador pasivo es empujado o se bloquea en contra de cualquier bola pateada o Fombleada o en un pase hacia atrás después de haber golpeado el suelo, haciendo que el balón suelto toque una línea de gol o cualquier cosa en o detrás de la línea de gol, el impulso se le atribuye al bloqueador o al que empujo, siempre que el (bloqueado) jugador empujado no estuviera haciendo un intento de bloquear a un oponente.

SECCIÓN 18 PATADAS.

ARTÍCULO.- 1. PATADA. Es un proceso intencional de tocar el balón con la rodilla, cualquier parte de la pierna o el pie. Una patada termina cuando un jugador de cualquier equipo posee el balón, o cuando la pelota está muerta.

Idea 1. Patada de bote. Es un proceso intencional de realizar una patada por un jugador que deja caer la pelota y la patea como, o inmediatamente después, que la bola toco el suelo.

Idea 2. Patada de lugar. Una Patada de lugar es una patada hecha por un jugador mientras el balón está en una posición fija en el suelo. La pelota puede ser mantenida en su posición por un compañero de equipo. Si se trata de una patada de salida, se permite usar un Tee fabricado y aprobado.

Idea 3. Patada. La acción de patada, es una patada hecha por un jugador que deja caer la pelota y la pateo antes de que toque el suelo.

ARTÍCULO.- 2. PATEADOR. Un pateador es el jugador del equipo A, que legalmente pateo la bola de bote, o realiza una patada de lugar, o simplemente pateo la pelota. El equipo A se identifica como los pateadores durante un down en el que hay una patada de scrimmage, patada libre o patada de recepción libre.

ARTÍCULO 3. RECEPTOR. Un receptor es cualquier jugador del Equipo B, durante un down en el que hay una patada de scrimmage, patada libre o patada de recepción libre. El equipo B se identifica como el equipo que recibe durante la totalidad del down.

ARTÍCULO.- 4. PATADA DE ATRAPADA LIBRE. Una cachada de patada de atrapada libre de una patada de bote, o patada de lugar sin un Tee desde el punto de recepción libre en un intento de marcar un gol de campo.

ARTÍCULO.- 5. PATADA LIBRE. Una patada libre es una patada de salida o de Safety que pone la bola en juego para iniciar un down de Patada libre.

Idea 1. Patada de salida. Una Patada de salida es una patada que pone la pelota en juego en el inicio de cada medio, en el inicio del tiempo extra, después de cada intento de anotación extra, y después de un gol de campo con éxito.

Idea 2. Patada de Safety. Una Patada de Safety es una patada que pone la pelota en juego después de un Safety.

ARTÍCULO.- 6. LÍNEAS DE RESTRICCIÓN. Las Líneas de Restricción son líneas que limitan la alineación de los equipos en patadas y recepción, durante una patada libre o una patada de atrapada libre.

ARTÍCULO.- 7. PATADA DE SCRIMMAGE. Una patada de scrimmage es una patada de despeje, o de bote, o patada de lugar sobre o detrás de la línea de golpeo.

ARTÍCULO.- 8. TEE. Es un dispositivo aprobado que se utiliza para elevar la pelota para una patada de lugar durante un down de patada libre.

SECCIÓN 19. LÍNEA DE SCRIMMAGE.

ARTÍCULO.- 1 LA LÍNEA DE SCRIMMAGE. Para cada equipo es la línea (plano) que pasa por el punto más adelantado de la bola, después que la bola se ha colocado lista para jugarse. El término de línea de scrimmage, o línea, implica una jugada de scrimmage.

ARTÍCULO.- 2 ZONA NEUTRAL. La zona neutral es el espacio entre el punto más adelantado y el punto más atrasado cuando la bola está colocada y se convierte en "Planos". Comienza cuando la bola se declara lista para jugarse. (Vea la infracción a la zona neutral, ver Regla 7-4-4.)

ARTÍCULO.- 3 JUGADOR EN LA LÍNEA DE SCRIMMAGE: Un Jugador del equipo A está en su línea cuando: Sus hombros están de frente a la línea de gol del Equipo B.

Idea 1. Si él NO es el centrador, ninguna parte de su cuerpo se le permite estar más allá de la zona neutral en el momento del centro, y su casco debe romper el plano vertical que atraviesa la línea de la cintura del centro.

Idea 2. Si él es el centrador, ninguna parte de su cuerpo está más allá de la zona neutral al momento del centro.

Nota: Entrelazar las piernas está permitido.

Idea 3. El equipo B. Un jugador del equipo B en una posición de tres puntos o de cuatro puntos se considera que estar en la línea de golpeo, si él está dentro de una yarda de la zona neutral. Un jugador del Equipo B en una posición de dos puntos se considerara en la línea, si alguna parte de su cuerpo está rompiendo el plano vertical que pasa por los pies del hombre de líneas más profundo.

ARTÍCULO.- 4 INVASIÓN (ENCROACHING). Un jugador está invadiendo (ver Regla 7-4-3) la zona neutral cuando cualquier parte de su cuerpo está en, o sobre ella y este contacto ocurre antes del centro.

ARTÍCULO.- 5 LA BOLA SUELTA HA CRUZADO LA LÍNEA DE SCRIMMAGE. La bola ha cruzado la línea de la scrimmage (cruza la línea) cuando, es el resultado de un, Fumble, pase, o legalmente pateada por un jugador del equipo A, a través del plano de su línea y ha tocado el suelo o cualquier cosa toca el suelo, un jugador o un Oficial más allá de la zona neutral.

SECCIÓN 20. FUERA DE LUGAR.

Un jugador se encuentra fuera de lugar cuando cualquier parte de su cuerpo o su persona está más allá de su zona neutral, línea de la patada libre, o en la línea de patada de atrapada libre, cuando la bola se pone en el juego, a menos de que el sea el centro o el sostenedor de una patada de lugar (ver Regla 6-1-3-b-1) o el cachador de una patada de atrapada libre (ver Regla 11-4-3) o el pateador (ver Regla 6-1-3-b-2). El centro estará en fuera de lugar si cualquier parte de su cuerpo se encuentra adelante de la zona neutral. El Pateador no estará en fuera de lugar a menos que su pie de patear este adelante de la línea de restricción, cuando el realiza la patada.

SECCIÓN 21. FUERA DEL CAMPO DENTRO DE Y PUNTO DEL INBOUND.

ARTÍCULO.- 1 UN JUGADOR O UN OFICIAL ESTÁN FUERA DEL CAMPO. Cuando tocan cualquier línea que limita el campo; o tocan cualquier cosa que no sea un jugador, un Oficial, o el pilón fuera de una línea de límite del campo.

ARTÍCULO.- 2. JUGADOR DENTRO DEL CAMPO. Un jugador que ha estado fuera de los límites del campo, se restablece a sí mismo como un jugador dentro del campo cuando ambos pies, o cualquier parte de su cuerpo que no sean las manos, toque el suelo dentro de las líneas de límite del campo, siempre que ninguna parte de su cuerpo está en contacto con una línea límite o que no sea un jugador, un Oficial o un pilón en o fuera de una línea fronteriza.

ARTÍCULO.- 3 BOLA FUERA DEL CAMPO.

Idea 1. Bola en posesión del jugador. Una pelota que está en posesión de un jugador está fuera de límites del campo, cuando el corredor está fuera de límites, o cuando la pelota toca una línea de límite o cualquier cosa que está en o fuera de dicha línea, excepto otro jugador o un Oficial.

Idea 2. Balón perdido. Un balón perdido está fuera de los límites del campo, cuando toca una línea de límite del campo o cualquier cosa que está en o fuera de dicha línea, incluyendo un jugador, un Oficial o un pilón.

ARTÍCULO.- 4 PUNTO FUERA DEL CAMPO.

Idea 1. Balón perdido. Si una bola suelta sin tocar nada en o fuera de los límites del campo, el punto fuera de límites del campo es el punto de la pelota más adelantado cuando la pelota cruza la línea lateral.

Idea 2. Corredor fuera de límites del campo. Si el balón está en posesión de un jugador cuando el jugador sale, el lugar fuera de la cancha es el punto de la pelota más adelantado cuando la pelota cruza la línea lateral, o, si la pelota no cruza la línea lateral, el punto de la pelota en el instante en que el jugador está fuera de los límites del campo.

Idea 3. Corredor Inbounds. Si el balón, mientras que en la posesión de un jugador que está dentro del campo, está declarada fuera de límites debido al tocar cualquier cosa que está fuera de límites, el punto fuera de la cancha es la línea de la yarda a través del punto más adelantado de la pelota en el instante de tal toque.

ARTÍCULO.- 5. PUNTO DENTRO DEL CAMPO. El punto dentro del campo es un punto en la línea dentro (las marcas de control) que pasa por el lugar donde la pelota salió fuera de límites entre las líneas de gol.

SECCIÓN 22. PASE.

ARTÍCULO.- 1 PASE. Un Pase es el movimiento de la bola causado por el corredor, quien él lanza, avienta (pase aventado), o empuja (pase pala) la bola (ver Regla 3-25-2). Tal movimiento es un pase, incluso si la pelota no sale de su mano o manos, proporciona que un compañero de equipo la toma (pase de mano a mano).

ARTÍCULO.- 2. PASADOR y EQUIPO PASADOR. Un jugador que realiza un pase legal hacia adelante es conocido como el pasador hasta que la jugada termina. Los compañeros de equipo de cualquier jugador que pasa el balón hacia adelante (legal o ilegalmente) se conocen colectivamente como el equipo pasador o el que paso.

ARTÍCULO.- 3. JUGADA DE PASE. Una jugada de pase comienza con el centro y termina cuando un pase hacia adelante lanzado desde detrás de la línea de golpeo es atrapado por un jugador de cualquier equipo o es incompleto. Después de que el pase es cachado, se inicia una jugada de carrera.

ARTÍCULO.- 4 PASE ADELANTADO. Es un Pase Adelantado si:

(a) La pelota inicialmente se mueve hacia adelante (a un punto más cercano de la línea de gol del rival) después de salir de la mano (s) del pasador; o

(b) El balón toca primero el suelo, un jugador, un Oficial, o cualquier otra cosa en un punto que está más cerca de la línea de gol rival que el punto en el que la pelota sale de la mano (s) del pasador.

(c) Cuando un jugador del Equipo A esta sujetando la bola para hacer un pase adelantado, cualquier movimiento intencional hacia adelante de la mano, comienza un pase adelantado.

Idea 1. Contacto por un jugador del Equipo B. Si un jugador del equipo B hace contacto con el pasador o el balón después de que comience el movimiento hacia delante, un pase hacia adelante es administrado, independientemente del lugar donde la pelota toca el suelo o, a un jugador. **Cuando esto ocurre, no se aplican las Reglas de pase lanzado intencional a tierra.**

Si un jugador del Equipo B hace contacto con el pasador o la pelota antes de que comience el movimiento hacia adelante, la dirección del pase es responsabilidad del pasador, y aplican las Reglas de lanzado a tierra.

Idea 2. El pasador envuelve la bola. Si el jugador pierde la posesión del balón durante un intento de traerlo de vuelta hacia su cuerpo, o si el jugador pierde la posesión después de que ha metido el balón en su cuerpo, es una pérdida de balón.

Idea 3. El pasador re-trae su brazo. Si el jugador pierde la posesión del balón al intentar volver a retraer su brazo, es una pérdida de balón.

Idea 4. Fomblea o mofa el balón que sale adelante. El hecho de que una bola Fombleada o mofada que va hacia adelante se tiene en cuenta, a menos que el acto se rige intencional. Si es intencional, una pelota que perdió el balón va hacia adelante es un pase hacia adelante (ver Regla 8-1-1), y un Fomble o bateo (ver Regla 12-4-1).

ARTÍCULO.-5 PASE ATRASADO. ES UN PASE HACIA ATRÁS (ATRASADO). Si la línea de la yarda en el que el balón es tocado primero por un jugador o el suelo es paralelo o detrás de la línea de la yarda en el que el balón sale de la mano del pasador. Un centro se convierte en un pase hacia atrás cuando el centro suelta la bola.

Nota: Si un pase es bateado, mofado, golpeado o pateado en cualquier dirección, su designación original como un pase hacia adelante o un pase hacia atrás no cambia.

SECCIÓN 23 CASTIGO.

ARTÍCULO.- 1. CASTIGO. Se impone una sanción a un equipo que ha cometido una falta y puede resultar en una pérdida de down, pérdida de yardas, un primer down automático, un tiempo muerto cargado, una pérdida de tiempo de juego, la retirada o descalificación de un jugador, la extensión de un período, la concesión de una anotación, o una combinación de lo anterior.

ARTÍCULO.- 2. PÉRDIDA DE DOWN. La frase Pérdida de down indica que un equipo que cometió una falta no tendrá la oportunidad de repetir el down, después de la aplicación del castigo de yardas.

SECCIÓN 24 JUGADOR.

Un jugador es un participante de cualquier equipo que está en el encuentro.

SECCIÓN 25 JUGADAS.

EL ARTÍCULO.- 1. JUGADA DE PATADA LIBRE. Una jugada de patada libre comienza con una patada libre legal o ilegal y termina cuando un jugador de cualquier equipo establece la posesión de la bola, o cuando la pelota está muerta por Regla. Una jugada de carrera comienza cuando un jugador del equipo B establece la posesión de la bola.

ARTÍCULO.- 2. JUGADAS DE PASE. Una jugada de pase comienza con el centro y termina cuando un pase hacia adelante lanzado desde detrás de la línea de golpeo es atrapado por un jugador de cualquier equipo o el pase es incompleto. En el instante en que un pase es cachado, se inicia una jugada de carrera.

ARTÍCULO.- 3. JUGADAS DE CARRERA. Una jugada de carrera comienza en las siguientes situaciones:

- (a) Si no hay una falta subsiguiente o pase adelantado legal o ilegal desde detrás de la línea de golpeo, una jugada de carrera comienza con el centro.
- (b) En caso de legal o ilegal de un pase lanzado desde detrás de la línea de golpeo, una jugada de carrera comienza cuando el pase hacia adelante es atrapado por un jugador de cualquier equipo.
- (c) Si hay una jugada de carrera seguido de un pase ilegal lanzado desde más allá de la línea de golpeo, o por un pase ilegal hacia adelante, no adelante de la línea de scrimmage, una nueva jugada de carrera comienza cuando el pase es atrapado por un jugador de cualquier equipo.
- (d) Si hay un patada libre, una jugada de carrera comienza cuando el Equipo B establece la posesión del balón.
- (e) Si hay una patada de scrimmage, una jugada de carrera comienza cuando el Equipo B establece la posesión de la bola, o cuando el Equipo A establece la posesión de una pelota de una patada detrás de la línea de golpeo.
- (f) Si hay una jugada de carrera seguido de un Fomble o un pase hacia atrás, una nueva jugada de carrera comienza cuando un jugador de cualquier equipo establece la posesión del balón.

Una jugada de carrera termina:

- (a) Cuando la pelota es declarada muerta; o
- (b) Cuando un corredor pierde o renuncia a la posesión por un Fomble o un pase hacia atrás; o
- (c) Cuando un jugador de cualquier equipo lanza un pase ilegal hacia adelante al pasar más allá de la línea de golpeo o cuando no hay una línea de golpeo.

Nota: La jugada de carrera incluye la acción suelta la bola antes de que un jugador gana o recupera la posesión o la bola es declarada muerta.

ARTÍCULO.- 4. JUGADA DE PATADA DE SCRIMMAGE. Una patada de scrimmage La jugada comienza con el centro. Se termina cuando un jugador de cualquier equipo establece la posesión de la bola de una patada, o cuando la pelota está muerta por Regla.

ARTÍCULO.- 5. COMBINACIONES DE JUGADAS. Puede haber una combinación de una jugada de carrera y una jugada de pase, jugada de patada libre, o jugada de patada durante el mismo down, y puede haber más de una jugada de carrera o jugada de patada durante el mismo down.

SECCIÓN 26. BOLSA DE PROTECCIÓN.

El área de la bolsa de protección se define desde la posición normal del tackle a cada lado del centrador, y se extiende hacia atrás hasta la propia línea final del equipo ofensivo. Después de que la bola sale del área, esta área deja de existir.

SECCIÓN 27. FAUL DESPUÉS DE LA POSESIÓN.

Es un foul cometido por el equipo que recibe el cual ocurre después de que la bola es legalmente pateada y antes de que cambie la posesión. La bola debe cruzar la línea de scrimmage y el equipo que recibe debe retener la posesión de la bola pateada. Ver Regla 9-5-1-Exc 3.

SECCIÓN 28. CORREDOR.

ARTÍCULO.- 1 El corredor es el jugador ofensivo que se encuentra en posesión de una bola viva (ver Regla 3-2-7), i.e., posee el balón o lo acarrea en cualquier dirección.

Nota: La afirmación de que un jugador puede avanzar significa que puede convertirse en un corredor, hacer una patada legal (9-1-1), hacer un pase hacia atrás (8-7-1), o lanzar un pase hacia adelante (8-1-1) detrás de la línea de golpeo.

SECCIÓN 29. SAFETY.

Es una Safety si el lugar de la ejecución de una falta por el castigo cometido está detrás de su propia línea de gol, o si la pelota queda muerta en posesión del equipo sobre o detrás de su propia línea de gol cuando el ímpetu (ver 3-17) viene de el equipo defensor de esa línea de gol.

SECCIÓN 30. DOWN DE SCRIMMAGE, DESDE EL SCRIMMAGE, NO DESDE SCRIMMAGE.

Un down de scrimmage es aquel que comienza con un centro (ver Regla 3-32). El término "de scrimmage" se refiere a cualquier acción desde el inicio del centro hasta que el down termina o hasta que el equipo A pierde posesión y el equipo B asegura la posesión de la bola. Cualquier acción subsiguiente durante el down, después de un cambio de posesión, no es considerada como "de scrimmage".

SECCIÓN 31. MOVIMIENTO (SHIFT).

Un movimiento es la acción de dos o más jugadores ofensivos quienes (antes de un centro), después de haber asumido una posición fija, simultáneamente cambian de posición, o tienen sus pies moviéndose en su lugar (pivotan) o asumen una nueva posición fija con cualquiera de sus pies o de ambos pies (ver 7-4-8).

SECCIÓN 32. CENTRO Y CENTRADO.

El centro es un pase atrasado que pone la bola en el juego para comenzar un down de scrimmage. El centrador es el jugador ofensivo que realiza el centro. Ver Regla 7-6, para las condiciones respectivas de un centro legal.

SECCIÓN 33. JUGADOR SUSPENDIDO.

Un Jugador Suspendido es aquél que debe ser retirado, de acuerdo a la Regla 5, para la corrección de un equipo ilegal (ver Regla 5-4).

SECCIÓN 34. CAJA DE TACKLES.

La Caja de tackles es una zona que se extiende entre los bordes exteriores de la posición normal de tackle a tackle y a tres yardas más allá de la línea de scrimmage a la línea final del equipo a la ofensiva. Después de que la bola sale de la caja de tackles, esta área deja de existir.

SECCIÓN 35. TACKLEO.

El tackleo es el uso de manos, brazos o hombro por un jugador defensivo en su intento de detener a un corredor o llevarlo al suelo.

SECCIÓN 36. EQUIPO A Y B, OFENSIVA Y DEFENSIVA.

ARTÍCULO.- 1 OFENSIVO, DEFENSIVO. Siempre que un equipo esté en posesión (ver Regla 3-2-7), tiene la Ofensiva y, así mismo, el equipo oponente es la Defensiva. El equipo que es la ofensiva viene la Defensiva, y viceversa, cuando hay un cambio de posesión durante el down.

ARTÍCULO.- 2 EQUIPO A, EQUIPO B. El equipo que pone la pelota en juego es el Equipo A, y su oponente es el Equipo B. Permanecen Equipo A y el Equipo B hasta que se termina el down, a pesar de que puede haber uno o más cambios de posesión durante el mismo down. El equipo A es siempre la ofensiva cuando se inicia un down, pero se convierte en la defensiva si el equipo B asegura la posesión de la bola durante el down. Un jugador del Equipo A se conoce como A1 y sus compañeros de equipo como A2, A3, etc. Los oponentes son B1, B2, etc.

ARTÍCULO.- 3 CAMBIO DE POSESIÓN. Un cambio de posesión ocurre cuando un jugador del equipo defensivo asegura la posesión de una bola que se ha sido pateada, pasada, o Fombleada por un jugador del equipo ofensivo, o cuando la pelota sea otorgada al equipo ofensivo, o cuando la pelota se concede al equipo contrario por Regla. Un cambio de posesión incluye pero no se limita a:

- (a) Por una interceptación de un pase adelantado; o
- (b) Por una cachada o la recuperación de un Fomble o un pase atrasado: o
- (c) Por una cachada o recuperación de una patada de despeje, patada libre, o patada de atrapada libre.
- (d) Cuando el equipo ofensivo no alcanza la línea para ganar en cuarto down.
- (e) Cuando el equipo ofensivo falla en anotar un intento de gol de campo.

SECCIÓN 37. TIEMPO FUERA O TIEMPO DENTRO

ARTÍCULO.- 1 TIEMPO FUERA. Un Tiempo Fuera es un intervalo durante el cual el Reloj de Juego está detenido (ver Regla 4-4) e incluye los intermedios (ver Regla 4-1-2 y 4-1-3).

Durante cualquier momento, incluyendo en un intermedio, Todas las Reglas que rigen el juego siguen en vigor. Los representantes de cualquiera de los dos equipos se les prohíbe la entrada al terreno de juego, a menos que sean sustitutos entrantes, asistentes del equipo o instructores entrando a proveer el bienestar de un jugador, y cualquier tipo de actividades ajenas al juego están prohibidas en el campo de juego. **El entrenador puede entrar en el campo para comprobar el bienestar de un jugador que está lesionado, pero NO un entrenador asistente puede entrar en el campo de juego.**

ARTÍCULO.- 2 TIEMPO FUERA CARGADO A UN EQUIPO. Un Tiempo fuera cargado a un Equipo es un intervalo durante el cual el reloj de juego se detiene y el juego es suspendido a petición de uno de los equipos o cuando se carga a uno de los equipos por Regla. Un tiempo fuera sólo podrá concederse cuando la pelota está muerta.

ARTÍCULO.- 3 TIEMPO DENTRO. Tiempo dentro, es algún intervalo durante el cual el reloj de juego está caminando (ver Regla 4-3)

SECCIÓN 38. TOUCHBACK.

Un Touchback es la situación en donde una bola se declara muerta en o detrás de la propia línea de gol de un equipo, siempre que el ímpetu venga de un contrario y siempre que no sea una anotación o un pase incompleto.

SECCIÓN 39. TOUCHDOWN.

Una Anotación (Touchdown) es la situación en que cualquier parte de la bola, legalmente en posesión de un jugador dentro del campo, se encuentra en, sobre, o detrás de la línea de gol del equipo contrario (el plano), siempre que no sea un Touchback.

SECCIÓN 40. ZANCADILLA.

Zancadilla es el uso de la pierna o del pie para obstruir a un contrario (incluso al corredor) debajo de la rodilla (ver Regla 12-1-4-c y ver Regla 12-1-8).

SECCIÓN 41. INTENTO DE ANOTACIÓN EXTRA.

Intento de anotación extra es una oportunidad dada al equipo que ha realizado una anotación para sumar uno o dos puntos adicionales mediante un down scrimmage (ver Regla 11-3).

SECCIÓN 41. ADVERTENCIA DE LOS DOS MINUTOS.

Una advertencia de los dos minutos es un tiempo fuera que se produce automáticamente después de la conclusión del último down, para que la bola sea legalmente centrada o se realice una patada antes de los últimos dos minutos en el reloj del juego en el final del segundo cuarto y cuarto periodo.

REGLA 4 EL RELOJ DE JUEGO.

SECCIÓN 1 DURACIÓN DEL JUEGO.

ARTÍCULO.- 1 DURACIÓN DEL JUEGO. La duración del juego es de 60 minutos, divididos en cuatro periodos de 15 minutos cada uno. Si el encuentro al final del cuarto periodo se encuentra empatado, el juego se extenderá para un periodo extra (s), tal como se describe en la Regla 16.

ARTÍCULO.- 2 INTERVALOS. Con intervalos de 2 minutos entre el primero y segundo periodo (primer medio) y entre el tercero y cuarto periodo (segundo medio). Durante estos intervalos, todas las Reglas continúan en aplicación y ningún representante de cualquier equipo podrá entrar al campo de juego a menos que sea un jugador sustituto, o el equipo de atención médica o entrenador o para asistir a cualquier jugador. **El entrenador puede entrar en el campo para comprobar el bienestar de un jugador que está lesionado, pero NO un entrenador asistente puede entrar en el campo de juego.**

Castigo: Por entrar al campo ilegalmente: Pérdida de 15 yardas desde el punto siguiente (ver Regla 13-1-6, Penalización).

El Juez Baqueador (Back Judge) es el encargado de cronometrar los intervalos de 2 minutos y sonará su silbato (o hará una señal visible) cuando hayan transcurrido 1 minuto y 50 segundos. El Réferi sonará su silbato inmediatamente después de esto para que comience la jugada; e indicará al operador del reloj de jugada que inicie el conteo descendente de los 25 segundos. Ver Regla 4-6-2.

ARTÍCULO.- 3 MEDIO TIEMPO. Entre el segundo y tercer periodos, habrá un intermedio de 12 minutos. Y los equipos pueden abandonar el campo para ir a sus vestidores. Durante este intermedio, el juego se suspende. Esto será cronometrado por el juez de línea. Ver Regla 13-1-1, para los faules por los no jugadores cometidas entre los medios.

ARTÍCULO.- 4 TIEMPO OFICIAL. El reloj electrónico del estadio deberá considerarse como el tiempo Oficial. El operador del reloj arrancará y detendrá el reloj a la señal de cualquiera de los Oficiales de acuerdo con las Reglas. El juez de línea será el responsable de la vigilancia del reloj de juego y en caso de que el reloj del estadio se descomponga, o por cualquier razón no esté siendo operado correctamente, el Juez lateral tomará como su responsabilidad el llevar el tiempo Oficial del juego en el campo.

Nota: El reloj de juego puede ser corregido solamente antes de que la próxima jugada sea efectuada, incluyendo en un down donde no corra el reloj o en un intento de anotación extra.

SECCIÓN 2 INICIO DE CADA PERIODO O MEDIO.

ARTÍCULO.- 1 PATADA DE SALIDA A LA HORA PROGRAMADA. Ambos equipos deben estar sobre el campo para la patada de inicio programada para el principio de cada mitad. Antes del inicio del partido, ambos equipos son exigidos aparecer en el campo al menos 15 minutos antes de la hora programada para la patada inicial, para asegurar el tiempo suficiente para el precalentamiento. Los miembros designados de la planilla arbitral deben notificar personalmente a ambos entrenadores en jefe sobre la hora programada para la patada inicial antes del inicio de cada mitad.

Castigos:

(a) Por retrasar el inicio del medio tiempo: pérdida de 15 yardas del punto de la patada inicial determinado en la Regla 6-1-2-a.

(b) Por fallar en aparecer en el campo al menos 10 minutos antes de la patada inicial programada: la pérdida de la primera opción en el volado, tanto para los empates como el tiempo suplementario, y la pérdida de 15 yardas del punto de la patada inicial.

ARTÍCULO.- 2 VOLADO. A No más de tres minutos antes de la patada de salida, el Réferi, en la presencia de los capitanes de ambos equipos (con un límite de seis por el equipo, todos uniformados y miembros de la lista de jugador activo, inactivo u honorario) echará al aire una moneda en el centro del campo. La elección del volado la tendrá el capitán del equipo visitante o el capitán designado por el Réferi si no hay equipo que sea local. El ganador del volado debe escoger una de las dos opciones y el perdedor la opción restante. Las dos opciones son:

(a) Qué equipo es el que recibe; o el que patea.

(b) La línea de gol que defenderá su equipo.

Si la moneda no gira en el aire o el volado se ve comprometido de alguna manera, el Réferi tirará de nuevo la moneda. La llamada original del capitán no puede ser cambiada.

Castigo: Por incumplir con el volado: Pérdida de la opción del volado para ambos medios, incluyendo el tiempo extra, y 15 yardas de castigo del punto de la patada de salida sólo para el primero medio.

Para el segundo medio, el capitán que perdió el volado tendrá la primera elección de las dos opciones listadas anteriormente en (a) o (b), o al menos que el ganador del volado difiera su opción al segundo medio, en cuyo caso podrá escoger nuevamente la opción (a) o (b) arriba mencionada. Inmediatamente antes de comenzar el segundo medio, los capitanes de ambos equipos deben informar al Réferi sus respectivas opciones.

La primera opción expresada por capitán por cualquier alternativa dada no podrá ser cambiada.

ARTÍCULO.- 3 CAMBIO DE LÍNEA DE GOL. Al final del primer y tercer periodos, los equipos deben cambiar de línea de anotación. El equipo en posesión, el número de down, y la posición relativa de la bola en el campo de juego y de la línea por ganar permanece sin cambio.

SECCIÓN 3 ECHANDO ANDAR EL RELOJ DE JUEGO.

ARTÍCULO.- 1 DOWN DE PATADA LIBRE. El operador del reloj de juego echará a andar su reloj de juego (tiempo dentro) cuando la bola pateada sea tocada legalmente dentro del terreno de juego. No se echará a andar el reloj de juego sí:

(a) Si el equipo receptor recupera la bola dentro de su propia zona final y no hace un intento de salir al campo de juego (incluyendo correr lateralmente dentro de su zona final);

(b) El equipo receptor recupera la bola en el campo de juego o

(c) El equipo receptor hace una señal de cachada libre.

ARTÍCULO.- 2 DOWN DE SCRIMMAGE. Seguido de cualquier tiempo fuera (ver Regla 3-36), el reloj del partido serán empezado al inicio de la jugada de scrimmage o cuando la bola es centrada, exceptuando en las siguientes en situaciones:

- (a) Siempre que un corredor salga fuera del campo en una jugada de scrimmage, el reloj del juego es puesto en marcha cuando un Oficial coloca la bola en un punto dentro de los inbounds, y el Réferi da la señal de poner en marcha el reloj del juego, excepto que el reloj comenzara al momento del centro:
 - (1) Después de un cambio de la posesión;
 - (2) Después del aviso de los últimos dos minutos de primera mitad; o
 - (3) Dentro de los últimos cinco minutos de la segunda mitad.
- (b) Si hay un tiempo fuera por lesión antes del aviso de los últimos dos minutos, el reloj del juego es puesto en marcha como si el tiempo fuera por la lesión no hubiese ocurrido.
- (c) Si hay un tiempo fuera de un equipo excesivo después de la advertencia de los dos minutos, el reloj del juego es puesto en marcha como si el tiempo muerto excesivo no había ocurrido.
- (d) Si hay el tiempo fuera del Réferi, el reloj del juego es puesto en marcha como si el tiempo fuera del Réferi no hubiese ocurrido.
- (e) Si el reloj del juego es parado después de un down en el que hubo un foul por cualquier equipo, luego de ejecución o declinación de la falta, el reloj del juego empezará como si el foul no había ocurrido, excepto que el reloj empezará al momento del centro:
 - (1) Si el foul ocurre después del aviso de los últimos dos minutos de la primera mitad;
 - (2) Si el foul ocurre dentro los últimos cinco minutos de segundo tiempo; o
 - (3) Si una Regla específica otra cosa.
- (f) Si un Fumble o un pase atrasado, por cualquier jugador se va fuera del campo, el reloj de juego se echa andar cuando un Oficial pone la bola dentro de en la línea de los inbounds, y el Réferi indica que la bola está lista para la jugada.
- (g) Cuando hay un ajuste en el reloj de juego de 10 segundos, el reloj del partido empieza cuando el Réferi indica que la bola está lista para jugarse.
- (h) Durante un intento de anotación extra, o cuando existe un down que no hay reloj de juego.
- (i) Cuando una Regla en específico, prescribe otra cosa.

ARTÍCULO.- 3 DOWN DE PATADA LIBRE. El operador de reloj del partido pondrá en marcha el reloj del juego en un down de atrapada libre, cuando la bola sea pateada.

SECCIÓN 4. PARANDO EL RELOJ DE JUEGO.

El operador del reloj detendrá el reloj de juego (tiempo fuera) cuando de acuerdo con su propio conocimiento o al momento de una señal de cualquier Oficial:

- (a) Al final del down en donde hubo una patada libre o una señal de atrapada libre.
- (b) Cuando el equipo pateador recupera una patada adelante de la línea de scrimmage, que ha sido tocada por el equipo receptor más allá de la zona neutral;
- (c) Cuando la bola sale del campo;
- (d) Cuando la bola es declarada muerta en o atrás de la línea de gol;
- (e) Al final del down donde ocurre un foul;
- (f) Cuando un pase adelantado es incompleto;
- (g) En el momento de un foul y la bola permanece muerta o es declarada muerta inmediatamente;
- (h) Cuando el Réferi hace la señal de los dos minutos;
- (i) Cuando el down termina o después si hay un cambio de posesión de la bola; o
- (j) Cuando un Oficial hace una señal de tiempo fuera por cualquier razón.

Nota: No se prolongaran los tiempos fuera automáticos en esta sección se le permitirá a menos que cualquier jugador solicita un tiempo muerto del equipo, o ordena el Réferi un tiempo muerto del equipo o suspende la jugada.

SECCIÓN 5 TIEMPO FUERA.

ARTÍCULO.- 1 CARGANDO UN TIEMPO FUERA. El Réferi suspenderá la jugada cuando la bola esté muerta y declarará un tiempo fuera al equipo que haya pedido el tiempo fuera ya sea que fuera requerido por el entrenador jefe o cualquier jugador (no un jugador sustituto) a cualquier Oficial. **Si un entrenador asistente indica o hace la señal de un tiempo fuera y se concede sin darse cuenta, el tiempo fuera se mantendrá.**

Idea 1: Se permitían tres tiempos fuera. Un equipo le es permitido tres tiempos fuera a su equipo durante cada mitad.

Idea 2: La duración de tiempo fuera. Los tiempo fuera pedidos por los equipos serán de dos minutos de duración, a menos que el tiempo fuerano sea usado por la televisión para una pausa de comerciales. Los tiempos fuera serán de 30 segundos de duración, cuando el número designado de comerciales de televisión se haya agotado en un cuarto, si es un segundo tiempo fuera de equipo pedido en el mismo período de bola muerta, o cuándo el Réferi así lo requiera.

Idea 3: Tiempos fuera de equipo consecutivos. A cada equipo se le puede conceder un tiempo fuera durante el mismo período de bola muerta, pero un segundo tiempo fuera adjunto a un tiempo fuera otorgado a un equipo, por cualquier equipo durante el mismo período donde la bola sea declarada muerta está prohibido. Tales tiempos fuera de un equipo podrían seguir al tiempo fuera del Réferi o cualquier tiempo fuera automático mencionados en la sección 4 anterior.

Castigo: Cuando un equipo se le concede un segundo tiempo fuera durante el mismo período de bola muerta, o un tiempo fuera después de agotar sus tres tiempos fuera durante un medio: Pérdida de cinco yardas.

Nota: Si se hace un intento para llamar a un tiempo fuera en este tipo de situaciones, los Oficiales no lo concederán, y el juego continuará. Un Castigo sólo se ejecutará si el tiempo fuera se ha concedido erróneamente. Después de la aplicación, se aplicarán todas las Reglas normales con respecto el reloj de jugada y de el juego.

Idea 4: Conducta antideportiva. Un intento declarar un tiempo fuera de equipo excesivo o declarar un segundo tiempo fuera en el mismo periodo de bola muerta del equipo B en un intento de "Enfriar" a un pateador, será considerado como una conducta antideportiva y será sujeto a un castigo por conducta antideportiva de 15 yardas (ver 12-3). Este aplicará también en intentos de gol de campo o intentos de anotación extra.

Nota: Si un intento es hecho para declarar un tiempo fuera en tales situaciones, los Oficiales no concederán el tiempo fuera; en vez, la jugada continuará, y una falta será declarada, con la ejecución acostumbrada. Si un tiempo fuera es concedido sin así quererlo, la falta también será hecha cumplir. Ver 12-3-1-x.

ARTÍCULO.- 2 TIEMPO FUERA POR LESIÓN. Si un Oficial decide que un jugador está lastimado, o si los encargados de asistirlo aparecen en el campo para ayudar a un jugador lastimado, un tiempo fuera por lesión será declarado por el Réferi. Si el ATC Spotter identifica un lugar para la atención médica, las Reglas relativas a la Lesión, los Tiempos fuera mostrados en el artículo 3 y el artículo 4 (c) se aplican.

ARTÍCULO.- 3 TIEMPO FUERA POR LESIÓN ANTES DE LA ADVERTENCIA DE LOS DOS MINUTOS. Cuando un tiempo fuera de lesión es declarado, el jugador lastimado deberá dejar el juego para lo menos un down. El jugador le será permitido quedarse en el juego si:

- (a) Si a cualquier equipo le es cargado un tiempo fuera;
- (b) Si la lesión es el resultado de un foul por un adversario; o
- (c) El periodo termina o el aviso de los últimos dos minutos ocurre antes del próximo centro.

En la conclusión de un tiempo fuera de lesión, el reloj del juego empezará como si el tiempo fuera de lesión no había ocurrido.

Si a cualquier equipo le es otorgado un tiempo fuera, el reloj empezará al centro.

ARTÍCULO.- 4 TIEMPO FUERA POR LESIÓN DESPUÉS DE LA ADVERTENCIA DE LOS DOS MINUTOS. Después del aviso de los últimos dos minutos de cualquier mitad, lo siguiente se aplicara:

- (a) Si un equipo no ha usado sus tres tiempos fuera, el equipo del jugador lastimado le será cargado un tiempo fuera, a menos que:
 - (1) La lesión es el resultado de un foul por un adversario;
 - (2) La lesión ocurre durante un down en el que hay un cambio de la posesión, un gol de campo exitoso, un intento de anotación extra, o;
- (b) Si un equipo ha usado sus tres tiempo fuera, y un tiempo fuera es pedido en exceso por el equipo, el tiempo fuera será declarado el Réferi, a menos que:
 - (1) La lesión es el resultado de un foul por un adversario;
 - (2) La lesión ocurre durante un down en el que hay un cambio de la posesión, un gol de campo exitoso, un intento de anotación extra, o;
- c) El jugador debe dejar el juego para la realización de un down, a menos que:
 - (1) La lesión es el resultado de una foul de un oponente; o
 - (2) Cualquier equipo toma un tiempo fuera concedido.

Castigo: Para el segundo y siguiente tiempo fuera de equipo excesivo después del aviso de los últimos dos minutos: Pérdida de cinco yardas desde el punto siguiente y se declara como retraso de juego.

Notas:

(1) Ningún castigo de yardaje será aplicado por la primera interrupción de un equipo en exceso, pero 10 segundos serán quitados al reloj de juego si puede ser consiguiente aplicable ver Nota: 3 abajo mencionado. A la conclusión de una interrupción en exceso tomada mientras el tiempo está corriendo, el reloj de juego empezará andar a la señal de bolas lista para ser jugada. Para cualquier interrupción en exceso cargada a la defensiva, el reloj de jugada se restablecerá a 40 segundos.

(2) Si el Réferi ya ha llamado un tiempo fuera en exceso para un equipo en esa mitad al equipo, cualquier tiempo fuera subsiguiente en exceso para el equipo resulta con un castigo de cinco yardas. (Dicho castigo será considerado que se comete entre downs y no se compensará por un foul cometido por la defensiva o que sea tomado como parte de una falta múltiple por la ofensiva).

(3) Si un tiempo fuera en exceso es cargado a un equipo que tiene la posesión de la bola, y el tiempo de juego se encuentra corriendo, la bola no se pondrá declarada lista hasta que el tiempo en el reloj sea reducido en 10 segundos, siempre que la defensiva así lo escoja.

Notas suplementarias:

(1) Si cualquier mitad termina como resultado de la aplicación de los 10 segundos mencionada más arriba.

(2) Si un tiempo fuera por lesión es llamado para atender a jugadores de ambos equipos durante o después de un down los tiempo fuera de equipo pedidos y/o tiempo fuera de un equipo en exceso, serán cargados apropiadamente, pero ninguna medida en yardas o falta de la aplicación de los 10 segundos será impuestas.

(3) Si un foul por cualquier equipo ocurre durante un down en el que también hay una lesión, tal foul no afecta para cargar de un tiempo fuera en exceso, pero previene la aplicación de los 10 segundos que puede resultar del tiempo fuera excesivo, porque el foul paró el reloj de juego.

(4) El comité de COMPETICIÓN critica fuertemente fingir lesiones, con el objetivo siguiente, para obtener un tiempo fuera sin un castigo. Los entrenadores son instados a que cooperar en no fomentar esta práctica.

(5) Nunca puede haber aplicación de la Regla de los 10 segundos contra el equipo defensivo.

(6) Ver Regla 16 (procedimientos de muerte súbita), Sección 1, Artículos 4 y 5 para la aplicación en tiempo extra.

ARTÍCULO.- 5 TIEMPO FUERA DE RÉFERI. Siempre que se declare un tiempo fuera y no está en conflicto con otra Regla, el Réferi puede suspender la jugada y parar el reloj (el tiempo fuera de Réferi) en cualquier momento sin castigo para ningún equipo cuando el reloj de juego es detenido debido a una demora involuntaria. Tales situaciones incluyen pero no son limitadas a lo siguiente:

- (a) Cuando hay la posibilidad de una medición para un primer down, o si el Réferi está consultando con un capitán sobre la aplicación de uno;

- (b) Cuando hay un excesivo amontonamiento arriba de un corredor, o mientras se determina la posesión de la bola después de un Fomble en la que el tiempo estaba corriendo;
- (c) Cuando hay una excesiva demora de los Oficiales en colocar la bola para el próximo centro;
- (d) Si el centro es realizado antes de que los Oficiales puedan asumir sus puestos. Ver Regla 4-6-5-b si es un acto repetido;
- (e) Cuando hay una lesión de un Oficial o miembro del equipo que maneja la cadena;
- (f) Durante una conferencia de los Oficiales (ver Regla 15-1-6); o
- (g) Mientras se repara o se reemplaza equipo del juego, exceptuando el equipo de los jugadores.

Después del tiempo fuera declarado por el Réferi, el reloj del juego empezará de conformidad con la Regla 4, sección 3, como si el tiempo fuera del Réferi no había ocurrido.

El tiempo restante en el reloj juego será el mismo que cuando se detuvo (véase la Regla 4, Sección 6, artículo 3).

SECCIÓN 6. RETRASO DE JUEGO.

ARTÍCULO.- 1 RELOJ DE LOS 40 SEGUNDOS. Es un retraso de juego si la bola no es puesta en juego por un centro después de transcurridos 40 segundos del inicio del reloj de juego. El operador de reloj de juego medirá la duración del intervalo entre jugadas sobre las señales de los Oficiales del juego. El intervalo de los 40 segundos empieza cuando una jugada termina, a menos que el artículo 2 siguiente sea aplicable.

ARTÍCULO.- 2 RELOJ DE LOS 25 SEGUNDOS. En caso de los ciertos paros administrativos o cualquier otra demora, un equipo tendrá 25 segundos, empezando con el silbato del Réferi, para poner la bola en juego ya sea, mediante un centro o una patada. Tales paros incluyen, pero no son limitados a, lo siguiente:

- (a) Un cambio de la posesión;
- (b) Un equipo ha solicitado el tiempo fuera;
- (c) El aviso de los últimos dos minutos;
- (d) La expiración de un período;
- (e) La ejecución de una falta;
- (f) Un intento de anotación extra; o
- (g) Una patada libre.

Un intervalo de 25 segundos será usado en estas situaciones, incluso si el reloj de los 40 segundos ya está caminando.

ARTÍCULO.- 3 INTERRUPCIÓN DEL RELOJ DE JUEGO. Si el reloj de juego está parado antes del centro por cualquier razón, después de que la interrupción haya concluido, el tiempo restante del el reloj de juego será el mismo como cuando se paró a menos que:

- (a) El paro del reloj de juego, ha sido usado por un equipo por un tiempo fuera otorgado, el aviso de los dos minutos, la terminación de un periodo, la aplicación de un castigo, o un desafío antes del aviso de los últimos dos minutos, y en tal caso el reloj de juego será vuelto a poner a 25 segundos;
- (b) El paro ha sido para una evaluación de una repetición instantánea después del aviso de los últimos dos minutos que resulta el revertir la jugada, y en tal caso el reloj de juego será vuelto a poner a 25 segundos; o
- (c) El paro ha sido por un tiempo fuera en exceso donde el tiempo fuera se ha cargado al equipo defensivo, en tal caso será vuelto a poner a 40 segundos; o
- (d) A menos de que queden 10 segundos en el reloj de juego y en tal caso será vuelto a poner a 10 segundos.

ARTÍCULO.- 4 LA BOLA PERMANECE MUERTA. Si la bola no es puesta en juego dentro del período aplicable, el Oficial trasero (BJ) sonara su silbato por un foul y la bola se declara bola muerta. Ver Regla 14-4-1-Idea 1.

ARTÍCULO.- 5 OTROS FAULES DE RETRAZO DE JUEGO. Otros ejemplos de la acción o la inactividad que son interpretados como la demora del juego incluye, pero no son limitados a, lo siguiente:

- (a) Un jugador se queda innecesariamente sobre una bola muerta o sobre un corredor que ha sido derribado;
- (b) El centrador repetidamente mueve la bola después de la zona de bola muerta se ha establecido y antes de que todos los Oficiales han tenido un plazo de tiempo razonable para asumir sus posiciones (véase 7-6 -3-c);
- (c) La excesiva demora por cualquier equipo en reunirse después de un tiempo fuera;
- (d) Un jugador defensivo alineado en un puesto estacionario dentro de una yarda de la línea de la scrimmage hace acciones rápidas y repentinas que no son una parte del movimiento normal de un jugador defensivo y son efectuadas en un intento obvio de causar que un jugador ofensivo (s) cometa una falta (inicio en falso). (Los Oficiales sonarán su silbato inmediatamente); **Si el defensivo está caminando o corriendo hacia la línea de golpeo en un esfuerzo por medir el tiempo de de la realización del centro, pero se detiene abruptamente debido a que el centro no se hace, no es una falta por retraso de juego;**
- (e) Clavar o lanzar la bola en el campo de juego después de que un down ha terminado, exceptuando después de una anotación;
- (f) **El contacto intencional con el balón para retrasar el centro o la capacidad de los Oficiales para hacer que la bola se ponga lista para jugar; o**
- (g) **Cuando se concede erróneamente un tiempo fuera. Ver 4-5-1-Nota para la aplicación.**

Castigo: por el retraso de juego: la pérdida de cinco yardas:

- (a) **Desde el punto siguiente si este foul ocurre entre downs. La bola permanece muerta; o**
- (b) **Del punto previo si la bola está en juego.**

SECCIÓN 7. LAS ACCIONES PARA CONSERVAR TIEMPO.

ARTÍCULO.- 1 ACTOS ILEGALES. A un equipo no le es permitido conservar, dentro de un minuto para terminar una mitad comprometiéndolos a ninguno de los siguientes actos:

- (a) Una falta por algún equipo que impida un centro (i.e., falso arranque, invasión, etc.);
- (b) Lanzar intencionalmente al suelo la bola;
- (c) Un pase ilegal adelantado, lanzado delante de la línea de scrimmage;
- (d) Lanzar un pase atrasado fuera del campo;

(e) Azotar o lanzar intencionalmente en el terreno de juego antes de que finalice la jugada, exceptuando después de una anotación.

(f) Cualquier otro foul intencional que cause que el reloj se pare.

Castigo: Por conservar tiempo ilegalmente: pérdida de cinco yardas, a menos que una falta de distancia más grande sea aplicable.

Cuando las acciones arriba mencionadas sean cometidas por un equipo ofensivo, cuando el reloj de juego se encuentra caminando, los Oficiales correrán 10 segundos el reloj del juego antes de permitir la bola sea colocada para la siguiente jugada y antes de realizar la señal de bola lista. El reloj del juego arrancará a la señal de bola lista. Si el equipo ofensivo le queda tiempos fuera, tendrá la alternativa de usar un tiempo fuera en lugar de un ajuste en el reloj de juego de 10 segundos y en tal caso el reloj del juego empezará al momento del centro, después del tiempo fuera. La defensa siempre tiene la opción de tiene declinar el ajuste del reloj de los 10 segundos y aplicar el castigo de yardaje, pero si el castigo de yardaje es declinado, el ajuste del reloj de juego de los 10 segundos también es declinado.

Si la acción es del equipo a la defensiva, el reloj de juego de los 40 segundos será vuelto a poner, y el reloj del juego empezará con la señal de bola lista, a menos que la ofensiva decida tener el inicio de reloj al momento del centro. Si al equipo defensivo tiene tiempos fuera, tendrá la alternativa de usar un tiempo fuera en lugar de que el reloj del juego sea puesto en marcha.

Notas:

(1) Dos castigos sucesivos durante lo mismo down, después de una advertencia, es conducta antideportiva (ver Regla 12-3-1-o). Después de la aplicación del castigo de 15 yardas, el reloj de juego se iniciará al centro.

(2) Ciertos actos en retrasar el juego pueden suponer parar el reloj del juego inmediatamente. Infracciones repetidas de la Regla de sustitución para conservar tiempo es declarada una conducta antideportiva (ver Regla 12-3-1-1 y 5-2).

ARTÍCULO.- 2 VIOLACIÓN A LA REGLA DE SUSTITUCIÓN DENTRO EN EL ÚLTIMO MINUTO. Dentro del último minuto de cualquier mitad, si hay una infracción de la Regla de sustitución mientras la bola está muerta y el tiempo está corriendo, además de la falta en yardas aplicable a la sustitución ilegal, habrá una corrección en el reloj de juego de 10 segundos de conformidad con artículo 1 anterior. A menos que sea obvio que el equipo ofensivo no está tratando de conservar tiempo.

Castigo: para la sustitución ilegal: la pérdida de cinco yardas (a menos que una falta de distancia más grande es aplicable) y un ajuste al reloj de juego de 10 segundos.

ARTÍCULO.- 3 FAULES DEFENSIVOS DURANTE LOS 40 SEGUNDOS. En los últimos 40 segundos de cualquier mitad, si hay un foul defensivo antes del centro y el reloj de juego está corriendo, la mitad terminará, a menos que el equipo defensivo tenga tiempos fuera, o el equipo a la ofensiva decide echar andar el reloj del juego al momento del centro.

ARTÍCULO.- 4 REPETICIÓN REVISIÓN DENTRO UN MINUTO DE CUALQUIERA DE MEDIO. Si hay una revisión de jugada dentro de un minuto para finalizar cualquier mitad y la llamada en el campo de juego es revertida y la decisión correcta no habría parado el reloj de juego los Oficiales dejarán correr el reloj de juego 10 segundos antes de permitir que la bola que se ponga en juego a la señal de bola lista. Se aplicarán todas las Reglas normales con respecto a los 10 segundos. **La defensiva no puede rechazar la reducción, pero cualquier equipo puede usar un tiempo fuera restante para evitarlo.**

SECCIÓN 8 EXTENSIÓN DE UN PERIODO O DE UNA MITAD.

ARTÍCULO.- 1 BOLA EN JUEGO. Si el tiempo expira al final de cualquier periodo mientras la bola está en juego, el periodo continúa hasta que el down termina.

ARTÍCULO.- 2 EXTENSIÓN DE PERIODO. En elección del adversario, un periodo puede ser extendido para un down sin que el reloj de juego camine, si alguno de los siguientes casos ocurre, durante un down durante el tiempo en el que el periodo expira:

(a) Si hay un foul en bola viva por el equipo defensivo, si es aceptado por el equipo ofensivo puede elegir extender el periodo para efectuar un down donde el reloj de juego no camine, después de la aplicación del castigo. El primero y tercero periodo no es extendido, si un castigo es aceptado al finalizar dichos periodos, será aplicado en el siguiente punto del inicio del siguiente periodo.

(b) Si hay un foul personal a la ofensiva, no habrá extensión del periodo. Si el foul ocurre sobre la última jugada de la mitad, la anotación de la ofensiva no cuenta. Sin embargo, el periodo puede ser extendido para efectuar un down sin que el reloj camine, previo requerimiento del equipo defensivo, si el foul del equipo ofensivo es por:

(1) Un toque ilegal de una patada;

Nota: El periodo de juego deberá ser extendido por una violación de toque ilegal.

(2) Una interferencia de cachada en una atrapada libre;

(3) Un obvio acto antideportivo;

(4) Un foul personal o falta de conducta antideportiva cometida antes de una interceptación de un pase adelantado o la recuperación de un pase atrasado o Fumble, o el equipo Ofensivo falla al obtener la línea por ganar en cuarto down; o

(5) Un foul por el equipo que patea antes de un jugador del equipo receptor tenga la posesión de la bola durante un down en el que hay una patada de Safety, una patada de despeje, o una patada libre.

(c) Si un Touchdown se hace en la última jugada de un período, el intento de anotación extra se hará (excepto durante un período de muerte súbita).

(d) Si ninguna señal de atrapada libre es dada y los pateadores se entrometen en la oportunidad del receptor de cachar una patada, el equipo receptor puede extender el periodo para un down de scrimmage.

(e) Si una señal de atrapada libre es hecha, los receptores pueden decidir extender el periodo para un down de patada de atrapada libre (ver Regla 10-2-4). Si el primer o tercer periodo no es extendido, el equipo receptor puede empezar el siguiente periodo con un centro o una patada (ver Regla 11-4-3).

- (f) Si una señal de atrapada libre es realizada, y el equipo pateador interfiere con la oportunidad de recibir la patada, el equipo receptor puede extender el periodo por un down de scrimmage o una patada (ver Regla 10-2-4-a).
- (g) Si un Safety resulta de un foul durante la última jugada de la mitad de, los puntos cuentan. Una patada de Safety es hecha si así lo pide el equipo receptor.
- (h) Si un doble foul ocurre durante el último down de cualquier mitad, el punto será extendido para realizar un down sin que el reloj de juego camine.

Excepciones: la mitad no es extendida si:

(1) Ambos faules son en bola muerta;

(2) Hay un doble foul menor ("5 versus 15"), y el foul mayor es del equipo ofensivo, o el foul mayor ocurre en bola muerta por el equipo defensivo (ver Regla 14-3-1-Idea 1.); o

Nota: Faules personales, conductas antideportivas, o faules de cazar en bola muerta por cada equipo al final de una mitad se aplican en la siguiente patada de salida (ver Regla 14-4-9-Excepción 1).

(3) Hay un doble foul y hay un cambio de la posesión (la Regla de "Manos limpias" aplica, ver Regla 14-3-2) que no esté involucrado una repetición de la jugada.

Si el primer o tercer periodo es extendido para cualquier razón, o si una anotación ocurre durante la última jugada del periodo, cualquier jugada adicional, incluyendo un intento de anotación extra, deberá ser completada antes de que los equipos cambien de líneas de gol.

Si cualquier periodo es extendido por cualquier razón, continuará hasta la terminación de un down libre de cualquier foul, especificado en (a) hasta (h) arriba mencionados.

REGLA 5 JUGADORES, SUBSTITUTOS, EQUIPO, REGLAS GENERALES.

SECCIÓN 1 JUGADORES.

ARTÍCULO.- 1 NÚMERO DE JUGADORES. El juego será efectuado por dos equipos de 11 jugadores cada uno. Si un centro o una patada libre son efectuados mientras un equipo tiene al menos de 11 jugadores en el campo de juego, la bola sigue en juego y no existe penalización. Si el equipo A tiene más de 11 jugadores en su formación durante más de tres segundos, o si el equipo B tiene más de 11 jugadores en su formación y el centro ya es inminente, es una falta, y el Oficial deberá inmediatamente sonar su silbato y no permitirá que el centro o la patada ocurra.

Castigo: para más de 11 jugadores en la formación antes del centro: pérdida de cinco yardas desde el punto siguiente.

Si un equipo tiene más de 11 jugadores en el campo de juego o la zona de anotación cuando hay un centro, una patada libre, o patada de atrapada libre se hace, la pelota está en juego, y es un foul.

Castigo: para más de 11 jugadores en el campo de juego o en la zona final mientras el balón está en juego: pérdida de cinco yardas desde el punto anterior.

Nota: no es una falta si un equipo tiene menos de 11 jugadores en el terreno de juego o en la zona final cuando un centro, patada libre, o en una patada de fair-catch es efectuada.

ARTÍCULO.- 2 NÚMERO DE JUGADORES POR POSICIÓN. Todos los jugadores deben llevar los números en sus camisetas de acuerdo con Regla 5, Sección 4, artículo 3 y tales números deben estar colocados de acuerdo a la posición que jueguen:

- (a). Los QB y pateadores, y sostenedores del 1 al 19;
- (b). Corredores y back defensivos, del 20 al 49;
- (c). Los centros, del 50 al 79;
- (d). Los guardias ofensivos y tackles, del 60 al 79;
- (e). Los receptores abiertos 10 al 19 y 80 al 89;
- (f). Las alas cerradas, y backs 40-49 y del 80 al 89,
- (g) Defensivos de línea 50-79 y 90-99,
- (h) Linebackers 40-79 y 90-99.

Si un jugador cambia su posición durante su carrera en la NFL y ese cambio se le mueve desde una posición como un receptor de pase y no reúnen las condiciones de un receptor de pase elegible, o desde una posición como un receptor elegible pase a la de un receptor de pase y no reúnen las condiciones, deberá expedirse un número adecuado del nuevo jersey. Un cambio en la numeración de jersey no es necesario si el cambio es desde una posición inelegible a otra posición inelegible o desde una posición elegible a otra posición elegible, siempre que el jugador haya participado al menos en una temporada en su posición anterior al cambio.

Cualquier solicitud para llevar un número para una posición especial no especificada anteriormente (por ejemplo, H-back) debe hacerse al Comisionado. Durante los periodos de pretemporada cuando las listas de los jugadores son más grandes, la Liga permitirá duplicación de números y otras desviaciones temporales sobre el esquema de numeración especificado, pero la Regla debe aplicarse para todos los jugadores durante la temporada regular y la post-temporada. Los clubes deben tener disponibles los números de acuerdo a la Regla, aun cuando esto requiera volver a poner en circulación un número que ha sido retirado o se ha reservado por otras razones. Ver 5-3-1 para reportar un cambio de posición.

SECCIÓN 2 SUSTITUTOS Y JUGADORES PASIVOS.

ARTÍCULO.- 1 NÚMERO DE JUGADORES EN LA REUNIÓN. Nunca puede haber más de 11 jugadores en el equipo ofensivo mientras el reloj de juego está corriendo. Si es una falta, el silbato deberá ser sonado inmediatamente, y la bola permanece muerta. (Ver Regla 5-2-8-a)

ARTÍCULO.- 2 SUSTITUTO QUE SE HACE UN JUGADOR. Un sustituto se hace un jugador cuándo:

- (a) Participa en al menos una juego (incluyendo una juego anulada antes del centro o durante la juego); o
- (b) Está en el campo de la juego o en la zona de anotación cuando una patada es realizada y, o la patada libre es realizada, o cuando una patada se hace, o una patada libre es inminente.

Un jugador se hace un sustituto cuando se hace pasivo y no participar en al menos una jugada. Una jugada anulada por un castigo antes del centro o durante la juego cuenta como una jugada perdida.

ARTÍCULO.- 3 SUSTITUCIÓN LEGAL. Cualquier número de sustitutos puede entrar en el campo de la juego o la zona de final mientras la bola está muerta.

ARTÍCULO.- 4 SUSTITUCIÓN ILEGAL. Si un sustituto entra en el campo de juego o la zona de final mientras la bola está en juego, es una sustitución ilegal. Si un Sustituto ilegal interfiere en la juego, podría ser un acto obvio injusto (ver Regla 12-3-3).

ARTÍCULO.- 5 SUSTITUCIONES OFENSIVAS. Lo siguiente puede ser aplicable a cualquier sustituto ofensivo que está participando en el juego:

- (a) Deberá de moverse de lugar en el campo de juego o en la zona de final hasta el interior de los números que marcan el campo antes del centro para ser considerado como una sustitución legal. Si no lo hace, y está sobre lo campo de la juego o en la zona de final al momento del centro legal, es considerado un sustituto ilegal.
- (b) Si se acerca al huddle o reunión y se comunica con un compañero de equipo (s), es exigido participar en al menos una jugada antes de ser se retractado. Las infracciones a esta Regla pueden ser penalizadas como una conducta antideportiva.

Nota: el propósito de la Regla es impedir a los equipos que usen las sustituciones simuladas para confundir a un adversario mientras todavía permitir que un jugador (s) que entren y salgan sin participar en una jugada en ciertas

situación, como un cambio en una decisión de un coach sobre todo en cuarto down, aunque se haya acercado al huddle y se ha comunicado con un compañero de equipo. De forma semejante, si un jugador que participa en la jugada previa deja el campo de juego por error, y regresa al campo de juego antes del centro, no es exigido llegar al interior de los números de campo, siempre que la defensa tenga la oportunidad de concordar con él. Sin embargo, un sustituto (p.e., alguien que se hizo no participante en la jugada previa) es exigido de llegar al interior de los números de campo.

ARTÍCULO.- 6 REMPLAZO DE JUGADORES. Un jugador o jugadores que han sido reemplazados deben dejar el campo de juego o la zona de final de su equipo entre las líneas finales antes del próximo centro, patada libre, o patada de atrapada libre.

ARTÍCULO.- 7 JUGADORES EXPULSADOS Y SUSPENDIDOS. Un jugador debe ser sacado y sustituido cuando es descalificado (ver 12-2, 12-3) o suspendido (ver 5-4). Un jugador suspendido puede volver a entrar después de por lo menos un centro legal, siempre que la razón para su suspensión ha sido corregida. Un jugador descalificado debe dejar el área del campo de juego e ir al vestidor de su equipo dentro de un tiempo razonable.

ARTÍCULO.- 8 CASTIGOS POR SUSTITUCIONES ILEGALES O REEMPLAZOS. Castigos para las sustituciones ilegales o en la retirada (salir a la banca) son:

- (a) Para 12 o más jugadores en el huddle ofensivo (silbar inmediatamente y la bola permanece muerta): Pérdida de cinco yardas del punto siguiente.
- (b) Para un sustituto que entrar al campo durante una bola viva: Pérdida de cinco yardas.
- (c) Para la interferencia con el juego por un sustituto que ingresa el campo durante una bola viva: acto obvio antideportivo (ver 12-3-3).
- (d) Para un sustituto ofensivo que no se mueve en el campo dentro del interior de los números del campo: Pérdida de cinco yardas del punto previo. Para un sustituto ofensivo que se mueve en el campo dentro de los números de campo y parte sin participar en una jugada: Es una conducta antideportiva.
- (e) Por un jugador ofensivo sustituto que se mueve dentro del campo y rebasa los números y deja el terreno de juego sin participar en una jugada: Es una conducta antideportiva. Ver 5-2-5 Nota.
- (f) Por un jugador que se retira del terreno de juego por el lado del oponente o por la línea final: Pérdida de cinco yardas del punto previo.
- (g) Por el regreso ilegal de un jugador suspendido: Pérdida de cinco yardas del punto previo, si el descubrimiento es hecho mientras la bola está en juego, cinco yardas del punto siguiente si se descubre entre los downs, y en tal caso la bola se declara bola muerta.
- (h) Por el regreso de un jugador descalificado: Pérdida de 15 yardas del punto previo si el descubrimiento es hecho mientras la bola es en juego, o 15 yardas del punto siguiente si se descubre entre downs, en tal caso la bola se declara bola muerta, y, en cualquier caso, la exclusión del campo de juego.

Nota: Si el regreso ilegal de un jugador no es descubierto hasta el final de un down, pero antes del inicio del próximo down, la aplicación es del punto previo cuando se conoció definitivamente. Por lo demás, la ejecución es del punto siguiente como un foul entre los downs (ver Regla 14-4-9).

ARTÍCULO.- 9 PROCEDIMIENTO SEGUIDO A UN TIEMPO FUERA O EN CAMBIO DE POSESIÓN. Seguido de un tiempo fuera o de un cambio de posesión de la bola, **el ofensivo puede hacer su reunión (huddle) fuera de los números cerca del área de su banca, pero no se le permitirá alinear y centrar la bola antes de que la defensiva tenga una oportunidad para colocar sus jugadores. Si la ofensiva centra el balón antes de que la defensiva ha tenido la oportunidad de completar y reaccionar a sus sustituciones, y una falta defensiva por demasiados jugadores es el resultado en el campo, ningún castigo o sanción será aplicado, a excepción de los faules personales y/o de faules de conducta antideportiva, y el down será repetido. En este momento, el Réferi notificará al entrenador que cualquier otro uso de esta táctica dará lugar a una penalización por conducta antideportiva.**

Castigo: Conducta antideportiva, después de una advertencia: Pérdida de 15 yardas del punto siguiente.

Si hay una sustitución ofensiva que ocurra después de que el equipo ofensivo ha roto su huddle, el reloj de la juego será parado, y la defensiva le será permitida una oportunidad para hacer su reunión.

ARTÍCULO.- 10 CAMBIOS DE LA DEFENSIVA SEGUIDA DE SUSTITUCIONES. Si una sustitución es hecha por la ofensiva, la ofensiva no le será permitido centrar la bola hasta que la defensiva le ha sido permitido responder con sus sustituciones. Mientras se encuentra en el proceso de una sustitución (o una sustitución simulada), la ofensiva le es prohibido de precipitar rápidamente a la línea de scrimmage y centrar la bola, en un intento obvio de causar un foul defensivo (i.e., demasiados hombres sobre el campo). Si, en el criterio de los Oficiales, esto ocurre, el siguiente procedimiento se aplicará:

- (a) El Umpire se colocara arriba sobre la bola hasta que el Réferi considera que la defensiva ha tenido una razonable oportunidad de terminar sus sustituciones.
- (b) Si una jugada se realiza y un foul defensivo por demasiados jugadores sobre el campo es el resultado, ninguna castigo será hecho cumplir, exceptuando los faules personales y conducta antideportiva, y el down será vuelto a jugar. En este momento, el Réferi notificará al entrenador en jefe que cualquier uso adicional de esta táctica resultará en un castigo por conducta antideportiva.

Nota: la Regla de centro rápido no es aplicable después de la advertencia de los dos minutos de cualquier mitad, o si no hay una sustitución por la ofensiva.

- (c) En cuarto down en situación de patada de despeje, el Umpire y el Réferi no permitirán que un centro rápido se efectúe para impedir que la defensiva tenga una razonable oportunidad de terminar sus sustituciones. Esto es aplicable durante todo el juego.
- (d) Si el juego reloj expira antes de que la defensiva haya completado su sustitución, es un retraso del juego del equipo ofensivo.

ARTÍCULO.- 11 CONDUCTAS ANTIDEPORATIVAS. Usar sustitutos de jugadores entrando legalmente y regresados, sustituyéndolos sobre líneas de banda, o emplear jugadores substituidos para confundir a los adversarios, o si se retrasan

y simulan los jugadores que dejan el campo cuando aparentemente son reemplazado por un sustituto, es una conducta antideportiva. (Ver Regla 12-3-1-L). La ofensiva es impedida de enviar sustituciones simuladas en el campo hacia su huddle y devolverlos a la línea de banda sin terminar la sustitución en un intento de confundir a la defensiva.

Castigo: Por conducta antideportiva después de la advertencia: 15 yardas de castigo del punto siguiente.

SECCIÓN 3 CAMBIOS EN POSICIÓN:

ARTÍCULO.- 1 REPORTE DE UN CAMBIO DE POSICIÓN. Un jugador ofensivo que tiene un número de un receptor inelegible para pase (50-79 y 90-99) le es permitido alinearse en la posición de un jugador con numeración de receptor elegible (1-49 y 80-89), y un jugador ofensivo que tiene puesto el número de un receptor de pase inelegible le es permitido formar parte en la formación como un receptor de pase elegible, siempre que informa sobre el cambio en su status de elegibilidad al Réferi, que a su vez informará el equipo defensivo inmediatamente.

Debe participar en tal puesto elegible o inelegible en esa posición mientras se está realizando la jugada, pero antes del inicio de cada jugada debe informar sobre su estatus al Réferi, que informará el equipo defensivo otra vez. El reloj del juego no será parado, y la bola no será puesta en la juego hasta que el Réferi obtiene su puesto normal.

Nota: Un jugador ofensivo que lleva el número de un receptor de pase elegible que lo reporta como inelegible debe alinearse dentro del núcleo normal de cinco jugadores formado por jugadores no elegibles. El jugador no puede contener más de dos jugadores eliminados del jugador medio de una línea de siete jugadores.

ARTÍCULO.- 2 REGRESAR A LA POSICIÓN ORIGINAL. Un jugador que ha reportado al Réferi su cambio en su elegibilidad o status, el Réferi le permitirá regresar a su posición para su status de su número si el cambio en la elegibilidad es seguido:

- (a) A un tiempo fuera de un equipo;
- (b) Al final de un cuarto;
- (c) Al aviso de los últimos dos minutos;
- (d) A un foul;
- (e) A un desafío de repetición de la jugada;
- (f) A una anotación;
- (g) Al término de una patada de scrimmage;
- (h) A un cambio de la posesión; o
- (i) Si el jugador ha sido sacado para un centro legal. Un jugador sacado para un centro legal puede volver a entrar en una nueva posición demostrado por la elegibilidad o status de su número, a menos que informe otra vez al Réferi que está asumiendo una posición diferente a la designada por la elegibilidad o status de su número.

Castigo: Si un jugador no puede notificar al Réferi del cambio en su estado cuando es requerido, o un jugador ofensivo con un número de informe elegible se reporta como inelegible y se alinea fuera de la caja de los tackles: Pérdida de cinco yardas por sustitución ilegal.

ARTÍCULO.- 3 RECEPTOR DE AUDIO EN EL CASCO. El sistema de comunicación Couch-a-jugador permite a un miembro del cuerpo técnico en el área de banca o **en el área de couches**, pueda comunicar a un jugador ofensivo o defensivo designado con un receptor en su casco. Está prohibido Comunicación de la cabina de los entrenadores a través del sistema. La comunicación comienza una vez que un Oficial del juego ha señalado que el down ha terminado, y se corta cuando el reloj de juego llega a 15 segundos o la pelota se centra, lo que ocurra primero.

A Cada equipo ofensivo y defensivo se le permite tener un máximo de tres receptores de radio activo para ser utilizado en ofensiva por sus QB y un máximo de dos receptores de radio activo para ser utilizado en defensiva por jugadores que han sido designados como usuario principal y de reserva.

Clubes que tienen un jugador cuya posición principal es como un no-QB (por ejemplo, ala abierta acorredor de poder) y que también se utiliza como un QB de vez en cuando debe tener dos cascos para que el jugador: uno con y uno sin componentes de radio.

Cuando el QB entra en el juego la primera vez, o después vuela a entrar en el juego si él ha estado previamente en el juego y fue substituido, él deberá volver a informarlo al Réferi.

Si el usuario defensivo primario re-entra en el juego que lleva un casco con un receptor como consecuencia, él deberá informarlo al Umpire. Siempre que el usuario defensivo auxiliar entre y salga en el juego que lleva un casco con un receptor, él debe informar al Umpire. Si se han quitado los jugadores principales y de reserva del juego, ningún otro jugador puede llevar el receptor de radio en su casco. Los Equipos deben utilizar otros métodos de comunicación para comunicar las señales a sus jugadores.

No es necesario que el jugador ofensivo con el receptor de audio en su casco reciba el centro.

A los jugadores de los equipos especiales, se le permitirá sólo un jugador por equipo con un receptor de audio en el campo.

El sistema reproductor del entrenador vs. Jugador no está sujeto a la Regla de equidad. En caso de que un club experimenta un fallo de sistema de radio del jugador o la falla completa, el otro club no tiene que apagar su sistema y puede seguir utilizándolo. Sin embargo, si el sistema de intercomunicación de los entrenadores han sido completamente apagados en ambos lados, la Regla de equidad aplica, deben quitarse los auriculares los entrenadores y las comunicaciones por radio desde el margen al campo deben llevarse a cabo sólo por walkie-talkie.

Todos los jugadores que tienen componentes de radio en su casco deben tener una calcomanía, suministrada por la Liga, deberán aparecer en la línea media de la parte trasera del casco. Los jugadores que disponen de receptores en sus cascos deberán identificarse en el reporte de sistema de comunicación del juego el día del juego, en el informe que se presenta al réferi o un miembro de su planilla no más tarde de una hora y 30 minutos antes del inicio de la patada.

Para necesidades adicionales y las políticas relacionadas con el sistema, incluidos los reglamentos para el almacenamiento de una copia de seguridad casco para un no-QB que se utiliza como QB, o para el jugador defensivo copia de seguridad casco, consulte el Manual de normas para las operaciones de los clubes u operación del juego

Castigo: Si un jugador deja de notificar al Réferi sobre un cambio en su estado (cuando lo requiere). Pérdida de cinco yardas por la sustitución ilegal.

SECCIÓN 4 EQUIPO, UNIFORMES, APARIENCIA DEL JUGADOR.

ARTÍCULO.- 1 POLÍTICA GENERAL. Durante el transcurso del evento, mientras estén a la vista en el estadio y a la audiencia de la televisión, incluyendo durante el pre-calentamiento antes del juego, todos los jugadores deben vestir de una manera profesional sus uniformes bajo las normas estándares especificadas. El casco obligatorio y rellenos que se hacen referencia en el artículo 3, que se verá a continuación están destinados a proporcionar una protección razonable al jugador, mientras que razonablemente podrán evitar el riesgo de lesiones a otros jugadores. El desarrollo de Reglas de juego debe ser regulado en el presente artículo. Y todos los jugadores en general deben presentarse con una apariencia que sea apropiada para representar a sus clubes y a la NFL. El término uniforme, como es usado en esta sección, aplica a cualquier pieza de equipo portado por el jugador, incluyendo el casco, los protectores de los hombros, las musleras, las protecciones de la rodilla, y cualquier otro artículo empleado de protección, así como para todos los artículos visibles en la vestimenta, incluyendo de manera enunciativa mas no limitativa, los pantalones (fundas), camisetas (jersey), muñequeras, guantes, medias (calcetas), zapatos, prendas interiores visibles, y accesorios como pañoletas llevadas bajo los cascos y toallas de mano. Todos los artículos visibles llevados en el juego por los jugadores deberán ser proporcionados por el club o la Liga, o, si provienen de fuentes externas, deberán tener la previa aprobación de la oficina de la Liga.

ARTÍCULO.- 2 EQUIPO OBLIGATORIO, APARIENCIA. De conformidad con los colores Oficiales establecidos para cada club de la NFL en la Constitución y los Estatutos de la Liga, los escuadrones que juegan se les permite usar sólo los colores o una combinación de esos colores para cascos, camisetas, pantalones y medias; siempre que el blanco es también un color disponible para los jersey y el color obligatorio para la parte inferior de las medias. (Ver 5-3-3-Punto 6, "Medias", a continuación.) Cada jugador de un equipo determinado debe usar los mismos colores en su uniforme como todos los demás jugadores de su equipo en el mismo juego. Al Inicio de la temporada los clubes deberán elegir su color de camiseta (ya sea color del equipo blanco o el Oficial del equipo), y de visita los clubes deben llevar lo contraria. Para pretemporada, temporada regular, o juegos de posttemporada, los dos equipos que compiten pueden llevar camisetas en sus colores Oficiales (no blanco), siempre que el Comisionado determine que tales colores son suficientemente contrastantes.

ARTÍCULO.- 3 Todos los jugadores deben llevar el equipo y vestimenta listados abajo, los cuales deben ser de una naturaleza adecuadamente proteccionista, deben producirse por un fabricante profesional, y no deben cortarse, reducirse en tamaño, o en su defecto alterarse a menos que sea por razones médicas aprobadas de antemano por el Comisionado; sin embargo, durante el calentamiento previo al juego, los jugadores pueden omitir algunos equipos de protección si lo consideran apropiado, excepto el casco. Hombreras, almohadillas para los muslos y rodillas deberán ser empleados como se indica abajo.

Idea 1 CASCOS Y PROTECTORES DE CARA (MASCARAS). Casco con barbiquejo con todos los puntos de las correas abrochadas (solo blancas) y una careta protectora sujeta. Las caretas no deben de ser de más de 5/8 de pulgada en diámetro y deben estar hechas de material redondeado; se prohíben los materiales transparentes. Los protectores plásticos "solo transparentes" para protección de los ojos son opcionales, siempre que se proporcione de antemano a la oficina de la Liga la apropiada documentación médica indicando que tal protección es necesaria. La oficina correspondiente de la liga dará la aprobación final, mediante la revisión de la documentación médica necesaria que el protector es necesario. No se permite ninguna identificación visible en el exterior del casco o en cualquier aditamento del mismo del nombre del fabricante o el logotipo a menos que exista un arreglo comercial entre la Liga y el fabricante; en ningún caso la identificación del fabricante del casco será permitido en la superficie visible del protector cervical trasero. Todos los cascos deben llevar el escudo de la NFL en la parte exterior trasera, abajo a la izquierda, y una etiqueta aprobada de advertencia. Ambas etiquetas serán proporcionadas por la oficina de la Liga.

Idea 2 JERSEY. La camiseta (jersey) que cubra todos los protectores y cualquier otro equipo de protección llevado en el torso y en la parte superior de los brazos, y que se encuentre apropiadamente entallada y larga para permanecer fajada dentro de los pantalones durante el transcurso del juego. Las camisetas rasgadas o recortadas están prohibidas. Las camisetas hechas de malla con la malla muy abierta (normalmente llamado "agujero de bala" o "malla de pescar") también están prohibidas. Los apellidos de los jugadores en letras de un mínimo de 2½ pulgadas de altura deben fijarse al exterior de las camisetas en la parte trasera superior por arriba de los números; se prohíben los apodos; y en los casos de apellidos duplicados, la primera inicial del nombre de pila deberá usarse. Todas las camisetas deben llevar un pequeño escudo de la NFL en medio de la unión frontal del cuello, Todos los fabricantes tendrán que tener la aprobación de la oficina de la liga antes de iniciar su producción.

Idea 3 NÚMEROS. Números en la parte trasera y frontal de las camisetas de acuerdo con lo mostrado, dichos números deben ser de un mínimo de 8 pulgadas alto y 4 pulgadas ancho, y sus colores deben ser de claro contraste de acuerdo con el color de la camiseta. Deben llevarse unos números más pequeños en la parte alta de los hombros o brazos de la camiseta. Números pequeños en la parte trasera del casco o en los pantalones son opcionales.

Idea 4 PANTALONES. Pantalones que estén cubriendo toda el área de la rodilla; los pantalones acortados o enrollados para colocarse las medias sobre la rodilla están prohibidos. Ninguna parte de los pantalones puede retirarse a menos que un parche apropiado u otro dispositivo sean utilizados para reemplazar el material removido. Todos los pantalones deben llevar un escudo pequeño de la NFL en el área frontal de la ingle izquierda del pantalón, a medio camino entre la bragueta y la costura lateral, y ½ pulgada por debajo del cinturón. El logotipo se proporcionará por la Liga.

Idea 5 HOMBREERAS. (SHOULDER PADS) Musleras, Rodilleras. Las hombreras, almohadillas para los muslos y rodillas deberán ser aprobados por la Liga. Todos los protectores deberán estar cubiertos por el exterior del uniforme. Las rodilleras deberán ser de al menos ¼ de pulgada de grueso y debe cubrir las rodillas. Las rodilleras empleadas en baloncesto son permitidas, pero deben estar cubiertas por el exterior del uniforme. Los pateadores pueden omitir las almohadillas para los muslos y las rodillas.

Idea 6 MEDIAS. Medias que cubran completamente el área desde el zapato a la parte baja de los pantalones, y deberán introducirse en los pantalones por debajo de la rodilla. Se le permiten a los jugadores, de acuerdo a su preferencia, llevar varias medias y cinta en la parte más baja de la pierna, siempre que el exterior sea una media de una pieza que incluya

color blanco de la parte alta del zapato al punto medio de la parte baja de la pierna, y el color o colores (no blanco) aprobados del equipo de dicho punto a la parte superior de la media. Las medias del uniforme no pueden alterarse (por ejemplo, sobre-ajustadas, o cortadas en los dedos de los pies, o cosidas más cortas) a manera de que la línea entre el blanco y los colores del equipo quede más abajo o más arriba que el punto medio de la parte baja de la pierna. Ninguna otra media y/o cinta opaca pueden llevarse encima de la media del uniforme. Los pateadores descalzos pueden omitir la media del pie con que dan la patada al prepararse, o durante una jugada de patada.

Idea 7 ZAPATOS. Zapatos diseñados para el fútbol americano, o incluso zapatos tipo baloncesto, o zapatos de entrenamiento, o de campo abierto, etc. Cada equipo debe seleccionar un color dominante para sus zapatos, ya sea negro o blanco (con su apropiada selección del color de las agujetas, todas negras o todas blancas). La selección del color dominante debe informarse por cada equipo a la Oficina de la Liga a más tardar el primero de Julio de cada año. Cada jugador puede seleccionar entre los estilos del zapato previamente aprobados por la Oficina de la Liga. Todos los jugadores en el mismo equipo deben llevar los zapatos con el mismo color dominante. Los estilos de zapatos aprobados contendrán un color del equipo que debe ser el mismo para todos los jugadores del mismo. Un jugador puede llevar un estilo de zapato no aprobado siempre que el jugador cubra con cinta todo el zapato para igualar el color dominante seleccionado por su equipo. No se permiten que estén visibles los logos, nombres, u otra identificación comercial de los fabricantes en los zapatos a menos que tengan de antemano la aprobación que concede la Oficina de la Liga. El Tamaño y localización de los logotipos y nombres en los zapatos deben ser aprobados por Propiedades NFL. Cuando en el zapato, un logotipo o nombre aprobado por la Oficina de la Liga y Propiedades NFL deba ser cubierto con el uso apropiado de una cinta, a los jugadores se les permite recortar la cinta para cubrir solamente el logotipo o nombre original, con tal de que el corte sea limpio y del tamaño exacto del logotipo o nombre. El logotipo o nombre del fabricante del zapato no deberá aplicarse al exterior de un zapato recubierto con cinta a menos que se conceda la aprobación de antemano por la Oficina de la Liga. Los zapatos de los pateadores no deben modificarse (incluyendo el utilizar la agujeta de modo que envuelva alrededor de los dedos de los pies y/o la suela del zapato), y cualquier zapato que sea usado por un jugador con un miembro artificial en su pierna que da la patada debe tener una superficie de pateo que sea conforme a la de un zapato normal de patada. Los pateadores de despeje y pateadores de lugar pueden omitir el zapato del pie con que dan la patada al prepararse para, y durante, las jugadas de patada. Los pateadores de despeje y pateadores de lugar pueden llevar cualquier combinación de zapatos tricolores con tal de que los colores sean consistentes con aquellos seleccionados por el equipo y con la política listada anteriormente.

ARTÍCULO.- 4 OTROS EQUIPOS PROHIBIDOS, PRENDAS DE VESTIR Además de los varios elementos prohibidos de equipo y ropa especificada por encima, también los siguientes abajo mencionados están prohibidos:

Idea 1 Objetos protectores. Metal u otros objetos duros que se proyecten de la persona o uniforme de un jugador, incluyendo de sus zapatos.

Idea 2 Protectores duros y sustancias. Objetos duros y sustancias, incluyendo de manera enunciativa más no limitativa a los yesos, guardas o prótesis para la mano, la muñeca, antebrazo, el codo, la cadera, el muslo, la rodilla, la espinilla, a menos que dichos Artículos se cubran apropiadamente en todos los bordes y superficies por hule espuma de un mínimo de 3/8 pulgada o un material suave similar.

Cualquiera de dichos artículos llevados para proteger una lesión deben ser reportados por el couch asignado al Umpire previo al inicio juego, y debe proporcionarse una descripción de la lesión. Si el Umpire determina que el ARTÍCULO.- en cuestión, incluso una cinta o vendas en manos o antebrazos, puede presentar riesgo indebido a otros jugadores, él puede prevenir su uso antes o durante un juego hasta que el artículo se haya retirado o corregido apropiadamente.

Idea 3 Punta para zapato de pateo removible.

Idea 4 Elementos que se desgarran. Cualquier equipo dañado o que ajuste inadecuadamente y que por consiguiente se convierta en un riesgo de lesión a otros jugadores, por ejemplo, las superficies duras de las hombreras expuestas por una camiseta dañada.

Idea 5 Tacos ilegales. Tacos de los Zapatos hechos de aluminio u otro material que pueda astillarse, fracturarse o convertirse en un borde cortante.

También están prohibidos los tacos cónicos con lados cóncavos o puntos que midan menos de 3/8 de pulgada en el diámetro en las puntas, o tacos con extremos oblongos que miden menos de 1/4 por 1/4 de pulgada en las puntas. Se permiten los tacos de nylon con puntas de acero planas.

Idea 6 Cintas ilegales. Cinta opaca y de color contrastante que cubran cualquier parte del casco, camiseta, pantalones, medias, o zapatos; se permite la cinta transparente o cinta del mismo color que el material del fondo para el uso en estos artículos de ropa. Los jugadores pueden usar cinta blanca opaca en las manos y brazos, con tal de que cumplan con lo anterior especificado ("Objetos duros no cubiertos y Sustancias ") y posteriormente ("Colores aprobados para los guantes de los hombres de línea"). Cinta opaca negro o blanco de los zapatos es permitido, siempre que es de color negro o blanco para que coincida con la seleccionada de la elección del calzado dominante del Club, y siempre y cuando no llega a la zona alta de la media.

Idea 7 Elementos de color que se confundan con la bola. Bandas o cintas para la cabeza, o cualquier otro equipo o prendas de vestir que, en opinión del árbitro, pueden confundir a un oponente debido a su similitud en color del balón de fútbol. Si se llevan esos colores, deben ser rotos por otros patrones que contrasten bruscamente con el color o colores o rayas.

Idea 8 Adhesivos o sustancias resbaladizas. Adhesivos o sustancias resbaladizas en el cuerpo, equipo, o uniforme de cualquier jugador; sin embargo, los jugadores puedan llevar los guantes con una superficie tratada si la sustancia aplicada no se adhiere al balón de fútbol o en caso contrario cause problemas de manejo a los demás jugadores.

ARTÍCULO.- 5 EQUIPO RECOMENDADO. Se recomienda que todos los jugadores porten protectores de cadera, protectores de muslo, y protectores de la rodilla que razonablemente eviten el riesgo de una lesión. A menos que la política individual de cada equipo determine lo contrario, es responsabilidad y decisión de cada jugador el seguir esta recomendación y utilizar dichos protectores. Si se portan, cualquiera de los tres tipos de protectores listados anteriormente deberá estar cubierto por el uniforme externo.

ARTÍCULO.- 6 EQUIPO OPCIONAL. Entre los tipos de equipo opcional que se les permite llevar a los jugadores se encuentran los siguientes:

Idea 1 Las prendas de vestir Bajo el jersey. Los Mariscales se les permite llevar en el juego jersey de un color sólido T-shirt, cuello alto, o sudadera (coherente con el color del equipo como prenda interior) con mangas cortadas en cualquier longitud, siempre y cuando ambas mangas son recortadas y uniformemente los bordes de la costura y el dobladillo. Todos los demás jugadores pueden llevar prendas como camisetas en el juego únicamente si la prenda interior mangas ya sea (a) son toda la longitud hasta la muñeca; o (b) son de manga corta, proporcionado por un fabricante cada una de las cuales deberán ser aprobadas por la NFL. Los jugadores no pueden usar ropa interior de manga larga que incluyan aditamentos para facilitar el agarre en las mangas. Las prendas de camisetas que se expone en el cuello o en la zona del manga y que llevan un logotipo o nombre comercial/identificación deberán estar autorizados y aprobados por la oficina de la Liga de ser empleadas en cualquier momento en el campo. **La ropa interior deberá estar por dentro y no colgando hacia fuera de la parte inferior de la camiseta.** Todos los miembros de un mismo equipo que utilizar ropa interior con cuellos o mangas deben usar el mismo color en un día determinado, que el color debe ser blanco o de un color sólido que es el color Oficial del equipo (sólido significa que las mangas no deben llevar rayas, diseños o nombres de equipos). **Los jugadores no pueden usar ropa interior como una campana sobre expuesta colgando por fuera del cuello de la camiseta.**

Idea 2 Guantes aprobados y el color. Guantes, envolturas, almohadillas para codo, y otros artículos llevados en los brazos debajo o encima de las mangas de la camiseta por los hombres interiores de línea en la ofensiva (excluyendo a las alas cerradas) que son de un color diferente a lo obligatoriamente reportado por el club a la Oficina de la Liga antes del primero de Julio de cada año. Dicho color reportado debe ser blanco u otro color Oficial del equipo en cuestión, y, una vez informado, no debe cambiarse a lo largo de esa misma temporada. Los jugadores de otras posiciones (que no sean hombres interiores de línea) también pueden portar guantes con tal de que sean artículos aprobados para su uso en el campo por la Oficina de la Liga y con licencia de Propiedades NFL, y además de que sean de color blanco o de un color que sea un color Oficial del club. No se requiere que los clubes indiquen a la Oficina de la Liga antes del primero de Julio el color de los guantes que llevarán los jugadores que no son hombres interiores de línea.

Idea 3 Protectores. Los protectores de las costillas (chaleco o costillera) bajo la camiseta.

Idea 4 Muñequeras. Muñequeras, con tal de que ellas sean sólo de color blanco o negro.

Idea 5 Toallas. Toallas, con tal de que sean blancas, con licencia de Propiedades NFL y aprobadas para su uso en el campo de juego por la Oficina de la Liga. Se les prohíbe a los jugadores agregar a estas toallas mensajes personales, logotipos, nombres, símbolos, o ilustraciones. Las toallas también deben pegarse o introducirse a la altura de la cintura por delante de los pantalones, y no deben ser más grandes que 6 x 8 pulgadas (un tamaño ligeramente más grande puede permitirse al QB, o puede doblarse a modo de ajustar a estos límites para usarse en los juegos). Un jugador no puede llevar más de una toalla. Se prohíbe a los jugadores desechar o soltar en el campo de juego cualquier toalla o material utilizado para limpiar las manos o el balón. Cintas o cordones de cualquier longitud, que cuelguen de cualquier parte del uniforme, incluso del casco, están prohibidas.

Idea 6 Aditamentos. Aditamentos para la cabeza portados bajo el casco, por ejemplo, vendas para el sudor y bandas, son permitidas y pueden estar visibles en el área de la banca, con tal de que sean de un color sólido (el color Oficial del equipo) y emitidas por el club, además de que ninguna parte de ellas debe colgar o ser visible fuera del casco durante el juego.

ARTÍCULO.- 7 LOGOTIPO U OTRA IDENTIFICACIÓN COMERCIAL. A lo largo del día del juego en el que un jugador se deja ver tanto en el estadio como a la audiencia de la televisión (incluyendo en los calentamientos anteriores al juego, en el área de la banca, y durante las entrevistas después del juego en el vestidor o en el campo), se les prohíbe a los jugadores portar, desplegar, o promover oralmente equipo, ropa, u otros artículos que contengan nombres comerciales o los logotipos de las compañías, a menos que tal identificación comercial haya sido de antemano aceptada por la Oficina de la Liga. El tamaño de cualquier logotipo u otra identificación comercial aprobada involucrada en un acuerdo entre un fabricante y la Liga debe ser modesto y discreto, y no se puede asegurar que será visible al público de la televisión. Sujeto a cualquier futuro arreglo con un fabricante y sujeto a cualquier decisión por el Comisionado para suspender temporalmente la aplicación de esta provisión relativa a los zapatos, se prohíben en los zapatos los nombres y logotipos visibles, incluyendo en la suela del zapato que puede ser vista de vez en cuando durante el juego.

ARTÍCULO.- 8 MENSAJES PERSONALES. A lo largo del día del juego en el que un jugador se deja ver tanto en el estadio como a la audiencia de la televisión (incluyendo en los calentamientos anteriores al juego, en el área de la banca, y durante las entrevistas después del juego en el vestidor o en el campo), los jugadores tienen prohibido portar, desplegar, o de cualquier forma transmitir mensajes personales de forma escrita o ilustrada, a menos que el mensaje haya sido de antemano aceptado por la Oficina de la Liga. Los Artículos como bandas de brazo y parches en la camiseta portados para celebrar aniversarios, promover caridades, reconocer causas o campañas, o para honrar o conmemorar personajes también se prohíben a menos que sean aprobadas de antemano por la Oficina de la Liga. Además, las bandas de brazo y los parches en la camiseta deben ser de tamaño modesto, de buen gusto, no comerciales, y no polémicos; no debe portarse por más de una temporada de fútbol; y si son aprobados para el uso de un equipo en particular, no debe portarse por jugadores de otros equipos en la Liga.

ARTÍCULO.- 9 APARIENCIA GENERAL. En consistencia con las Reglas de equipo y uniforme de esta Sección 4, los jugadores deben de cualquier forma presentar una apariencia profesional y apropiada mientras estén ante el público el día del juego. Entre los tipos de actividad que se prohíbe se encuentran el uso de productos derivados del tabaco (incluso aquellos que no producen humo) mientras se encuentren en el área de la banca y uso de maquillaje.

Castigos:

(a) Para la violación a esta Sección 4 descubierta durante los calentamientos o en cualquier otro momento antes del inicio del juego, al jugador se le aconsejará hacer la corrección apropiada; Si la violación no es corregida, al jugador no se le permitirá participar en el juego.

- (b) Para la violación a esta Sección 4 descubierta mientras el jugador está en el juego, en el que participa el jugador o es por aspectos de seguridad del juego (p. ej., el pateador emplea una punta de zapato ilegal, un adhesivo o sustancia deslizante, el hecho de no usar equipo de uso obligatorio), el jugador será removido del juego hasta que él haya cumplido con lo establecido por las Reglas.
- (c) Por cualquier otra violación de la sección 4 (p. ej., las muñequeras que no han sido aprobadas por la liga, de toalla con un mensaje personal, inadmisibles pañoleta bajo el casco) que se descubre al mismo tiempo que el jugador está en el juego, el jugador se le aconseja hacer las correcciones apropiadas en el próximo cambio de posesión; si la violación no es corregida, el jugador no se le permitirá la entrada al juego.
- (d) Por la violación a esta Sección 4 descubierta en el área de la banca: Se pedirá al jugador y al head coach quitar el artículo inaceptable, equipar apropiadamente al jugador, o de cualquier forma corregir la violación. Al jugador o jugadores involucrados en esta falta no se le permitirá participar en el juego si la corrección no se lleva a cabo.
- (e) Por la entrada ilegal o el retorno de un jugador suspendido bajo esta Sección 4: pérdida de 5 yardas desde el punto siguiente y remoción del juego hasta que se encuentre propiamente equipado después de una jugada.
- (f) Por repetidas violaciones: la descalificación del juego.

Notas:

- (1). Además de las penalizaciones especificadas arriba aplicadas el día del juego, el Comisionado puede subsecuentemente imponer acción disciplinaria independiente al jugador involucrado, que puede incluso consistir en la suspensión del jugador en el siguiente juego de pretemporada, temporada regular, o posttemporada, según aplique.
- (2). Si un jugador es suspendido (del juego durante una jugada) por tener adhesivo o sustancias resbaladizas en su cuerpo, equipo, o uniforme, él debe permanecer fuera del juego por una jugada, independientemente si hay un tiempo fuera del equipo, la advertencia de los dos minutos, o el final de un cuarto.
- (3). Si un jugador (pateador) es suspendido (del juego durante una jugada) por portar o usar un zapato de pateo ilegal, deberá permanecer fuera del juego por una jugada, a menos de que su equipo pida un tiempo fuera, o se llame la advertencia de dos minutos o se termine el periodo.

REGLA 6 PATADA LIBRE.

SECCIÓN 1 PROCEDIMIENTO PARA UN PATADA LIBRE.

ARTÍCULO.- 1 PATADA LIBRE. Una patada libre es una patada de salida o patada de Safety que ponen la bola en juego al empezar un down de patada libre. Se debe hacer desde cualquier punto en la línea de restricción del equipo que realiza la patada (ofensivo) y entre las líneas de los inbounds.

- (a) Una patada de inicio pone la bola en juego a la salida de cada mitad, y después de un intento de anotación extra, o después de un gol de campo exitoso. Para el inicio, pueden emplearse una patada de bote pronto o una patada de lugar. Nota: Durante una patada de lugar de salida el equipo que patea podrá emplear un tee manufacturado de no más de una pulgada en la altura y aprobado por la liga. Una vez la bola se ha puesto en el tee para patear, el tee con que se realiza la patada no podrá moverse de lugar. Si la bola se cae del tee, o el tee se mueve, los Oficiales que cubre la patada deben detener el juego y reiniciar nuevamente el proceso de la patada sin castigo al equipo que patea. Si la bola se cae fuera del tee por segunda vez durante la misma jugada de patada libre, el equipo que patea, tendrá que emplear a un jugador para sostener la bola o podrá dar la patada con la bola colocada en contacto con el suelo. Pero el tee tendrá que estar colocado en su posición normal.
- (b) En una patada después de un Safety se puede poner la bola en juego ya sea con una patada de bote, o con una patada de lugar. Un tee no puede usarse para una patada después de un Safety.

Castigo: Por una patada ilegal en un down de patada libre: Pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO.- 2 LÍNEAS RESTRICCIÓN. Las líneas restricción para una patada libre serán como sigue, a menos que ella sea modificada debido a la aplicación de un castigo de distancia:

- (a) La línea restricción para el equipo que da la patada de salida será su línea de la yarda 30 y su línea de la yarda 20 para una patada después de un Safety.
- (b) La línea restricción para el equipo receptor será de antemano a 10 yardas de la línea de restricción del equipo que realiza la patada.

ARTÍCULO.- 3 FORMACIÓN DE PATADA. Cuando la bola es pateada en un down de patada libre:

- a) Después de que el balón se ha preparado para jugar, todos los jugadores del equipo que realiza la patada (A) los jugadores exceptuando al que va a realizar la patada se deberán alinear a no más de cinco yardas detrás de su línea de restricción; y
- b) El equipo que patea (Equipo A) los jugadores deberán estar dentro del campo y detrás de la bola cuando se da la patada, excepto:
 - (1) El sostenedor de una patada de lugar (ver Regla 3-18-1-Idea 2) puede estar más allá de la línea de restricción, y
 - (2) El pateador puede estar más allá de la línea, con tal de que su pie que da la patada no está más allá de la línea de restricción;
- (c) Por lo menos cuatro jugadores del equipo que patea deben estar a cada lado del pateador cuando la bola sea pateada. Por lo menos tres jugadores deben alinearse por fuera de cada una de las líneas de los inbounds, y el cuarto deberá estar fuera de la línea donde se encuentra pintado el número.
Nota: El sostenedor en la patada libre cuenta como uno de los requeridos cuatro jugadores, dependiendo del lado donde él se encuentre colocado.
- (d) Todo el equipo receptor (Equipo B) los jugadores deben estar dentro del campo y atrás de su línea de restricción hasta que la bola sea pateada.

Castigo: Para un jugador que está más allá de la línea de restricción cuando la bola es pateada (fuera de lugar) un jugador está fuera de los límites cuando la pelota es pateada, o un jugador que no sea el pateador estando a más de cinco yardas detrás de su línea de restricción, o el equipo pateador se encontraba en una formación ilegal cuando la bola fue pateada: Pérdida de cinco yardas.

- (e) Después de que la pelota sea pateada, no más de dos jugadores del equipo receptor pueden formar intencionalmente una cuña con la intención de bloquear para el corredor. Una cuña ilegal se define como tres o más jugadores alineados hombro con hombro dentro de un área de dos yardas.

Nota: Esto no aplica cuando el equipo que patea se alinea en una formación de patada corta.

Castigo: Por jugadores que realizan intencionalmente una formación ilegal de cuña. Pérdida de 15 yardas desde el punto del foul de una patada libre. Si la falta ocurre en el la zona de anotación del Equipo B durante la patada, se aplica desde el punto anterior.

ARTÍCULO.- 4 CACHADA O RECUPERACIÓN DE UNA PATADA LIBRE. Lo siguiente se aplica a la captura o la recuperación de una patada libre:

- (a) Si un jugador del equipo receptor cacha o recupera la bola, él puede correrla.
- (b) Si la bola se declara muerta mientras existe una posesión simultánea de dos jugadores contrarios, la bola se otorga al equipo receptor.
- (c) Un jugador del equipo pateador puede tocar, cazar, o recuperar legalmente la bola si ocurre lo siguiente:
 - (1) Si la bola toca primero a un jugador del equipo receptor; o
 - (2) Si la bola alcanza o cruza la línea de restricción del equipo receptor.
- (d) La bola está muerta si es cachada o recuperada por un jugador del equipo pateador. Si la cachada o la recuperación son legales, la bola pertenece al equipo pateador en el punto donde es bola muerta.
- (e) Si la bola descansa dentro del campo después de alcanzar la línea de restricción del equipo pateador y ningún jugador intenta poseerla, la bola se declara bola muerta y pertenece al equipo receptor en el punto de bola muerta.

Nota: Para una cachada o recuperación ilegal, vea Regla 6-2-4.

ARTÍCULO.- 5 PATADA LIBRE QUE CRUZA LA LÍNEA DE GOL. Es un Touchback si una patada libre:

- (a) Sale de los límites del campo detrás de la línea de gol de equipo receptor;
- (b) Si golpea los postes de gol, la barra; o el soporte.

(c) Es hecha down en la zona final por el equipo receptor,

ARTÍCULO.- 6 PATADA LIBRE QUE TERMINA. Una patada libre termina cuando cualquier equipo posee la bola, o cuando la bola es declarada bola muerta, si eso precede a la posesión. Una jugada de carrera empieza cuando el equipo receptor se establece con la posesión de la bola.

SECCIÓN 2 OTRAS FALTAS EN PATADA LIBRES.

EL ARTÍCULO.- 1 BLOQUEO.

Idea 1: El Equipo que patea. Después de que la bola es tocada por un jugador del equipo receptor, o ha alcanzado o cruzado la línea de restricción del Equipo receptor, un jugador del equipo pateador puede bloquear legalmente a un jugador contrario y él puede usar sus manos y brazos para empujar o desplazar a un contrario en un esfuerzo personal por recuperar la bola.

Antes de que la bola sea tocada o toque a un jugador del equipo receptor o está haya alcanzado la línea de restricción del equipo receptor, él no puede bloquea o usa sus manos o brazos en contra de un contrario entre las líneas restricción, exceptuando empujar a un jugador del Equipo receptor que está intentando obstruir su esfuerzo por intentar penetrar dentro del campo.

Sin tener en cuenta la situación de la bola, él puede legalmente; bloquee a un contrario en o más allá de la línea de restricción del equipo receptor. Durante toda la patada, el equipo pateador está sujeto a todas las restricciones de bloqueo del equipo a la ofensiva.

Idea 2: El Equipo Receptor. Después de que la bola ha sido pateada, los jugadores del equipo receptor están sujetos a todas las restricciones de bloqueo del equipo a la defensiva (vea Regla 12-1-1-3), y ellos pueden usar su manos o brazos legalmente para empujar o desplazar a un contrario en un esfuerzo personal por recuperar la bola.

Castigo: Por bloqueo o uso de manos ilegal por cualquier equipo: Pérdida de 10 yardas. Ver Regla 12-2-5 para castigo en un bloqueo bajo.

ARTÍCULO.- 2 CHOCAR EN CONTRA DEL PATEADOR. No se les permite a jugadores del equipo receptor chocar con el pateador antes de que él recupere su equilibrio. También ver Reglas 12-2-6-(h) y 12-2-10 por faltas personales en contra del pateador.

Castigo: Por chocar con el pateador. Pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO.- 3 PATADA LIBRE FUERA DEL CAMPO. El equipo pateador no puede patear la bola fuera de límites del campo o ser el último en tocar la bola antes de que salga de los límites del campo entre las líneas de gol. Si el equipo receptor es el último en tocar la bola antes de que salga de límites del campo, el equipo receptor pone la bola en juego en un punto dentro del campo.

Castigo: Para por una patada libre que sale fuera de los límites del campo: El equipo receptor puede elegir, tomar posesión de la bola 25 yardas adelante del punto donde se pateó o el punto donde la bola sale fuera de los límites del campo.

Castigo: Para una patada de SAFETY que sale fuera de los límites del campo: el equipo receptor puede elegir tomar posesión de la bola de 30 yardas desde el punto de donde se efectuó la patada o en el lugar donde la bola abandona el campo fuera de los límites.

ARTÍCULO.- 4 PATADA LIBRE TOCADA ILEGALMENTE.

Idea 1: La Pelota alcanza la línea de restricción. El Jugador del equipo pateador no puede tocar, cazar, o recuperar la bola antes de que haya alcanzado la línea de restricción del equipo receptor, a menos que está haya sido tocada primero por un jugador del equipo receptor.

Castigo: Por toque ilegal en una patada libre por el equipo pateador: Pérdida de cinco yardas, o el equipo receptor toma posesión de la bola en el punto del toque ilegal.

Idea 2: Jugador fuera del campo. Si un jugador del equipo pateador sale de los límites del campo durante la patada, él no puede tocar o puede recuperar la bola más allá de la línea de restricción del equipo receptor, a menos que él ha sido tocado (empujado) por un jugador del equipo receptor. Si un jugador del equipo pateador toca el balón antes de recuperar su legibilidad para tocar la bola, es una patada libre fuera de los límites del campo.

Castigo: Por tocar ilegalmente una patada libre por un jugador del equipo pateador: Pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO.- 5 PATADA LIBRE CORTA. Si la bola no ha sido tocada por cualquier equipo después de la patada y la bola se declara bola muerta dentro del campo de juego antes de alcanzar la línea de restricción del equipo receptor, es una falta. **La bola pertenece al equipo receptor en el punto de bola muerta.**

Castigo: Por un patada libre corta: Pérdida de cinco yardas.

SECCIÓN 3 PUNTOS DE APLICACIÓN DE FALTAS.

ARTÍCULO.- 1 APLICACIÓN DESDE EL PUNTO ANTERIOR. Si hay una falta aceptada durante una patada libre, el punto de aplicación normal es desde el punto anterior, y la patada libre es de nuevo hecha, Sin embargo, si el equipo pateador comete una falta antes del final de la patada, y el equipo receptor retiene la posesión durante todo el down, en cuyo caso, el equipo receptor tendrá la opción de aplicar el castigo ya sea desde el punto anterior y repetir el down o aplicar el castigo de yardaje desde el punto de bola muerta.

Excepciones:

- Una foul personal (bloqueando) después de que una señal de atrapada libre fue realizada, se aplica desde el punto de la falta.
- Una foul por interferencia en la cachada se aplica desde el punto del foul.
- Una foul por interferencia con la oportunidad de hacer la cachada se aplica desde el punto del foul.
- Una foul por la realización de una señal inválida, se aplica desde el punto donde la señal fue hecha.
- Una foul por la realización de una formación ilegal de cuña, ya sea durante la patada o el regreso de la patada se aplica desde el punto del foul.

- (f) Para una patada libre fuera de límites del campo, vea Sección 2, artículo 3.
- (g) Para una patada libre ilegalmente tocada, vea Sección 2 artículo 4.
- (h) Para las faltas dobles según las Reglas normales. Vea Regla 14-5.

Notas:

- (1) El punto de bola muerta para las patadas libres que como resultado es un Touchback es la línea de la yarda 25.
- (2) En (a), (d) y (e) anterior, si la falta ocurre en la zona final del Equipo B, la aplicación es desde el punto anterior.

REGLA 7 BOLA EN JUEGO, BOLA MUERTA Y SCRIMMAGE.

SECCIÓN 1 BOLA EN JUEGO.

ARTÍCULO.- 1 BOLA VIVA. Bola viva. Después de que se declaró bola lista para jugar, se convierte en una bola viva cuando legalmente se centra o es pateada legalmente (patada libre o patada de fair catch). La bola permanece bola muerta si se centra o se pateada antes de que se haga la señal de bola lista para jugar.

SECCIÓN 2 BOLA MUERTA.

ARTÍCULO.- 1 DECLARANDO BOLA MUERTA. Un Oficial declarará la bola muerta y el down termina:

- (a) Cuando un corredor es contactado por un jugador defensivo y toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo distinto de sus manos o pies. La bola es declarada bola muerta en el instante en que el corredor toca el suelo. Si un corredor toca el suelo con sus manos o los pies o cae arriba de un oponente puede seguir avanzando; o
Nota: Si, después de un contacto de la defensiva, cualquier parte de la pierna de un corredor por encima del tobillo o cualquier parte de su brazo por encima de la muñeca toca el suelo, el corredor se dice que ha hecho down por contacto.
- (b) Cuando un corredor es detenido o restringido por un contrario, termina su avance; o
- (c) Cuando un QB inmediatamente coloca su rodilla (o simula colocar su rodilla) en el suelo detrás de la línea de scrimmage;
Nota: Si un mariscal de campo no baja inmediatamente una rodilla, y el contacto de un defensivo es inevitable, no es una falta a menos que el defensor comete algún otro acto que constituya una rudeza innecesaria.
- (d) Cuando un corredor se desliza hace down.
 - (1) Por caer al suelo, o de rodillas, y es evidente que no hay esfuerzo inmediato para avanzar,
 - (2) Deslizándose primero los pies en el suelo. Cuando un corredor se desliza con los pies por adelante, la bola está muerta al instante, cuando él toca el suelo con cualquier otra cosa que no sea las manos o los pies;Notas:
 - (1) Los defensivos están obligados a tratar a un corredor que se ha deslizado como cuando el jugador ha hecho down por contacto.
 - (2) Un defensivo deberá detener su trayectoria cuando un corredor comienza a resbalar con sus pies por enfrente. Esto no significa que todo contacto hecho por un defensivo sea ilegal. Si un defensivo ya se ha comprometido en la trayectoria, y el contacto es inevitable, no dará como resultado una falta a menos que el defensivo cometa **un contacto con fuerza, hombro o el cuello del jugador con el casco, el hombro o el antebrazo, o comete algún otro acto que es rudeza innecesaria.**
 - (3) Si un jugador desea aprovechar esta protección es él el único responsable de iniciar su deslizamiento antes de ser contactado por un jugador defensivo cuando es inminente; Si no lo hace y espera hasta el último momento para comenzar su barrida, él mismo se pone en peligro de ser contactado.
- (e) Cuando un corredor está fuera de los límites del campo
- (f) Cuando un oponente toma una bola que está en posesión de un corredor que está sobre el terreno;
Nota: Un oponente puede tomar o agarrar una bola (de mano a mano) en posesión de un jugador que esta sobre sus pies o en el aire.
- (g) Cuando un pase (legal o ilegal) es incompleto (ver Regla 8-1-4);
- (h) Cuando cualquier patada legal o ilegal toca el travesaño de la línea de gol de los oponentes, a menos que se marque un gol de campo (ver Regla 9-4-2);
- (i) Cuando una bola suelta llega a descansar en cualquier lugar del campo de juego, y ningún jugador intenta recuperarla; el Oficial que cubre la jugada debe hacer una pausa momentánea antes de hacer la señalización que la bola está declarada muerta. Cualquier patada legal (o ilegal) es otorgada a los receptores, y cualquier otra bola es otorgada al equipo que tuvo último la posesión.
- (j) Cuando cualquier patada legal o ilegal es cachada o recuperada por el equipo pateador, excepto una patada de scrimmage que es pateada desde detrás de la línea y es recuperada detrás de la línea (no una patada de Intento de gol de campo). Ver Regla 9-3-2-punto 3 de la excepción;
- (k) Cuando un Touchdown, un Touchback, Safety, gol de campo o Intento de gol de campo;
- (l) Cuando cualquier receptor cacha o recupera la bola después de una señal de fair catch (válida o no válida), siempre que la bola no ha sido tocado por un oponente antes o después que golpea el suelo;
- (m) Cuando un Oficial suena su silbato erróneamente mientras la bola está todavía en juego, la bola se declara bola muerta inmediatamente;
 - (1) Si la bola está en posesión del jugador, el equipo en posesión puede elegir para poner la bola en juego donde ha sido declarada bola muerta o volver a repetir el down.
 - (2) Si la bola es un balón suelto resultante de un Fumble, pase hacia atrás o pase ilegal, el equipo último en tener la posesión puede elegir poner la bola en juego en el terreno donde se perdió la posesión o volver a repetir el down.
 - (3) Si la bola es un balón suelto resultante de un pase legal, una patada libre, una patada de fair catch o una patada de scrimmage, la bola se devuelve al punto anterior y el down es vuelto a repetir.
 - (4) Si hay una falta por cualquiera de los equipos durante cualquiera de lo mencionado anteriormente, la aplicación del castigo es el mismo que faltas durante una carrera, pase, patada, Fumble y un pase hacia atrás.
- (n) Cuando un Fumble recuperado o atrapado por un compañero de equipo del jugador que Fumbleo y el Fumble se produce en una jugada que está sujeto a la Regla de los "dos minutos" o de "cuarto down" ver las disposiciones de Fumble. En la Regla 8-7-5 y 8-7-6; o
- (o) Cuando la bola está fuera de los límites del campo; o
- (p) Si una bola suelta en juego golpea un reproductor de video, alambre guía, o cualquier otro objeto que se encuentre dentro del campo, la bola será declarada muerta inmediatamente y el down será repetido desde el punto anterior.

Notas:

(1): Si no hay una seguridad de que la bola golpeó a un objeto, el Oficial de repetición está facultado para iniciar una revisión en la cabina de la repetición del centro, incluso si el evento se produce antes de la advertencia de dos minutos. Si antes del aviso de dos minutos, ningún examen es iniciado por la reproducción Oficial, el reto por parte del entrenador está permitido bajo las normas establecidas para tal desafío.

(2): Si en el evento el down se repite, el reloj de juego se restablecerá en el tiempo que restaba cuando se produjo el centro. Todas las sanciones serán ignoradas, excepto en los faules personales o faules de conducta antideportiva, que serán administradas antes de la repetición del down.

(q) Cuando a un corredor completamente se le sale el casco.

Nota: El reloj de juego no se detendrá por esta causa, y el reloj de jugada se restablecerá a 40 segundos. La aplicación de los castigos en la jugada será comúnmente como cuando los castigos se aplican durante una carrera o patada.

ARTÍCULO.- 2 EL BALÓN TOCA A UN OFICIAL. El balón toca un Oficial. La bola no está muerta porque toque a un Oficial que se encuentra dentro del campo, o a causa de una señal realizada por un Oficial, distinto al que silba.

SECCIÓN 3 NUEVA SERIE DE DOWNS.

ARTÍCULO.- 1 NUEVA SERIE PARA EL EQUIPO A.. Una nueva serie de cuatro downs de scrimmage se concede al equipo A, cuando se da alguna de las condiciones siguientes:

- (a) Durante una serie determinada, la bola se declara muerta en posesión del equipo A cuando la bola en posición se encuentra en o más allá de la línea por ganar;
- (b) Por la aplicación de un castigo por el equipo B que da como resultado que la bola se coloque en o más allá de la línea por ganar, o si la aplicación de un castigo conlleva un primer down automático al equipo A;
- (c) Si hay un cambio de posesión durante el down, y el equipo A tiene posesión al final cuando termina el down;
- (d) El equipo pateador recupera una patada en cualquier parte del terreno de juego después de que la bola primero ha sido tocada más allá de la línea de scrimmage por algún jugador del equipo receptor. Ver Regla 9-3-2-Idea 1;
- (e) El equipo pateador recupera una patada libre.

ARTÍCULO.- 2: NUEVA SERIE PARA EL EQUIPO B. Una nueva serie de cuatro downs de scrimmages es otorgada al equipo B cuando exista una de las condiciones siguientes:

- (a) El equipo A no puede avanzar con la bola a la línea por ganar durante su serie de 4 downs,
- (b) Hay un cambio de posesión durante el down, y el equipo B tiene la posesión de la bola al final del down; o le ha sido otorgada la posesión de la bola al final del down;
- (c) Cuando la bola es declarada muerta en posesión del equipo receptor después de una patada libre, patada de scrimmage o patada de fair catch es realizada.

ARTÍCULO.- 3: LA PARTE MÁS ADELANTADA DE LA BOLA. La parte más adelantada de la bola en su posición cuando es declarada bola muerta en el terreno de juego será el punto determinante de cualquier medición de distancia ganada o perdida. Harán girar la bola para que su eje longitudinal este paralelo a las líneas laterales antes de medir, manteniendo el punto más adelantado.

Nota: Cuando un jugador en el aire de cualquier equipo completa, una cachada o intercepta dentro del campo después de que un contrincante le ha impulsado hacia atrás, la bola es declarada muerta y el máximo avance es otorgado en el lugar donde el jugador establecido firme posesión y control de la bola en el aire.

SECCIÓN 4 ACCIÓN EN O ANTES DEL CENTRO.

ARTÍCULO.- 1: BOLA LISTA PARA JUGAR. Después de que se ha establecido la zona neutral (la bola se ha colocado en el suelo y se declarada lista para jugar), un jugador ofensivo no podrá hacer una salida en falso, un jugador defensivo no puede invadir (iniciar contacto con un jugador del equipo ofensivo) o cometer una infracción de la zona neutral, y ningún jugador de cualquier equipo puede cometer un fuera de lugar (offside) cuando la bola se ponga en juego.

ARTÍCULO.- 2: SALIDA EN FALSO. Es una salida en falso si la bola ha sido colocada lista para jugar y, antes del centro, un jugador ofensivo que ha asumido su posición o se mueve en forma de simular el inicio de una jugada, o si un jugador ofensivo que se encuentra en movimiento hace un movimiento brusco hacia la línea de scrimmage. Cualquier movimiento brusco rápido realizado por un jugador ofensivo, o por varios jugadores ofensivos al unísono, que simula el inicio del centro, es una salida en falso.

Excepción: Esto no se aplica a un jugador ofensivo en el centro que gira su cabeza o los hombros, a menos que el movimiento es un intento obvio para que un oponente comete un movimiento de fuera de lugar.

Nota: Consulte la Regla 4-6-5-d, para las acciones de un jugador defensivo que intenta provocar a que un jugador ofensivo cometa una salida en falso.

Idea 1: Los linieros Interiores. Es una salida en falso si un liniero interior (de tackle a tackle) toma o simula una postura en tres punto y luego cambia su posición, mueve o alza la mano que está cerca o sobre el terreno de juego.

Un liniero interior que está en una postura de dos puntos se le permite restablecer en una postura de tres puntos o cambiar su posición, siempre que se reintegre antes del centro. **Si no se restablece antes del centro, se trata de una salida en falso.**

Idea 2: Receptor elegible. **Si los 11 jugadores ofensivos se han establecido (quietos) durante al menos un segundo completo, y un receptor elegible que está en la línea de golpeo se mueve hacia adelante, se trata de una salida en falso, independientemente de si la acción es rápida y brusca o lenta y deliberada. Se le permite a cualquier receptor elegible para cambiar desde una posición de dos a una posición de tres puntos, o desde una posición de tres puntos a una posición de dos, siempre y cuando se restablezca antes del centro. Si no se restablece, se trata de una salida en falso.**

Idea 3: Jugador al momento del centro. Es legal que un jugador que ha tomado una posición dentro o detrás del centro, o si ha colocado sus manos debajo de sus rodillas, o sobre sus rodillas, o dentro del cuerpo del centro podrá ir en movimiento. Sin embargo, será una salida en falso si la acción es rápida y abrupta o si el jugador no se detiene por completo (hace stop) durante al menos un segundo **completo** antes de la bola sea centrada, esto se considera un movimiento ilegal.

Idea 4: Formación de escopeta. Un jugador que está en posición para recibir el centro en formación escopeta le está permitido desplazar sus pies antes del centro, pero cualquier movimiento brusco y rápido que provoque una reacción de la defensiva es una salida en falso. Esto incluye empujar que sus manos hacia adelante cuando el movimiento no es simultáneo con el centro.

Idea 5: Intentar señalar un fuera de lugar. Cualquier intento obvio por el QB o de otro jugador en posición para recibir el centro para desconcertar a un oponente para que cometa un fuera de lugar es provocar una salida en falso.

Idea 6: **Castigo a la Ofensiva no especificado. Con el reloj de juego caminando dentro de un minuto para finalizar de cada mitad, si todos los 11 jugadores de la ofensiva no se han establecido de forma simultánea para un segundo completo antes del centro, se trata de una salida en falso.**

Castigo: Por salida en falso: pérdida de cinco yardas de la línea de scrimmage. La falta se aplica antes del centro.

Nota: El Oficial deberá sonar inmediatamente su silbato. El castigo por una salida en falso se aplicará independientemente de si se realiza el centro o no se realiza el centro.

ARTÍCULO.- 3: INVASIÓN. Es invasión si un jugador defensivo entra en la zona neutral y en contacto con un jugador ofensivo o la bola, antes que la bola sea centrada, o si él interfiere con la bola durante el centro. La jugada es muerta inmediatamente.

Castigo: Por la invasión: pérdida de cinco yardas de la línea de scrimmage. La falta se aplica antes a la del centro.

ARTÍCULO.- 4: INFRACCIÓN EN LA ZONA NEUTRAL. Es una infracción de zona Neutral cuando:

(a) Un defensivo va más allá de la zona neutral antes del centro y esta paralelo en o más allá de un liniero ofensivo, con una trayectoria hacia el QB o el pateador, aunque no se realice un contacto por el bloqueador; los Oficiales deberán sonar sus silbatos inmediatamente; o

(b) Un defensivo entra en la zona neutral antes del centro, causando que el jugador (es) ofensivo (s) en estrecha proximidad (incluyendo un QB que está en el centro) o reaccionan inmediatamente para protegerse a sí mismo en contra de un inminente contacto; los Oficiales deberán sonar sus silbatos inmediatamente. Si no hay ninguna reacción inmediata por el jugador ofensivo en las proximidades, y el jugador defensivo vuelve a su posición anterior antes de que se realice el centro sin haber hecho contacto con un oponente, no hay ninguna falta. Un receptor abierto es considerado muy cerca si se alinearon del lado de la bola en el que se produce la violación; otros jugadores ofensivos se consideran muy cerca si están dentro de dos y una y media posiciones del jugador defensivo que entra en la zona neutral. Si el defensivo va directamente sobre el centro, o al QB que se encuentra detrás del centro, el centro y los guardias y los tackles en ambos lados del centro se consideran dentro de proximidad; Si el defensivo está en un hueco, entre los dos jugadores ofensivos a ambos lados de la grieta se consideran dentro de proximidad (incluyendo a un QB detrás del centro, si es aplicable); o

(c) Un jugador, después de que ha recibido una advertencia, entra en la zona neutral. Es una falta, incluso si vuelve a su posición anterior legal antes del centro, sin haber contacto con un oponente o haber provocado una reacción (movimiento) de un jugador ofensivo en las proximidades.

Nota: Durante los últimos dos minutos de cualquier medio, después de que la bola ha sido colocada para el siguiente down en la línea de scrimmage y la ofensiva está legalmente establecida, si se centra la bola antes de que todos los jugadores del equipo defensivo han tomado su posición correcta en la línea de scrimmage, el juego deberá ser detenido inmediatamente, y el equipo defensivo castigado con cinco yardas por una infracción a la zona neutral.

Castigo: Por una infracción de zona Neutral: pérdida de cinco yardas de la línea de scrimmage. La falta se aplica antes del centro.

ARTÍCULO.- 5: FUERA DE LUGAR. Un jugador está fuera de lugar cuando cualquier parte de su cuerpo está en o más allá de la zona neutral, cuando la bola se pone en juego.

Castigo: por fuera de lugar: pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO.- 6: HACER ALTO TOTAL. Todos los jugadores ofensivos tienen la obligación de hacer un alto total y estar quietos durante al menos un segundo **completo** antes del centro. **De no hacerlo, es un cambio ilegal. (Ver 7-4-2-Idea 6, por foul dentro de un minuto para terminar cualquier medio).**

ARTÍCULO.- 7: SHIFT (MOVIMIENTO). El equipo ofensivo le está permitido moverse y tener dos o más jugadores en movimiento varias veces antes del centro. Sin embargo, tras el último movimiento, todos los jugadores deben llegar a un paro completo y estar plenamente quietos simultáneamente durante al menos un segundo **completo**.

Si cualquier jugador elegible del backfield va en movimiento (uno a la vez) tras el último movimiento y si llega a efectuar un paro completo, no hay ningún requisito para que un segundo jugador después de la pausa del primero, pueda iniciar legalmente un segundo movimiento (shift).

Sin embargo, si el primer jugador no ha llegado a un paro completo, cuando el segundo jugador inicia su marcha, este otro cambio va a requerir de otra paro simultáneo total de al menos un segundo **completo** por todos los jugadores para que su movimiento (shift) sea legal.

También es un desplazamiento ilegal (shift) si un jugador posesionado cerca o detrás del centro va en movimiento y no se detiene por completo durante al menos un segundo antes del centro, o antes de que un segundo jugador parta en movimiento.

Nota: El equipo ofensivo deberá presentar una formación legal tanto antes como después de un cambio (shift).

Castigo: Movimiento (shift) ilegal: Pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO.- 8: MOVIMIENTO ILEGAL. Cuando se centra la bola, un jugador que está alineado en el backfield puede estar en movimiento, siempre que él se mueva paralelo a la línea de scrimmage. Ningún jugador está autorizado para estar moviéndose hacia la línea de scrimmage cuando se centra la bola. Todos los otros jugadores deben estar quietos en sus posiciones.

Si un receptor elegible que está en la línea se mueve a otra posición en la línea (no hacia adelante), se debe restablecer (estar quieto) antes del centro. Si no se restablece, es movimiento es ilegal.

También es Movimiento ilegal si un jugador cerca o detrás del centro sale en movimiento y no puede llegar a efectuar un stop completo durante al menos un segundo antes del centro.

Castigo: Por un jugador en movimiento ilegalmente al centro: Pérdida de cinco yardas.

SECCIÓN 5 POSICIÓN DE LOS JUGADORES AL CENTRO.

ARTÍCULO.- 1: EQUIPO OFENSIVO. El equipo ofensivo debe cumplir con lo siguiente requisitos antes del centro:

- (a) Debe tener siete o más jugadores en su línea de scrimmage (ver Regla 3-19-1); y
- (b) Los receptores elegibles deben estar en ambos extremos de la línea, y todos los jugadores en la línea entre ellos serán considerados receptores inelegibles.
- (c) Ningún jugador puede estar fuera de los límites del campo.

Nota: Los linieros ofensivos si pueden entrelazar sus piernas.

Castigo: Por formación ilegal de la ofensiva: Pérdida de cinco yardas.

SECCIÓN 6 PONIENDO LA BOLA EN JUEGO.

ARTÍCULO.- 1: BOLA EN JUEGO. El equipo ofensivo debe poner el balón en juego con un centro en el lugar donde terminaron el down anterior, a menos que la aplicación de un castigo mueva la bola a otro lugar o el down terminó fuera de las líneas interiores. Si se elige una patada de fair catch justo después de una cachada libre, aplicarán las Reglas 10-2-4 y 11-4-3-aplicación.

ARTÍCULO.- 2: Centrando dentro de las líneas en el terreno interior. La bola se pondrá en juego (mediante un centro) dentro de los inbounds por el equipo que tiene derecho a la posesión (ver Reglas 7-1-1 y 2 y 7-4-1) cuando:

- (a) Un balón suelto sale fuera de los límites del campo entre las líneas de gol;
Excepción: El balón será puesto en juego en el punto anterior si un pase es incompleto.
- (b) Un corredor sale fuera de los límites del campo entre las líneas de gol;
- (c) La bola es declarada bola muerta en una línea lateral;
- (d) La pelota se coloca en la zona de lado como resultado de una aplicación de un castigo; o
- (e) Una atrapada de recepción libre es hecha o es otorgada en una zona lateral.

ARTÍCULO.- 3: RESTRICCIONES PARA CENTRAR. El centro (ver Regla 3-32) podrá ser realizado por cualquier jugador ofensivo que se encuentra en la línea de scrimmage pero debe ajustarse a las siguientes disposiciones:

- (a) El centro debe comenzar con el balón en el suelo, con su eje longitudinal horizontal y perpendicular a la línea lateral.
- (b) No es obligatorio que el centro se realice entre las piernas del centrador, pero deberá hacerse con un movimiento rápido y continuo de la mano o manos del centrador. El balón deberá salir o ser extraído de su mano o manos durante este movimiento.
- (c) El centrador no puede sacar el balón después de que está listo para jugar hasta que todos los Oficiales han tenido un tiempo razonable al asumir su posición normal. Si esto ocurre, la bola se declarara muerta, no hay castigo a menos que sea un acto repetido después de una advertencia (se castiga como retraso de juego).

Castigo: Por sacar ilegalmente el balón: pérdida de cinco yardas de la línea de scrimmage.

ARTÍCULO.- 4: CENTRO LEGAL. Un centro es catalogado como un pase atrasado. El centro deberá ser recibido por un jugador que no haya estado en la línea de scrimmage antes del centro, a menos que el balón primero golpee el suelo. Si el balón primero golpea el suelo, o es mofado por un receptor elegible en el backfield, o por el QB después del centro, puede ser recuperado y avanzada por cualquier jugador.

Castigo: Por centrar el balón a un receptor inelegible: Pérdida de cinco yardas de la línea de scrimmage. Sonar el silbato inmediatamente.

REGLA 8 PASE ADELANTADO.

SECCIÓN 1 PASE ADELANTADO.

ARTÍCULO.- 1 DEFINICIÓN. Es un pase adelantado si:

- (a) La bola inicialmente se mueve (hasta un punto más cerca de la línea de gol del oponente) después de salir de la mano (s) del pasador; o
- (b) La bola golpea primero el terreno de juego, un jugador, un Oficial o cualquier otra cosa en un momento en el que está más cerca de la línea de gol del adversario que del punto en el que el balón abandona mano (s) del pasador.

Nota: Una bola que intencionalmente es Fombleada y sigue adelante es un pase adelantado. Una bola que intencionalmente es mofada y va hacia delante o hacia atrás, es una bola bateada (ver Regla 12-4-1).

Idea 1: MOVIMIENTO DE LA MANO HACIA ADELANTE. Cuando un jugador está en control de la pelota y tratando de pasarla hacia adelante, cualquier movimiento hacia adelante intencional de su mano indica que comienza un pase adelantado.

- (a) Si, el pasador está tratando de lanzar un pase, pero por el contacto de un oponente materialmente afecta a la dirección del pase, causando que el balón pueda ir hacia atrás, esto se considera como un pase adelantado, independientemente de donde la bola golpea el terreno de juego, un jugador, un Oficial o cualquier otra cosa.
- (b) Si, después de un movimiento de avance intencional de su mano, el pasador pierde la posesión del balón cuando él está intentando meterla hacia su cuerpo, y durante este intento pierde la bola se considera un Fomble.
- (c) Si el pasador pierde la posesión del balón al intentar el armar el pase y su brazo va hacia atrás, es un Fomble.

ARTÍCULO.- 2 PASE LEGAL ADELANTADO. El equipo ofensivo puede hacer solo un pase adelantado desde detrás de la línea de scrimmage durante cada down. Si la bola, se encuentra en posesión del jugador o suelta, y esta cruza la línea de scrimmage, un pase adelantado ya no será aceptable, independientemente de si la bola se devuelve detrás de la línea de scrimmage antes de que se produzca el pase.

Idea 1: Pase ilegal. Cualquier otro pase adelantado por cualquier equipo es ilegal y es una falta por el equipo que la pasa, incluyendo lo siguiente:

- (a) Un pase adelantado se produce cuando el poseedor de la bola se encuentra más allá de la línea de scrimmage.
Nota: Es un pase adelantado más allá de la línea de scrimmage si el cuerpo entero del pasador y el balón se encuentran más allá de la línea de scrimmage cuando se suelta la bola, si el pasador está en el aire o tocando el suelo el castigo por un pase lanzado adelante de la línea de scrimmage será aplicado desde el lugar donde el balón es lanzado.
- (b) Un segundo pase adelantado es lanzado desde detrás de la línea de scrimmage.
- (c) Un pase adelantado se produce después de que el balón ha cruzado la línea de scrimmage y ha regresado detrás de ella.
- (d) Un pase adelantado que se produce después de que ha ocurrido un cambio de posesión.

Idea 2: Pase ilegal Interceptado. Si un pase ilegal ya sea cachado o interceptado, la bola podrá ser avanzada y el castigo declinado.

Castigos:

- (a) **Por un pase de más allá de la línea: pérdida de down y cinco yardas desde el lugar de donde se efectuó el pase ilegal.**
- (b) **Por un segundo pase desde detrás de la línea, o para un pase que se produce después de que el balón volvió detrás de la línea: pérdida de cinco yardas.**
- (c) **Por un pase que se produce por el equipo B, o para un pase que se produce del equipo de A después de un cambio de posesión: pérdida de cinco yardas desde el lugar de donde se efectuó el pase.**

Notas.

(1) La elegibilidad, interferencia de pase, y las Reglas de lanzar un pase intencionalmente al suelo se aplican a un segundo pase detrás de la línea o un pase adelantado que se tira atrás de la línea después de que la bola regresó detrás de la línea. En cualquier otro pase ilegal, las Reglas de elegibilidad no aplican si un pase legal adelantado es lanzado (a) más allá de la línea de scrimmage, (b) en una jugada de patada libre, o en una jugada de cachada libre, o (d) después de un cambio de posesión.

(2) Las Reglas de rudeza al pasador aplican en todos los pases (legal o ilegal) desde atrás de la línea de scrimmage (ver Regla 12- 2-9). Si el pase es lanzado más allá de la línea de scrimmage, cualquier acción de rudeza innecesaria en contra del pasador si serán aplicadas.

(3) Cuando un castigo de distancia por un castigo (s) deja la bola adelante de la línea por ganar, es un primero y 10 para el equipo ofensivo.

(4) Ver Regla 3-2-4 para la definición del equipo en posesión durante un pase adelantado (bola suelta) o cuando la posesión termina.

ARTÍCULO.- 3 PASE COMPLETO O INTERCEPTADO. Un jugador que hace una atrapada puede avanzar con el balón. Un pase adelantado es completo (por la ofensiva) o interceptado (por la defensiva) si el jugador está dentro del campo:

- (a) Y asegura el control de la bola en sus manos o brazos antes de que el balón haya tocado el suelo; y
- (b) Si el jugador toca el terreno dentro del campo con ambos pies o con cualquier parte de su cuerpo distinto de sus manos.
- (c) Si mantiene el control de la pelota el tiempo suficiente, después de haber cumplido con (a) y (b), se han cumplido, hasta que tenga el balón **lo suficiente** para que se convierta claramente en un corredor, **Un jugador tiene la pelota lo suficiente como para convertirse en un corredor cuando, después de que su segundo pie está en el suelo, que es capaz de evitar o**

alejar el contacto de un oponente inminente, manteniendo el control del balón, corriendo en el campo, o la adopción de medidas adicionales (ver 3-2-7 Idea 2).

Nota:

Si un jugador tiene el control del balón, y hay un ligero movimiento de la bola, no se considerará una pérdida de la posesión.

Si el jugador pierde el balón al tocar simultáneamente tanto con ambos pies o con cualquier parte de su cuerpo distinto de sus manos en el suelo, no es una cachada por Regla.

Idea 1: Jugador que va al suelo. Un jugador se considera que se va al suelo si no permanece en posición vertical el tiempo suficiente para demostrar que él es claramente un corredor. Si un jugador se va al suelo en el acto de atrapar un pase (con o sin contacto por parte de un oponente), debe mantener el control del balón hasta después de su primer contacto con el suelo, en el proceso después de que contactar el suelo, ya sea en el campo de juego o en la zona de anotación. Si pierde el control de la bola, y el balón toca el suelo antes de que recupere el control, el pase es declarado pase incompleto. Si recupera el control antes al balón haya tocado el suelo, el pase es declarado pase completo.

Idea 2: Cachada en la línea lateral. Si un jugador que va al suelo fuera del campo (con o sin contacto por un oponente) en el proceso de hacer una cachada cerca de la línea lateral, él deberá mantener el control de la bola durante todo el proceso después de hacer contacto con el suelo, o el pase es incompleto por Regla.

Idea 3: Cachada en la zona de anotación. Si un jugador atrapa el balón en la zona final, deben cumplir con los mismos requerimientos como cuando se realiza una cachada dentro del terreno de juego.

Nota: En el terreno de juego, si se ha completado un pase adelantado, si después de que es contactado por un jugador defensivo y el contacto es la causa que la bola se convierta en bola suelta antes de que el corredor haga down por contacto, es un Fumble y la bola sigue viva. En la zona de anotación, la misma acción es un Touchdown, ya que el receptor completó la cachada más allá de la línea de gol antes de perder la posesión de la bola, y la bola está muerta por Regla, una vez al finalizar la cachada.

Idea 4: La bola toca el suelo. Si el balón toca el suelo después de que el jugador asegura el control de la misma, es una cachada, siempre que el jugador siga manteniendo el control de la bola.

Idea 5: Cachada simultánea. Si un pase es atrapado simultáneamente por dos oponentes elegibles y ambos jugadores retienen la posesión. La bola pertenece al equipo pasador. No es una cachada simultánea si un jugador gana control de la bola primero y posteriormente, el oponente gana el control conjuntamente. Si la bola es mofada después de la posesión simultánea por estos dos jugadores, todos los jugadores del equipo que paso se convierten en elegibles para atrapar la bola suelta.

Idea 6: Llevada fuera del campo. Si un jugador, que está en posesión del balón es cargado y llevado fuera de los límites del campo por cualquier oponente antes de que sus pies o cualquier parte de su cuerpo excepto sus manos toquen el suelo dentro del campo, es un pase interceptado o completo. **No es necesario que el jugador tenga que mantener el control de la bola cuando aterriza fuera de límites del campo.**

ARTÍCULO.- 4 PASE INCOMPLETO. Cualquier pase (legal o ilegal) es incompleto y la bola es declarada bola muerta inmediatamente, si el pase golpea el terreno de juego o va fuera de los límites del campo. Un pase incompleto es una pérdida de down y la bola regresa al punto anterior.

Nota: Si hay cualquier duda si un pase adelantado es completo, interceptado o incompleto, deberá ser declarado incompleto por Regla.

ARTÍCULO.- 5 RECEPTORES ELEGIBLES. Los siguientes jugadores son elegibles para atrapar un pase que se produce desde detrás de la línea de scrimmage.

- (a) Todos los jugadores defensivos.
- (b) Los ofensivos jugadores que están en los extremos de la línea, siempre que tengan los números de los jugadores elegibles (1-49 y 80-89) o que con antelación hayan reportado al réferi su nueva posición en el final de la línea. Ver Regla 5-1-2.
- (c) Los jugadores ofensivos de que están legalmente por lo menos a una yarda detrás de la línea de scrimmage al momento del centro, siempre que tengan los números de los jugadores elegibles (1-49 y 80-89) o legalmente si han informado que van a tomar esa posición en el backfield.
- (d) Todos los jugadores ofensivos después que la bola ha sido tocada por cualquier jugador defensivo o cualquier jugador ofensivo elegible.

ARTÍCULO.- 6 RECEPTORES INELEGIBLES. Todos los jugadores ofensivos distintos a los nombrados en el artículo 5 son inelegibles para atrapar un pase legal o ilegal adelantado que es lanzado desde detrás de la línea de scrimmage, incluyen:

- (a) Los jugadores que estén o no en cualquiera de los extremos de su línea o al menos una yarda detrás de ella cuando se centra la bola.
- (b) Jugadores ofensivos usando números del 50-79, a menos que se hayan reportado e informaron de su cambio en su condición de elegibilidad al réferi y han asumido una posición en su línea o en su backfield conforme al artículo 5;
- (c) Jugadores que no notificaron al réferi de ser elegible cuando era necesario;
- (d) Un receptor elegible que ha estado fuera de los límites del campo antes o durante un pase, incluso si se ha restablecido a sí mismo dentro del campo con ambos pies o con cualquier parte de su cuerpo distinto de sus manos.
Excepción: Si un receptor elegible es forzado fuera de los límites del campo por un foul por un defensivo, incluyendo contacto ilegal, agarrando a la defensiva o interferencia de pase defensiva, si intenta regresar al campo inmediatamente, él se convertirá en jugador elegible para tocar legalmente un pase (sin haber sido tocado previamente por otro receptor elegible o algún defensivo) tan pronto como él ha reestablecido a sí mismo dentro del campo con ambos pies o con cualquier parte de su cuerpo distinto de sus manos. Véase el artículo 8, nota 3.
- (e) Si un jugador toma su posición detrás de centro como un Mariscal de campo en una formación T no es un receptor elegible a menos que, antes de que la bola sea centrada él se mueva a una posición por lo menos a

un yarda detrás de la línea de scrimmage, o en el extremo de la línea y que está parado en esa posición durante al menos un segundo antes de que la bola sea centrada.

Nota: Si sale de su posición detrás del centro y no recibe el centro, es **movimiento ilegal** a menos que haya estado parado durante al menos un segundo **completo** antes del centro.

ARTÍCULO.- 7 TOQUE LEGAL. Un pase adelantado (legal o ilegal) lanzado desde detrás de la línea puede ser tocado por un jugador elegible. Un pase en vuelo puede ser aventado, rebotado o desviado en cualquier dirección por cualquier jugador elegible en cualquier momento, incluyendo en un pase dentro de la zona de anotación.

ARTÍCULO.- 8 TOQUE ILEGAL DE UN PASE ADELANTADO. Es un foul por tocar ilegalmente un pase adelantado (legal o ilegal). Que es lanzado desde detrás de la línea de scrimmage:

(a) Si se toca intencionalmente o es capturado por un jugador ofensivo **originalmente** inelegible o que no reúnen las condiciones;

Castigo: Pérdida de de 5 yardas punto anterior.

(b) Si primero es tocado o es cachado por un receptor elegible que ha pisado fuera de los límites del campo, ya sea por voluntad propia o por ser legalmente obligado a ir fuera de los límites del campo y ha regresado por el mismo al interior del campo.

Castigo: Pérdida de down punto anterior.

Notas:

(1): Si un pase adelantado (legal o ilegal) es cachado por un jugador ofensivo inelegible, la bola sigue viva.

(2): Si un pase es bateado en vuelo por cualquier jugador el pase no termina, ni cambia el ímpetu si el bateo lo envía en contacto.

(3): Si un jugador toca el balón después de haber salido fuera de los límites del campo, pero antes a restablecer dentro del campo con sus pies o con cualquier parte de su cuerpo distinto de sus manos, el pase es incompleto y no hay ninguna sanción por toque ilegal.

SECCIÓN 2 PASE INTENCIONALMENTE LANZADO AL SUELO.

ARTÍCULO.- 1 DEFINICIÓN. Es un foul por pase intencionalmente lanzado al suelo si un pasador, que se enfrenta a una inminente pérdida de yardaje debido a la presión de la defensiva, lanza un pase sin una posibilidad realista de ser completo. Una posibilidad realista de ser el pase si el pase **es lanzado** en la dirección y si el pase **aterriza** en la vecindad de un receptor originalmente elegible.

Idea 1: Si el pasador o una bola que ha salido fuera de la posición de los tackles. Si el pase es lanzado intencionalmente al suelo, no se llamará foul cuando el pasador, que está fuera, o ha estado por fuera, de la posición original de los tackles, cuando se lanza el pase en o más allá de la línea de scrimmage, incluso si ningún jugador ofensivo tiene una oportunidad real para atrapar el balón (incluyendo cuando el balón cae fuera de los límites del terreno de juego o sobre la línea final o por fuera de la línea lateral). Si un balón cruza la línea de scrimmage extendida más allá de la línea lateral no es un pase intencional al suelo. Si la bola suelta abandona el área alrededor de los tackles. Esta área dejara de existir; Si la bola es recuperada, se aplicaran todas las Reglas de pase intencionalmente lanzado como si el pasador se encuentra fuera de esta área.

Idea 2: El contacto físico. No se debe llamar pase intencionalmente lanzado al suelo.

(a) Si el pasador inicia su movimiento de pase hacia un receptor elegible y, a continuación, la dirección de la bola se ve afectada significativamente por contacto físico de un jugador defensivo que provoca el pase ya sea que la bola va al suelo o a una área o en la dirección o la proximidad donde no existe un receptor elegible; o

(b) Si el pasador se encuentra fuera de su bolsa de protección, y su movimiento de pase es significativamente afectado por contacto físico de un jugador defensivo que provoca la bola aterrice cerca de la línea de scrimmage.

Idea 3: Detener el reloj. Un jugador atrás del centro le está permitido parar el reloj de juego legalmente para ahorrar tiempo si, inmediatamente después de recibir el centro, comienza un movimiento continuo y tira la bola directamente en el suelo.

Idea 4: Retraso en el movimiento continuo de lanzar el pase al suelo. Un pasador, después de retrasar su acción de pasar ya sea o no sea con fines estratégicos, le está prohibido tirar la bola al suelo delante de él, a pesar de que él no esté bajo alguna presión de parte de algún jugador (s) de la defensiva.

Castigo: Por lanzar un pase intencional al suelo:

(a) Pérdida de down y 10 yardas desde el punto de la anterior; o

(b) Pérdida de down en el punto del foul; o

(c) Si el pasador se encuentra en su zona de anotación cuando el balón es lanzado, es un Safety. Ver 4-7-1 por acciones para conservar tiempo dentro de un minuto para finalizar cualquier medio.

Nota: Si la falta se produce a menos de 10 yardas detrás de la línea de golpeo, pero a más de la mitad de la distancia a la línea de gol, la pelota se va a colocar en el punto del pase.

SECCIÓN 3 JUGADOR INELEGIBLE EN CAMPO ABIERTO.

ARTÍCULO.- 1 ACTOS LEGALES E ILEGALES. En una jugada de scrimmage durante el cual se produce un pase legal, un jugador no reúnen las condiciones a la ofensiva incluyendo al QB en una formación T, no les está permitido ir más allá de una yarda de la línea de scrimmage, antes de que el pase haya sido lanzado.

Idea 1: Legalmente dentro del campo abierto. Un jugador no reúnen las condiciones no se encuentra ilegalmente en campo abierto si, después de iniciar contacto con un oponente dentro de una yarda de la línea de scrimmage durante su carga inicial:

(a) Si él se mueve a más de un yarda más allá de la línea de scrimmage mientras se encuentra bloqueando o está bloqueado por un oponente; o

(b) Después de romper contacto legal con un oponente más de una tarjeta más allá de la línea de scrimmage, él permanece estacionario hasta que se produce un pase adelantado; o

- (c) Después de perder el contacto legal con un oponente a más de un yarda más allá de la línea de scrimmage, y es obligado a ir detrás de la línea de scrimmage por el oponente, en ese intervalo de tiempo es de nuevo sujeto a las restricciones de bloqueo normales para un jugador ofensivo inelegible.

Nota: Si un jugador ofensivo va más allá de la línea de scrimmage y es legalmente bloqueado o él es bloqueado por un oponente, un jugador ofensivo elegible puede atrapar un pase entre ellos y la línea de scrimmage.

Idea 2: Ilegalmente en campo abierto. Un jugador ofensivo inelegible está ilegalmente en campo abierto:

- (a) Si va a más de un yarda más allá de la línea de scrimmage sin hacer contacto con un oponente, o
(b) Si tras perder el contacto con un oponente dentro de un yarda de la línea de scrimmage, él avanza más de un yarda más allá de la línea de scrimmage: o
(c) Si después de perder el contacto con un oponente más de un yarda más allá de la línea de scrimmage, él sigue moviéndose hacia adelante en cualquier dirección.

Castigo: Por jugador ofensivo inelegible dentro de campo abierto: Pérdida de cinco yardas desde el punto anterior.

ARTÍCULO.- 2 DESPUÉS DE QUE EL PASE ES LANZADO. Si a continuación de que el balón abandona la mano del pasador, los receptores de pase inelegibles pueden avanzar a más de un yarda más allá de la línea de scrimmage, o más allá de la posición alcanzada por su carga inicial, siempre que no bloquee o se póngase en contacto con un jugador defensivo, que se encuentra a más de un yarda más allá de la línea de scrimmage, hasta que el balón sea tocado por cualquier jugador de cualquier equipo. Dichos bloqueos y/o contactos si ocurriesen son una interferencia de pase si se produce en las cercanías de donde la bola es lanzada. Ver 8-3-1-Nota arriba para excepción cuando el bloqueador mantiene un contacto continuo.

4 CONTACTO ILEGAL Y LEGAL EN CONTRA DE RECEPTORES ELEGIBLES.

ARTÍCULO.- 1 CONTACTO LEGAL DENTRO DE CINCO YARDAS. Dentro del área de cinco yardas adelante de la línea de scrimmage, un jugador defensivo puede contactar a un receptor elegible que se encuentre delante de él. Al defensivo se le permite mantener un contacto continuo e ininterrumpido siempre y cuando se encuentre dentro de la zona de cinco yardas, siempre y cuando el receptor no se haya movido más allá de ese punto inclusive acompañado (en contacto) con el defensivo.

ARTÍCULO.- 2 CONTACTO ILEGAL DENTRO DE LAS CINCO YARDAS. Dentro de la zona de cinco yardas, si el jugador que recibe el centro permanece en su bolsa de protección con el balón, un defensivo no podrá hacer un contacto en la parte posterior de un receptor, ni podrá él mantener contacto después de que el receptor ha ido más allá de las 5 yardas incluso estando en contacto con el defensivo.

Nota: Si un defensor en contacto con un receptor dentro de la zona de cinco yardas de la línea de golpeo, pierde el contacto, y luego le contactos de nuevo dentro de la zona de cinco yardas, es una falta de contacto ilegal.

ARTÍCULO.- 3 CONTACTO ILEGAL ADELANTE DE LAS 5 YARDAS. Más allá de la zona de cinco yardas, si el jugador que recibe el centro permanece en su bolsa de protección con el balón, un defensivo puede usar sus manos o brazos sólo para defenderse o protegerse a sí mismo en contra del inminente contacto causado por algún receptor. Si el receptor intenta evadir al defensivo, el defensivo no puede iniciar un contacto que desvíe, limite o impida de cualquier manera que el receptor siga su trayectoria.

Nota: Si un defensor en contacto con un receptor dentro de la zona de cinco yardas y mantiene contacto con él, se debe liberar el receptor cuando se aproximan a la zona de cinco yardas. Si el defensor mantiene un contacto más allá de cinco yardas, es el contacto ilegal.

ARTÍCULO.- 4 CONTACTO INCIDENTAL ADELANTE DE LAS 5 YARDAS. Más allá de la zona de cinco yardas, el contacto incidental puede existir entre el receptor y el defensivo, siempre y cuando no afecte ni impida de una forma significativa al receptor, creando una ventaja clara.

Castigo: Por contacto ilegal por la defensiva: pérdida de cinco yardas y primer down automático.

ARTÍCULO.- 5 BLOQUEO ILEGAL DE TAJO. Es un bloqueo ilegal si:

- (a) Un receptor elegible que está posicionado a más de dos yardas por fuera de su tackle (receptor flex) es bloqueado por debajo de la cintura en cualquier momento; o
(b) Un receptor elegible que toma una posición a más de dos yardas por fuera de su propio tackle (receptor flex) se encuentre posesionado en la línea o detrás de la línea es bloqueado por debajo de la cintura después de que él va más allá de la línea de scrimmage.

Nota: Los receptores elegibles alineados dentro de dos yardas de los tackles, ya sea sobre o detrás de la línea, pueden ser bloqueados por debajo de la cintura en o detrás de la línea de scrimmage (por ejemplo los jugadores pueden ser bloqueados por debajo de la cintura en o por detrás de la línea de scrimmage).

Castigo: Por bloqueo de tajo ilegal: Pérdida de 15 yardas y primer down automático.

ARTÍCULO.- 6 HOLDING DEFENSIVO (AGARRANDO). Es un agarrando a la defensiva si un jugador agarra o sujeta a un jugador ofensivo elegible (de su camiseta) con sus manos, o extiende un brazo o brazos para detenerlo o rodearlo con las manos o brazos. Consulte el 12-1-6.

Castigo: Por agarrando de la defensiva: Pérdida de cinco yardas y primer down automático.

Nota. Cualquier jugador ofensivo que pretende poseer el balón, o a uno a quien se le pretende dar la bola, puede ser tackleado si él ha cruzado su línea de scrimmage entre los tackles ofensivos en una formación normal de línea ofensiva.

ARTÍCULO.- 7 FINAL DE LAS RESTRICCIONES. Si el QB o el receptor que recibe el centro demuestran que no hace alguna intención más de pasar el balón, es decir, tiene las manos libres, o picha la bola a otro jugador o lanza un pase hacia adelante o hacia atrás. O pierde la posesión del balón por un mof que toca el suelo o por un Fomble, o si él es tackleado, las restricciones del quipo a la defensiva prohíben cualquier contacto ilegal, golpe o bloqueo o agarrando a la defensiva en contra de un receptor ofensivo. El jugador defensivo es autorizado a utilizar sus

manos, brazos, o el cuerpo para empujar, tirar, o hacer un lado al receptor de la ofensiva, de conformidad con la Regla 12, Sección 1, artículo 5. Si el QB abandona el área de su bolsa de protección con el balón en su posesión, las restricciones de contacto ilegal y un bloqueo ilegal, ambas restricciones de bloqueos terminan, pero la restricción por parte del equipo a la defensiva de agarrando permanece en vigor.

Si un equipo presenta una formación de aparente patada, se permiten actos defensivos que constituyen normalmente un contacto ilegal (hacer contacto más allá de las cinco yardas, etc.), siempre que los actos no constituyan un foul de agarrando de la defensiva.

SECCIÓN 5 INTERFERENCIA DE PASE.

El ARTÍCULO.- 1 DEFINICIÓN. Es una interferencia de pase de cualquier equipo cuando una acción realizada por un jugador a más de una yarda más allá de la línea de scrimmage significativamente obstaculiza el progreso de la oportunidad de un receptor elegible de atrapar el balón. La interferencia de pase sólo puede ocurrir cuando se produce un pase adelantado desde detrás de la línea de scrimmage, independientemente de si el pase es legal o ilegal, o si cruza la línea.

Las Reglas de interferencia de pase defensiva se aplican desde el momento en que el balón es lanzado hasta que el balón es tocado. Véase el artículo 2 para actos prohibidos mientras que la pelota está en el aire.

Las Reglas de interferencia de pase ofensiva se aplicarán desde el momento en que la bola es centra hasta que se toca el balón. Véase el artículo 2 para actos prohibidos mientras que la bola está en el aire y el artículo 4 para actos prohibidos antes del pase.

ARTÍCULO.- 2 ACCIONES PROHIBIDAS POR AMBOS EQUIPOS, MIENTRAS QUE LA BOLA ESTÁ EN EL AIRE. Son acciones que son interferencia de pase incluyen pero no se limitan a:

- (a) El contacto con un jugador que no se esté manejando el balón que es restringido por un oponente con la oportunidad para hacer una cachada.
- (b) El contacto con un jugador en la parte posterior de un oponente en un intento de hacer una jugada con la bola.
- (c) Agarrar de los brazos de un oponente de tal manera que restrinja su oportunidad de atrapar un pase.
- (d) Extender un brazo por enfrente del cuerpo de un oponente, restringiendo así su capacidad para atrapar un pase.
- (e) Impedir el patrón de pase de un oponente haciendo contacto con él, sin tocar el balón.
- (f) Enganchando a un oponente en un intento de llegar a la bola de tal manera que hace que los oponentes giren su cuerpo y así impedir que lleguen a la bola.
- (g) Iniciar contacto con un oponente por desviar o empujar, creando con este contacto una separación en un intento de atrapar un pase.

Nota: Si hay alguna duda, si el contacto con el jugador es incidental, la sentencia no debe ser una interferencia.

ARTÍCULO.- 3 ACTOS PERMITIDOS PARA AMBOS EQUIPOS, MIENTRAS QUE LA PELOTA ESTÁ EN EL AIRE. Actos que se permiten por un jugador incluyen pero no se limitan a:

- (a) Contacto incidental de un oponente de una mano, brazo, o del cuerpo cuando ambos jugadores están compitiendo por el balón, o ningún jugador está buscando la pelota. Si
- (b) Enganche involuntario de pies cuando ambos jugadores están haciendo por la bola o ningún jugador está jugando a la el balón.
- (c) contacto que normalmente se considerarían interferencia de pase, pero el pase es claramente inalcanzable (no cachable) por los jugadores involucrados, excepto como se especifica en la Regla 8-3-2 y 8-5-4, relativas al bloqueo en el campo por la ofensiva.
- (d) Colocar una mano sobre un oponente que no le limita en un intento de hacer una jugada en la bola.
- (e) Contacto con un jugador que ha ganado una posición sobre un oponente en un intento de atrapar el balón.

Notas:

(1): Cuando la pelota está en el aire, el receptor elegible de la ofensiva y defensiva: tienen el mismo derecho de acceso de la bola y están sujetos a las mismas restricciones.

(2): Acciones que no se producen más de una yarda más allá de la línea de scrimmage no son interferencia de pase, pero podría ser un agarrando a la defensiva (ver 12-1-6).

(3): Cuando un equipo presenta una formación de una aparente patada, y hasta que la pelota es pateada, actos defensivos que constituyen normalmente una interferencia de pase están permitidos contra el hombre que se encuentra posesionado al final de la línea de scrimmage, o un receptor elegible detrás de la línea de scrimmage, que se alinea o se pone en movimiento a una yarda del hombre de la final de la línea, siempre que dichos actos no constituyan un agarrando ilegal. Acciones de agarrando a la defensiva, tales como tacklear a un receptor; todavía se puede llamar y da como resultado un castigo de cinco yardas desde el punto anterior, si es aceptado. Aunque también aplican las Reglas de interferencia de pase a la ofensiva,

ARTÍCULO.- 4 OTROS ACTOS PROHIBIDOS POR LA OFENSIVA. Bloqueo a más de una yarda delante de la línea de scrimmage por un jugador ofensivo antes a un pase sea lanzado es interferencia de pase ofensiva.

Nota: Es también interferencia de pase por la ofensiva por bloquear a un defensivo más allá de la línea de scrimmage, mientras que el pase está en el aire, si el bloqueo se produce en las cercanías del jugador a quien se dirige el pase. Ver 8-3-1-Nota de excepción para los jugadores no elegibles.

Castigo: Interferencia de pase por la defensiva: Primer down para el equipo ofensivo en el lugar de la falta. Si la interferencia es también un foul personal (ver Regla 12-2), el castigo es de 15 yardas y foul es aplicado, ya sea desde el punto del foul (por interferencia), o desde el punto de donde termina la carrera si se rechaza el foul de interferencia de pase. Si la interferencia se encuentra detrás de la línea defensiva de la línea de gol, es primer down para el equipo ofensivo en la línea de la yarda uno de la defensiva, o, o del punto anterior si la bola fue centrada dentro de la línea de la yarda 2, la mitad de la distancia entre el punto anterior y la línea de gol.

Castigo: Interferencia de pase de la ofensiva: pérdida de 10 yardas desde el punto anterior.

SECCIÓN 6 PUNTOS DE APLICACIÓN DE LAS FALTAS.

ARTÍCULO.- 1 PUNTO DE APLICACIÓN. Si hay una falta por cualquier equipo desde el momento del centro hasta que un pase es lanzado detrás de la línea, el castigo se aplica desde el punto anterior. La jugada de pase termina y se conectan las jugadas de carrera inmediatamente en el momento que el pase es cachado (el jugador tiene control y posesión de la bola).

Excepciones:

(a) Interferencia de pase por la defensiva se aplica desde el punto del foul. Si ocurre un foul del equipo a la defensiva en la zona final, la bola será colocada en la línea de la yarda uno, o la mitad de la distancia a la línea de gol del punto anterior, lo que más le convenga al equipo ofensivo.

(b) Si hay un foul por pase intencionalmente lanzado al suelo, el castigo es pérdida de down en el punto del foul, o pérdida de down y 10 yardas de penalización desde el punto anterior, lo que más le convenga al equipo ofensivo. Ver Regla 8-2-1-castigo.

(c) Si hay un foul personal o un foul de conducta antideportiva por la defensiva antes de una intercepción de un pase lanzado desde detrás de la línea, la aplicación de la penalización es desde el punto anterior o desde el punto de bola muerta, lo que más le beneficie al equipo ofensivo. Si la jugada resulta en una anotación por la ofensiva, la aplicación se aplica en la siguiente patada de salida. Si el equipo pasador es fauleado y posteriormente pierde la posesión del balón, después de haber completado el pase, el equipo pasador retiene la posesión de la bola y el punto de aplicación del foul es desde el punto anterior.

(d) Si hay un foul personal o un foul de conducta antideportiva por el equipo a la ofensiva antes de una intercepción de un pase lanzado desde detrás de la línea, el punto de aplicación de la penalización es desde el punto de donde la bola es declarada bola muerta. Si el equipo que intercepto posteriormente pierde la posesión del balón, el punto de aplicación del foul es desde el punto de donde intercepto el balón y el equipo que intercepto retiene la posesión de la bola.

(d) Es un Safety cuando el equipo ofensivo comete un foul detrás en su propia línea de gol.

Nota: Cuando el punto de bola de muerta es normalmente un Touchback, la aplicación es desde la línea de la yarda 20.

SECCIÓN 7 PASE ATRASADO Y FOMBLE.

ARTÍCULO.- 1 PASE ATRASADO. Un corredor puede lanzar un pase atrasado en cualquier momento (3-23-4).

Jugadores de ambos equipos pueden avanzar la bola después de atrapar un pase atrasado, o recuperar un pase atrasado después de este toque el suelo.

Excepción: Ver acciones para conservar tiempo (ver Regla 4-7-1).

Nota: Un centro directo del centrador a un jugador en el backfield, que es mofado o un balón centrado que no es tocado por ningún jugador que está en posición de recibir el centro de mano a mano son considerados como un pase atrasado, y la bola permanece viva.

ARTÍCULO.- 2 UN PASE ATRASADO QUE SALE FUERA DE LÍMITE DEL CAMPO. Si un pase atrasado se va fuera de los límites del campo entre las líneas de gol, la pelota es declarada bola muerta (ver Regla 7-6-2-a) y a continuación se pondrá en juego dentro del campo. La Regla 11 gobierna si un pase atrasado se declara bola muerta detrás de la línea de gol.

ARTÍCULO.- 3 FOMBLE. Un Fomble es cualquier acto, distinto al de un pase o patada, que resulta en un cambio de la posesión de la bola.

Excepción: Si un corredor intencionalmente suelta la bola hacia adelante, esto es considerado como un pase adelantado (ver Regla 3-22).

Idea 1: Recuperación y Avance. Cualquier jugador de cualquier equipo puede recuperar o atrapar un balón suelto y avanzarlo, antes o después de que la bola golpea el terreno de juego.

Excepciones:

(a) Fomble en cuarto down. Ver Regla 8-7-5, a continuación.

(b) Fomble después de la advertencia de los dos minutos. Véase 8-7-6, a continuación.

Idea 2: Recuperación legal. Para una recuperación legal de un Fomble, vea la Regla 3-2-7.

Idea 3: Fuera de los límites. Cuando un Fomble va fuera de los límites del campo entre las líneas de gol se aplicará lo siguiente:

(a) Si un Fomble va hacia atrás y fuera de los límites, la bola se poner en juego en el terreno interior por el equipo que tuvo la última posesión;

(b) Si un Fomble va hacia adelante y fuera de los límites del campo, la bola se pondrá en juego en el punto del Fomble por el equipo que tuvo la última posesión;

(c) Si una bola es suelta en la zona de final del equipo en posesión y sigue adelante al terreno de juego y sale fuera de los límites del campo, el resultado es un Safety, si el equipo que centro proporcionó el impulso que puso el balón en la zona final (ver Regla 11- 5- 1 excepción de impulso). Si el impulso fue proporcionado por el equipo oponente, la misma acción descrita de la jugada se traducirá en un Touchback;

(d) A pesar de cualquiera de los casos anteriores, cuando no ha habido un cambio de posesión durante el down, y el punto de la bola es en o más allá de la línea por ganar después de cuarto down, el balón es otorgado al equipo B en el punto donde la bola fue declarada bola muerta.

Idea 4. Fuera de los límites del campo en la zona de anotación. Cuando sale un Fomble fuera de los límites en la zona de anotación, se aplicará lo siguiente:

(a) Si una bola fue suelta en el terreno de juego y sigue adelante a la zona de anotación del oponente y sobre la línea final o lateral es un Touchback otorgado al equipo defensivo; o

(b) Si una bola es suelta en su propia zona de anotación o en el terreno de juego y va fuera de los límites del campo dentro en la zona de anotación, es declarado un Safety si el equipo que centro proporcionó el impulso que envió el balón a la

zona final (ver Regla 11-5-1 a excepción de impulso). Si el impulso fue proporcionado por el equipo oponente, es un Touchback.

ARTÍCULO.- 4 DANDO LA BOLA HACIA ADELANTE. Ningún jugador puede entregar la pelota hacia adelante, excepto a un receptor elegible que está detrás de la línea de scrimmage.

- (a) La pérdida de la posesión de la bola durante la ejecución sin éxito de entrega la bola de mana a mano es un Fomble cargado al jugador que tuvo la última posesión de la bola.
- (b) Una entrega mofada (legal o ilegal) es un Fomble, y la bola sigue viva.

Castigo: Por entregar el balón hacia adelante más allá de la línea de scrimmage o no de scrimmage: cinco yardas y pérdida de down desde el lugar de la falta.

Castigo: Por entregar el balón a un receptor elegible detrás de la línea de scrimmage: pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO.- 5 FOMBLE EN CUARTO DOWN. Si un Fomble en cuarto down se produce durante una jugada de scrimmage:

- (a) La bola podrá ser avanzada por cualquier miembro del equipo defensivo.
- (b) El jugador que Fombleo la bola es el único jugador de su equipo al cual se le permite recuperar y avanzar la bola.
- (c) Si la bola es recuperada o cachada por cualquier compañero del equipo del jugador que la Fombleo, la bola es declarada bola muerta, y el punto del siguiente centro es el punto del Fomble o el punto de la recuperación, si el punto de la recuperación se encuentra detrás del punto del Fomble.

Nota: Después de que un cambio de posesión ha ocurrido, las restricciones que están en (b) y (c) ya no tienen efecto para el resto del down.

ARTÍCULO.- 6 FOMBLE DESPUÉS DE LA ADVERTENCIA DE LOS DOS MINUTOS. Si un Fomble por cualquier equipo se produce después de la advertencia de dos minutos:

- (a) La bola podrá ser avanzada por cualquier miembro del equipo defensivo.
- (b) El jugador que Fombleo la bola es el único jugador de su equipo al cual se le permite recuperar y avanzar la bola.
- (c) Si la bola es recuperada o cachada por cualquier compañero del equipo del jugador que la Fombleo, la bola es declarada bola muerta, y el punto del siguiente centro, es el punto del Fomble o el punto de la recuperación, si el punto de la recuperación se encuentra detrás del punto del Fomble.

Nota: Las restricciones en (b) y (c) son aplicables durante un intento a través del juego.

ARTÍCULO.- 7 PUNTOS DE APLICACIÓN DURANTE UN PASE ATRASADO O FOMBLE.

- (a) Cuando el punto del pase atrasado o Fomble es más allá de la línea de scrimmage, o cuando no hay una línea de scrimmage, y hay un foul durante el pase atrasado o Fomble, el punto básico de aplicación es donde fue el pase atrasado o al punto del Fomble. La Regla de tres-y-uno es aplicada. Ver 14-3-6.
- (b) Cuando punto de un pase atrasado o Fomble es detrás de la línea de scrimmage, los faules cometidos por cualquiera de los dos equipos, incluyendo un foul de equipo B o del equipo A dentro de la zona final, se aplican desde el punto anterior, excepto que un foul cometido por el equipo defensivo en su zona final es un Safety.
- (c) El punto de aplicación cuando el equipo ofensivo comete un foul personal o conducta antideportiva antes de la recuperación de la defensa en un pase atrasado o Fomble. Ver 14-4-3.

Nota: Cuando el Equipo B gana posesión en su zona final, y el ímpetu fue del equipo A, y el equipo B Fomblea o produce un atrasado en el zona final, y los faules ocuriente mientras la pelota está suelta, punto del balón suelto o pase atrasado se considera que es la línea de la yarda 20.

REGLA 9 PATADA DE SCRIMAGE (DESPEJE).

SECCIÓN 1 PATADAS DE SCRIMAGE.

ARTÍCULO 1 PATADA EN O CERCA DE LA LÍNEA DE SCRIMAGE. El equipo A puede intentar una patada de bote, o patada de lugar en o cerca de cualquier punto, atrás de la línea de scrimmage.

Castigo: Para una patada, de bote, o patada de lugar que se realice más allá la línea de scrimmage o cuando no hay línea de scrimmage: Pérdida de 10 yardas del punto donde se realizó la patada.

Notas:

(1) Esto no se considerara como patear ilegalmente la bola.

(2) El Castigo por una patada, de bote, o patada de lugar más allá la línea de scrimmage será aplicado desde el punto dónde la bola fue pateada o el punto donde se dio la patada cuando el cuerpo entero del jugador y de la bola se encuentren más allá de la línea de scrimmage. Esto incluye al jugador si se encuentra en el aire o tocando la tierra.

(3) Una segunda patada por detrás de la línea de scrimmage es legal siempre que el balón no haya cruzado la línea de scrimmage.

ARTÍCULO.- 2 JUGADORES EN UNA PATADA DESDE LA LÍNEA DE SCRIMAGE. Durante una patada desde la línea de scrimmage, sólo los hombres colocados en los extremos de la línea de scrimmage (normalmente los receptores elegibles) en el momento del centro, o un receptor elegible que esté alineado o en movimiento detrás de la línea y que está a más de una yarda por fuera del hombre final, se le permite estar adelante a no más de una yarda más allá de la línea de scrimmage antes de que la bola sea pateada.

Castigo: Por estar adelante a más de una yarda más allá de la línea de scrimmage antes de que la bola sea pateada: Pérdida de cinco yardas.

ARTÍCULO.- 3: FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS DEFENSIVOS.

Idea 1. Formación de Patada. Cuando el equipo A presenta una formación de patada de despeje:

(1) Un jugador del equipo B, que se encuentra dentro de una yarda de la línea de golpeo, deberá tener todo su cuerpo fuera de las hombreras del centro al momento del centro.

Castigo: Para la formación ilegal por la defensiva: Pérdida de cinco yardas.

(2) Jugadores del equipo B no pueden empujar compañeros de equipo en la línea de golpeo en contra de la formación ofensiva.

Castigo: Para empujar a sus compañeros de equipo en formación ofensiva: La pérdida de 15 yardas.

Nota: La restricción en (1) anterior no se aplica si un equipo no presenta una formación de patada de despeje estándar (estándar se considera el mismo número de jugadores en cada lado del centro en una formación cerrada, y un jugador divide a lo ancho de cada lado), o si, después de que el equipo ofensivo ha asumido una posición de ajuste, hay un cambio (shift), o un jugador va en movimiento.

Idea 2: En un Gol de campo o intento de punto extra. Cuando el equipo A presenta una formación de gol de campo o intento de punto extra:

(1) Un jugador del equipo B, que se encuentra dentro de una yarda de la línea de golpeo, debe tener todo su cuerpo fuera de las hombreras del centro en el momento del centro.

(2) No más de seis jugadores del equipo B, pueden estar en la línea de golpeo a uno y otro lado del centro, en el momento del centro.

Castigo: Por formación ilegal de la defensiva: Pérdida de cinco yardas.

(3) jugadores del equipo B no pueden empujar compañeros de equipo en la línea de golpeo en contra de la formación ofensiva.

Castigo: Por empujar a sus compañeros de equipo en formación ofensiva: Pérdida de 15 yardas.

Nota: Las restricciones en (1) y (2) anteriores no se aplican si un equipo no presenta una formación de gol de campo estándar o intento de punto extra. (igual número de jugadores en cada lado del centro en una formación cerrada), o si, después de que el equipo ofensivo ha asumido una posición de ajuste, hay un cambio (shift), o un jugador va en movimiento.

ARTÍCULO.- 4 BLOQUEO DURANTE UNA PATADA. Las siguientes Reglas de bloqueo aplican durante un down de patada de scrimmage:

(a) Todos los jugadores del equipo receptor se les prohíbe bloquear abajo de la cintura durante un down en donde hay una patada de la scrimmage.

(b) Antes de que la bola sea pateada, el equipo que patea está sujeto a las restricciones de bloqueo aplicable a la ofensiva, y el equipo receptor está sujeto a las restricciones de bloqueo aplicable a la defensiva, excepto que los jugadores del equipo que patea pueden usar sus manos para alejar, empujar o tirar de un lado a un jugador del equipo receptor que es legal o ilegal, tratando de obstruir su intento de ir dentro del campo.

(c) Después de que el balón es pateado y va más allá de la línea de golpeo, y hasta que la patada termina (y cualquiera de los equipos asegura la posesión de la pelota, o la pelota está muerta por Regla), el equipo pateador está sujeto a las restricciones de bloqueo de la defensiva, y el equipo de recepción está sujeto a las restricciones de bloqueo de la ofensiva. (Para la excepción que prohíbe un bloqueo en la parte posterior por el equipo que patea, mientras el balón se encuentra en vuelo, consulte la Regla 12-1-3-b-Nota). Después de que termina la patada, ambos equipos están sujetos a las restricciones normales aplicables a la ofensiva y la defensiva.

Excepción: Si la bola va más allá de la línea de scrimmage y regresa atrás de la línea sin ser tocada por el equipo receptor más allá de la línea de scrimmage, las restricciones de bloqueo no cambian. Y el equipo pateador continúa estando sujeto a las restricciones de bloqueo de la ofensiva y el equipo receptor a las restricciones de bloqueo de la defensiva.

(d) Después de que la bola se ha pateado, y hasta que el equipo receptor establezca la posesión de la bola, el yardaje de castigos de cualquier equipo **deberán** ser aplicados como si fueran faules de la ofensiva.

Nota: Es una foul de rudeza innecesaria, si un jugador del equipo receptor va fuera de los límites del campo y contacta con un jugador del equipo pateador que está fuera de límites del campo (ver Regla 12- 2-6-c).

ARTÍCULO.- 5 JUGADOR DEL EQUIPO PATEADOR QUE VOLUNTARIAMENTE SALE DEL CAMPO.

Durante una patada que cruza la línea de scrimmage, y antes de que exista un cambio de posesión, es una falta si un jugador del equipo que patea sale voluntariamente de los límites del campo (sin haber sido contactado por un contrario) para evitar un bloqueo por un jugador del equipo receptor, antes de que termine la patada.

Castigo: Pérdida de cinco yardas.

Si un miembro del equipo pateador se ve obligado a salir fuera de límites, o va voluntariamente fuera de los límites, y no intenta volver inmediatamente dentro del campo en un tiempo razonable, es un foul de conducta antideportiva. Ver 12-3 -1-w.

SECCIÓN 2 TOCANDO UNA PATADAS DE SCRIMMAGE.

ARTÍCULO.- 1 TOCANDO LA BOLA DETRÁS DE LA LÍNEA. Cualquier Toque de la bola detrás de la línea de scrimmage por un jugador del equipo que patea es legal, aun cuando la bola haya cruzado la línea y se ha regresado detrás de la línea de scrimmage.

ARTÍCULO.- 2 PRIMER TOQUE DELANTE DE LA LÍNEA. "Primer toque" (Toque ilegal) es cuando un jugador del equipo que patea toca una patada de scrimmage que está más allá de la línea de scrimmage, antes de que haya sido tocada por un jugador del equipo receptor más allá de la línea. Si la bola es primero tocada por jugador del equipo que patea, permanece en juego. Primer toque (no es un foul) es una violación, y los receptores tendrán la opción de tomar posesión de la bola en el punto del primer toque, con tal de que ningún castigo sea aceptado durante esa jugada, o en el punto dónde la bola fue declarada bola muerta. "Primer toque" no se compensa con una falta de los receptores; si hay una falta por los receptores que se hace cumplir, ya sea antes o después de la primera violación "Primer toque", la violación se tiene en cuenta, y el castigo se aplica como de costumbre.

Notas:

(1) Si el equipo receptor gana la posesión de la bola, y posteriormente pierde la posesión, y faulea después de que el equipo gana la posesión de la patada, el punto del "Primer toque" no se compensa y el equipo que patea retiene la posesión. La aplicación del castigo del equipo en recepción se aplica de forma habitual.

(2) Si las faltas de equipo en recepción durante la patada, gana la posesión, y posteriormente pierde la posesión, y el equipo que patea acepta el castigo, la violación del "Primer toque" se tiene en cuenta. La pelota vuelve al equipo receptor, y su castigo se aplicara a partir del final de la patada, o en el punto del foul, lo que sea menos beneficioso para él equipo. Si el equipo que patea declina el castigo, es bola para el equipo receptor en el punto de la violación del "Primer toque".

(3) Puede haber múltiples puntos de "Primer toque" si más de un jugador del equipo que patea toca el balón **varias veces**, antes de que sea tocado por un jugador del equipo receptor.

(4) Un jugador del Equipo B, no se considerará que ha tocado una patada, si tal toque se produce en las inmediaciones de la línea de scrimmage, en un intento de bloquear la patada.

(5) Si un jugador del equipo que patea toca la línea de gol, con cualquier parte de su cuerpo mientras se toca la bola, la pelota está muerta, y el resultado de la jugada es un Touchback.

(6) El punto de "Primer toque" es normalmente la línea de la yarda en el que la pelota está cuando es tocada. Si el "Primer toque" ocurre mientras el balón está en el aire por encima o más allá de la línea de gol, y antes de que la pelota toca la línea de gol o el suelo más allá de la línea de gol, el punto de "Primer toque" se considera que es el punto desde el cual el jugador que realizó el "Primer toque" dejó el campo de juego, pero en ningún caso será dentro de la línea de la yarda uno del equipo receptor.

ARTÍCULO.- 3. JUGADOR DEL EQUIPO PATEADOR FUERA DEL CAMPO. Un jugador del equipo pateador, que ha estado fuera de los límites del campo, no puede tocar o recuperar una patada de scrimmage más allá de la línea de golpeo, hasta que haya sido tocada por un jugador de equipo pateador que no ha estado fuera de límites del campo, o hasta que haya sido tocada por un jugador del equipo receptor más allá de la línea de scrimmage.

Nota: Si un jugador que toca o recupera la pelota antes de que él haya establecido de nuevo dentro del campo, la pelota está fuera de límites del campo en el lugar del toque, y no hay falta.

Castigo: Por toque ilegal de una patada de scrimmage: Pérdida de cinco yardas. Si el toque ilegal está dentro de la línea de la yarda cinco del equipo receptor, además de las otras opciones especificadas por la Regla, el equipo receptor puede optar por tomar un "Touchback".

ARTÍCULO.- 4 BLOQUEO EN CONTRA DEL PATEADOR. No hay ninguna distinción referente entre si un jugador ha tocado una bola o esta ha sido tocada por él, pero se considera que un jugador **NO** ha tocado la bola si él es bloqueado en contra de ella por un contrario, con tal de que él se encuentre en una posición pasiva y no este bloqueando. Si un jugador que está comprometido enfrentando o bloqueando a un contrario y toca la bola se considera que él ha tocado la bola.

SECCIÓN 3 CACHAR O RECUPERAR UNA PATADA DE SCRIMMAGE.

ARTÍCULO.- 1. CUANDO UN JUGADOR DEL EQUIPO PATEADOR RECUPERA CERCA DE LA LÍNEA.

Cuando un jugador del equipo pateador recupera una patada de scrimmage y es cachada o es recuperada por el equipo pateador, detrás de la línea de scrimmage, el equipo pateador la puede avanzar, aun cuando la bola haya cruzado la línea de scrimmage y se ha devuelto detrás de la línea (ver Regla 3-25-4).

Idea 1: En la misma Serie del Down. Si la bola ha regresado detrás de la línea sin ser tocada por el equipo receptor más allá de la línea, o el equipo que patea cacha o recupera la bola, la serie de downs no continúa, a menos que el equipo que patea avance la bola a la línea por ganar, en cuyo caso habrá obtenido una nueva serie de downs.

Idea 2: Una nueva Serie de Down. Si la bola se ha devuelto detrás de la línea, después de esta ha sido tocada por el equipo receptor más allá de la línea, y el equipo que pateo cacha o recupera la bola, por Regla se ha efectuado un cambio de posesión, y el equipo pateo se le otorgará una nueva serie de downs.

ARTÍCULO.- 2 CUANDO LOS PATEADORES CACHAN O RECUPERAN UN UNA PATADA MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA DE SCRIMMAGE, Cuando el equipo que pateo cachan o recuperan un balón pateado adelante de la línea de scrimmage, la bola está muerta en la punto de la recuperación, aun cuando un miembro del equipo receptor haya tocado primero la bola.

Idea 1: Cachada legal o Recuperación. Si el equipo receptor toca la bola más allá de la línea de scrimmage, una cachada o recuperación subsecuente por el equipo que pateo es legal, pero la bola está muerta. En caso de una cachada o recuperación, es primero y 10 para el equipo pateador, o si la bola es cachada o recuperada por el equipo pateador dentro en la zona final del receptor, es un Touchdown del equipo pateador. Ver Regla 7-3-1-d.

Idea 2: Cachada ilegal o Recuperación. Si el equipo pateador cacha o recupera un una patada más allá de la línea y no ha sido tocada más allá de la línea de scrimmage por el equipo receptor, la bola está muerta. Y es primero y 10 para los receptores en el punto de donde se efectuó la cachada o la recuperación (ver Regla 11-4-2, un gol de campo fallado). Si un una patada atrás de la línea de scrimmage, es tocada por el equipo receptor detrás de la línea, ese toque no hace al equipo que pateo elegible para realizar la cachada o recuperar la patada más allá de la línea de scrimmage.

Idea 3: Touchback. Si un jugador del equipo pateador cacha o recupera ilegalmente una patada de scrimmage, de otra manera que no sea un gol de campo, más allá de la línea de la yarda 20, y lleva la bola y cruza la línea de gol, o toca la línea de gol, con cualquier parte de su cuerpo mientras tiene posesión de la bola, la bola está muerta, y el resultado de la jugada es un Touchback. Para un gol de campo fallado más allá de la línea de la yarda 20, ver Regla 11-4-2.

ARTÍCULO.- 3 SI LOS RECEPTORES CACHAN O RECUPERAN CUALQUIER PATADA, ellos pueden avanzar la bola. Para las excepciones de atrapada libre, ver 10-2. Para la excepción cuando una bola que ha cruzado la línea de gol, ver Regla 9-4-1.

ARTÍCULO.- 4 CUANDO UNA PATADA LEGAL SE CACHA O ES RECUPERADA SIMULTÁNEAMENTE, en cualquier parte del campo por dos jugadores elegibles contrarios, o si la bola se queda en el campo de juego sin que algún jugador intenta recuperarla, se le otorga al equipo receptor. Ver Regla 7-2-1-i

SECCIÓN 4 BOLA QUE CRUZA LA LÍNEA DE GOL, TOCA LOS POSTES DE GOL, VA FUERA DEL CAMPO, MUERTA EN EL TERRENO DE JUEGO.

ARTÍCULO.- 1 UNA PATADA DE SCRIMMAGE CRUZA LA LÍNEA DE GOL DEL EQUIPO RECEPTOR. Si una patada de scrimmage cruza la línea de gol del equipo receptor, debido al ímpetu del equipo pateador, lo siguiente aplica:

- (a) Si la bola no ha sido tocada por un jugador del equipo receptor más allá de la línea de scrimmage, está es inmediatamente declarada bola muerta y el resultado de la jugada es un Touchback, cuando:
 - (1) La bola toca el suelo en o detrás de la línea de gol del equipo receptor; o
 - (2) Toca a un jugador del equipo pateador que ha tocado el suelo en o detrás de la línea de gol del equipo receptor; o
 - (3) Toca a un jugador del equipo pateador que ha tocado el suelo en o detrás de la línea de gol del equipo receptor y no se ha restablecido en el campo de juego. Vea la Regla 11-4-2, para las opciones para gol de campo fallados más allá de la línea de la yarda 20.
- (b) Si los receptores cachan la bola en la zona final, o la recupera en la zona final, y después de tocarla en el campo de juego o en la zona final, ellos pueden avanzarla.
- (c) Si el equipo pateador cacha o recupera la bola en la zona final después de un toque por un jugador del equipo receptor, que ha tocado la bola en el campo de juego o en la zona final, es un Touchdown para el equipo pateador.
- (d) Si hay un punto de primer toque por el equipo pateador, fuera de la línea de la yarda 20 de los receptores, el equipo receptor tiene la opción para tomar posesión de la bola en el punto del primer toque.
- (e) Si una patada de scrimmage es pateada, y la bola va fuera de los límites del campo de juego y esta no ha sido tocada por un jugador del equipo receptor en la zona final o en el terreno de juego, es bola del equipo receptor en el punto donde la bola sale del campo.

ARTÍCULO.- 2 LA PATADA TOCA CUALQUIER PARTE DE LOS POSTES DE GOL DEL EQUIPO RECEPTOR. Si un gol de campo o intento de anotación extra es fallado, o una patada, ha tocado cualquier parte de los postes de gol del equipo receptor, la bola está muerta en la zona final, y todas las Reglas que pertenecen a las patadas, gol de campo fallado, e intentos de anotación extra, aplican.

ARTÍCULO.- 3 LA PATADA TOCA CUALQUIER PARTE DEL POSTE DE GOL DEL EQUIPO PATEADOR. Si una patada de scrimmage toca cualquier parte de los postes de gol del equipo pateador, la bola está muerta, y es un Safety. Ver Regla 11-5-1.

ARTÍCULO.- 4 UNA PATADA DE SCRIMMAGE VA FUERA DE LOS LÍMITES DEL CAMPO O NO ES RECUPERADA EN EL TERRENO DE JUEGO. Si una patada de scrimmage va fuera de los límites del campo entre las líneas de gol o está queda en el campo de juego, sin que alguien intente recuperarla, la bola pertenece al equipo receptor en el punto donde la bola es declarada bola muerta, a menos que se apliquen las Reglas especiales para los goles de campo ver Regla 11-4-2 aplicación.

SECCIÓN 5 PUNTOS DE APLICACIÓN.

ARTÍCULO.- 1 PUNTOS DE APLICACIÓN. Si hay una falta en el tiempo, desde que se realiza el centro hasta que la patada legal de scrimmage termina; el punto de aplicación es el punto anterior. Esto incluye una falta durante la carrera anterior a una patada legal, golpeando en o rudeza al pateador (ver Regla 12-2-10). Si el equipo ofensivo comete una falta en su propia zona final, es un Safety.

En un intento de gol de campo fallado, la única opción para el equipo receptor es el punto anterior y el down deberá repetirse. (Ver 14-2-3 por conducta antideportiva o foul personal después de una excepción de anotación).

Excepciones:

(1) A menos que en una patada de gol de campo sea fallada, si hay una foul por el equipo que patea, el equipo receptor tendrá la opción de tomar el castigo en el punto anterior y repetir el down, o añadir el castigo de yardaje desde el punto de la bola muerta.

Notas:

(1) El punto de bola muerta para una patada **de scrimmage** que termina en un Touchback es la línea de la yarda 20.

(2) Si hay un toque ilegal dentro de la yarda 5, el equipo receptor también tiene la opción de aceptar un Touchback.

(2) La interferencia en una atrapada libre, interferencia con la oportunidad de hacer una cachada, un señal inválida, o un foul personal (bloqueando) después de una señal de cachada libre, se aplica desde el punto de donde se cometió la falta.

(3) Si el equipo que comete un foul durante una patada que cruza la línea de scrimmage, el Castigos para su infracción serán ejecutados como si se hubiera estado en posesión de la pelota en el momento en que la falta se ha producido (o foul en post posesión) siempre que el equipo no pierda el balón en cualquier momento durante el down. El Castigos se aplicará a partir de cualquiera de los siguientes puntos que sean menos beneficioso para el equipo receptor:

(a) El punto dónde termina la patada; **o**

(b) El punto del foul.

Notas:

(1) Faltas de agarrando a la defensiva (pull-and-shoot), desplazando / rudeza al pateador, el apoyarse, saltando y empujando a un compañero de equipo (s) en la formación ofensiva se aplican desde el punto previo.

(2) Si el punto menos beneficioso está en la zona de anotación, el lugar de la aplicación es la línea de la yarda 20, a menos que los resultados de la aplicación sea un Safety (ver Regla 14-4).

(3) Cuando el equipo receptor comete una falta durante una patada que cruza la línea de golpeo, y hay un violación de "Primer toque" por parte del equipo que patea, si el equipo receptor tiene la pelota y posteriormente pierde la posesión, la bola se regresa al equipo receptor. Su castigo se aplica a partir del final de la patada, o el punto de la falta, lo que sea menos beneficioso para él, y la violación de los pateadores se tiene en cuenta (Vea la Sección 2, ARTÍCULO.- 2). Si el equipo que patea declina el castigo, la bola es del equipo receptor en el punto de la violación de primer toque.

Idea 1. El punto de la violación de primer contacto no se utiliza.

Idea 2. Si se aplica un castigo de yardaje por un foul del equipo que recibe, la violación del equipo pateador no se toma en cuenta.

Cuando el equipo B establece la posesión de la bola, una patada de scrimmage termina, y comienza una jugada de carrera, y faltas que se producen a partir de entonces, se aplica desde el punto de bola muerta o el punto del foul (método de tres y uno, ver Regla 14-3-6).

REGLA 10 LA OPORTUNIDAD DE CACHAR UNA PATADA, ATRAPADA LIBRE.

SECCIÓN 1. OPORTUNIDAD DE CACHAR UN PATADA.

ARTÍCULO.- 1 INTERFERENCIA: Durante un patada en una jugada de scrimmage que cruza la línea de scrimmage, o durante un patada libre, se le prohíben a los jugadores del equipo pateador el interferir con cualquier receptor que hace un esfuerzo por cachar una patada que todavía se encuentra en el aire, o de obstruir o impedir su camino cuando la patada se encuentra en el aire, y sin tener en cuenta, si alguna señal de atrapada libre fue realizada.

Idea 1: Contacto con el Receptor. Es una interferencia si el jugador del equipo pateador contacta al receptor, o causa que un jugador pasivo de cualquier equipo, por cualquier acción contacte al receptor, antes de o simultáneamente antes de que toque la bola.

Idea 2: El derecho de su trayectoria hacia la bola. Un receptor que está acercándose a una bola después que se ha pateado, y que está en vuelo, tiene el total derecho a ella. Si los contrarios obstruyen de cualquier forma su camino a la bola, o causan que un jugador pasivo de cualquier equipo pueda obstruir su camino, es una interferencia, aun cuando no haya ningún contacto, o si él cacha la bola a pesar de la interferencia, y sin tener en cuenta si cualquier señal de atrapada libre fue hecha.

Nota: No es un foul si un jugador del equipo que pateadas es bloqueado en contra del receptor, o el contacto es el resultado de una foul.

Castigos:

- (a) **Para la interferencia con la oportunidad de hacer una cachada cuando anteriormente no se hace una señal previa: Pérdida de 15 yardas desde el punto de la falta, y el equipo ofendido se entiende que será el siguiente en poner la bola en juego por un centro en la siguiente jugada de scrimmage. Ver Regla 4-8-2-g.**
- (b) **Por interferir con una atrapada libre después de existir una señal: Pérdida de 15 yardas desde el punto de la falta. Una atrapada libre se otorga aun cuando la bola no es catcha. Vea 10-2-4.**

SECCIÓN 2 ATRAPADA LIBRE.

ARTÍCULO.- 1 DEFINICIÓN. Una Atrapada libre es una cachada sin estorbos de un patada de scrimmage que se encuentra en el aire y que ha cruzado la línea de scrimmage, o de un patada libre que se encuentra en el aire, que será cachada por jugador del equipo receptor que ha hecho una señal válida de atrapada libre.

ARTÍCULO.- 2 SEÑAL DE CACHADA LIBRE.

Idea 1: La señal de Cachada libre válida. Una la señal de atrapada libre, es válida si es hecha mientras la patada está en vuelo, por un jugador que totalmente extiende uno de sus brazos arriba de su casco y lo agita de lado a lado. A un receptor se le permite levantar su mano (s) para escudar sus ojos del sol, pero no se le permite levantarlos sobre su casco, excepto para hacer una señal de atrapada libre.

Idea 2: La señal de Cachada libre es inválida. Si un jugador levanta su mano (s) sobre sus hombros de cualquier forma, esto se considerara ser una señal de cachada libre inválida. Si hay una señal de cachada libre inválida, la bola está muerta cuando es cachada o es recuperada por cualquier jugador del equipo receptor, pero no se considera una atrapada libre. (La bola no está muerta si toca a un contrario antes o después de que golpea el suelo. Ver restricciones en el artículo 3 b abajo).

Nota: Una señal de cachada libre dada detrás de la línea de scrimmage en una patada de scrimmage, se ignora y la señal no es ni válida ni inválida.

Castigo: Por hacer una señal de atrapada libre invalida: Perdida de 5 yardas del punto de donde se efectuó la señal. Si la falta ocurre en la zona final durante una patada libre, se aplica desde el punto anterior.

Idea 3: Mof. Después de una señal de cachada libre válida, la oportunidad de cachar un patada no termina si la bola se deja escapar (se mofa). El jugador que hace la señal de atrapada libre deben tener una oportunidad razonable de cachar la bola que dejen escapar (si el mof y sale hacia arriba) antes de que esta pegue en el suelo, sin que exista alguna interferencia por los miembros del equipo pateador, y sin tener en cuenta si la bola golpea a otro jugador o a un Oficial.

Castigo: Por una interferencia con la oportunidad de hacer una atrapada libre después de ser mofada: Una atrapada libre se otorga en el punto de donde se realiza la interferencia, incluso si la bola no es cachada.

Idea 4: El Mof intencional. Un mof intencional adelantado anterior a una cachada para ganar yardaje, se considera un bateo ilegal (ver Regla 12-4-1).

Idea 5: Bloqueo ilegal. Hasta que la bola toque a un compañero de equipo o un contrario, un jugador que hace una señal de cachada libre válida o inválida tiene prohibido el bloquear o comenzar algún contacto con un jugador del equipo pateador.

Castigo: Por un bloqueo ilegal, después de una señal de cachada libre: Pérdida de 15 yardas desde el punto de la falta. Si la falta ocurre en la zona final del Equipo B durante una patada libre, se aplica desde el punto anterior.

ARTÍCULO.- 3 RESTRICCIONES.

(a) Si jugador del equipo receptor hace una señal de cachada libre válida, y la bola no es tocada por algún jugador del equipo pateador, lo siguiente aplica:

(1) Si él cacha la bola, la bola es declarada bola muerta inmediatamente, y es una cachada de atrapada libre. Si él deja escapar la bola (la mofa), pero él cacha la bola antes de que toque el suelo también esto se considera una atrapada libre. Después de una atrapada libre, la bola se pone en juego por el equipo receptor en el punto de la bola muerta (o el punto siguiente después de la aplicación de cualquier castigo aplicable). Vea el artículo 4.

(2) Si él recupera la bola, que después de que golpea el suelo, está debe ser inmediatamente declarada bola muerta, pero no es una atrapada libre.

(3) Si la bola es cachada o recuperada por un compañero de equipo que no hizo una señal de cachada libre válida, la bola es inmediatamente declarada bola muerta, pero no es una atrapada libre. La bola se pondrá luego en juego por

un centro por el equipo receptor en el punto de la bola muerta (o en el punto siguiente después de la aplicación de cualquier castigo).

- (b) Si la bola es tocada por un jugador del equipo pateador, antes de o después de que golpee el suelo, cualquier jugador del equipo receptor puede cazarla o puede recuperarla y avanzarla. Si cualquier jugador del equipo receptor que ha dado la señal de atrapada libre válida, cacha la bola antes de que pegue en el suelo y elige no avanzar la bola, es considerado como una atrapada libre.
- (c) Después de que un receptor ha hecho una señal de atrapada libre, un contrario tiene prohibido de bloquear o tacklear, o causar que un jugador pasivo de cualquier equipo lo contacte. El contacto incidental no es una falta.

Castigo: Para el contacto ilegal con un jugador que ha hecho una atrapada libre: Pérdida de 15 yardas desde el punto de bola muerta y la expulsión si es flagrante (del centro o patada libre).

ARTÍCULO.- 4 DESPUÉS DE QUE UNA ATRAPADA LIBRE ES HECHA. Y un castigo es otorgado como el resultado de una interferencia en la atrapada libre, el equipo receptor tiene la opción de poner la bola en juego por:

- (a) Una patada libre (patada de bote o de lugar sin un tee) desde el punto de la cachada (o en el punto subsiguiente después de la aplicación de cualquier castigo) (ver Reglas 3-10 y 11-4-3), o
- (b) Un centro desde el punto de la cachada (o el punto siguiente después de la aplicación de cualquier castigo).

Nota. A un receptor que hace o se le otorga una atrapada libre en su zona de anotación. Si hay una interferencia en la atrapada libre o un contacto ilegal con el receptor después de que él ha hecho una señal válida de atrapada libre, 15 yardas de castigo se aplica desde la línea de la yarda 20 línea del receptor, o la opción para una patada libre se otorga.

ARTÍCULO.- 5 EXTENSIÓN DEL PERIODO. Si el tiempo expira durante una jugada en que un jugador realice una señal de atrapada libre, lo siguiente aplica:

- (a) Si el jugador hace una señal de atrapada libre, el equipo receptor puede elegir para extender el periodo con la repetición de la patada de cachada libre, pero no tiene la opción para extender el periodo por un centro de scrimmage.
- (b) Si el equipo pateador interfiere con un receptor que hace la señal de atrapada libre, el equipo receptor se le otorgarán 15 yardas castigo y la opción para extender el periodo y repetir la patada o por un centro de una jugada de scrimmage.

REGLA 11 ANOTACIONES.

SECCIÓN 1 VALOR DE LAS ANOTACIONES.

ARTÍCULO.- 1 EQUIPO GANADOR. El equipo que anota el número mayor de puntos durante todo el juego es declarado ganador.

Nota: Si un equipo pierde un juego por forfeits, el oponente será declarado ganador por un marcador de 2-0, pero los puntos no se contarán al equipo ganador para los propósitos de producción ofensiva en los desempates.

ARTÍCULO.- 2 TIPOS DE JUGADAS DE ANOTACIÓN. Los puntos se anotan como sigue:

(a) Touchdown	6 puntos.
(b) Gol de Campo.	3 puntos.
(c) Safety.	2 puntos.
(d) Intento de anotación extra después de una anotación.	
Por intento de gol o Safety.	1 punto
Por carrera Touchdown.	2 puntos

SECCIÓN 2 TOUCHDOWN.

ARTÍCULO.- 1 JUGADAS DE TOUCHDOWN. Es una anotación cuando:

- La bola pasa sobre, encima de, o detrás de la línea de gol (extendida) del adversario y la bola está en posesión de un corredor que la ha avanzado desde el terreno de juego a dentro de la zona final; o
- La bola en posesión de un jugador en el aire que está sobre, encima de, o detrás de la línea de gol, y alguna parte de la bola ha pasado sobre o por dentro del pilón;
- La bola en posesión de un jugador toca el pilón, con la condición de que, después de tener contacto con un oponente, que ninguna parte de su cuerpo exceptuando sus manos o pies toquen el pilón; antes de que la bola toque el pilón.
- Cualquier jugador que está legalmente dentro del campo cacha o recuperar una bola Fombleada (ver 3-2-4) en o detrás de la línea de gol del adversario; o
- El Réferi otorgue la anotación a un equipo que ha sido obstaculizado por un acto obviamente ilícito.

Notas:

- La bola se declara automáticamente muerta al momento en que un jugador que tiene posesión legal de la bola en, sobre, o detrás de la línea de anotación del equipo contrario.
- Si un jugador en el intento de cachar un pase, la bola no está muerta, y un Touchdown no será marcado, hasta que el receptor complete la cachada. Ver Regla 3-2-7.

SECCIÓN 3 INTENTO DE ANOTACIÓN EXTRA.

ARTÍCULO.- 3 Después de un Touchdown, un intento de anotación extra. Este intento de anotación extra es una jugada adicional que le otorga la oportunidad a cualquiera de los equipos, para anotar uno o dos puntos adicionales, mediante un down de scrimmage.

El intento de anotación extra empieza cuando el réferi suena su silbato para que inicie la jugada. El equipo que haga una anotación podrá poner la bola en juego.

- En cualquier lugar entre las marcas de las líneas de los inbounds y
- A 15 yardas de la línea de anotación del equipo defensivo, para un intento por patada.
- A 2 yardas de la línea de anotación del equipo defensivo, para un intento por pase o carrera.

Notas:

- La decisión de un equipo no es definitiva, y estará sujeta a un cambio seguido ya sea de un tiempo fuera o por la aceptación de un castigo.
- Todas las Reglas generales para Fomble, después de la advertencia de los dos minutos, se aplican en el intento de anotación extra. (Ver 8-7-6), y
- El reloj de juego no camina.
- Si la bola ya se ha declarado lista para el intento por el Réferi, y el equipo ofensivo quiere cambiar la colocación de la bola, ellos lo pueden hacer pero tendrán que solicitar un tiempo fuera.
- Ver Regla 9-1-3 Para las restricciones que se aplican al equipo B, en una formación al momento del centro.
- Ver Regla 16-1-3-a para las excepciones cuando un touchdown es anotado en un periodo de tiempo extra.

ARTÍCULO.- 2 RESULTADOS EN UN INTENTO DE ANOTACIÓN EXTRA. Durante este intento de anotación extra lo siguiente aplica:

- Si una patada de intento de anotación extra es bueno por el equipo ofensivo, se anota un punto. Un aditamento artificial (Tee) no será admitido para la ejecución del intento. (Deben satisfacer las condiciones de la Regla 11-4-1).
- Si en un intento de anotación extra se produce lo que normalmente sería un touchdown para cualquier equipo, dos puntos serán otorgados.
- Si en un intento de anotación extra se produce lo que normalmente sería un Safety, en contra de cualquier equipo, un punto será otorgado.
- Si cualquier jugada da como resultado un Touchback, el intento sin éxito termina y no podrá ser repetido.
- El intento de anotación extra termina cuando.
 - Cualquiera de los equipos anota.
 - La Bola es declarada muerta por Regla.
 - Un Fomble por cualquier equipo es recuperado por un jugador de cualquier equipo o el que lo Fombleo.

ARTÍCULO.- 3 FAULES COMETIDOS DURANTE EL INTENTO DE ANOTACIÓN EXTRA.

Si el faul da lugar a un nuevo intento, el equipo A tendrá la opción de hacer cumplir el castigo desde el punto donde se trató el intento de anotación extra (punto anterior) o desde la línea de la yarda para otro intento.

Excepción: interferencia de pase de la defensiva, que se aplica desde el punto del foul.

Idea 1: Fautes antes de la señal de bola lista. Si hay un foul de cualquier equipo, después de un touchdown y antes de la señal de bola lista, se aplica en la siguiente patada de salida.

Idea 2: Fautes antes del centro. Si hay un foul por la ofensiva que causa que una jugada sea silbada bola muerta antes del centro. Deberá ser tratado de la misma forma como si se hubiera producido antes de iniciar la jugada. El silbato deberá ser accionado inmediatamente. (Ver Regla 7-4-1). Si un foul por la defensiva evita que el intento de anotación extra, el equipo ofensivo tiene la opción de que el castigo de distancia que se aplique ya sea en el intento de anotación extra siguiente o en la siguiente patada de salida.

Idea 3. Fautes por el Equipo A. Lo siguiente se aplica si hay un foul del Equipo A:

- (a) Si hay un Foul del Equipo A durante un Intento de anotación extra con éxito, después de aplicar la sanción, el intento se repetirá, a menos que el resultado de la penalización incluya una pérdida de down.
- (b) Si la sanción por el Foul da lugar a una pérdida de down, se Tratará como que no tuvo éxito, y no habrá repetición.
- (c) Todos los Fautes cometidos después de un cambio de posesión se traducirá en un castigo de distancia y será aplicado en la patada de salida, siempre que la sanción no niegue el Intento de anotación extra con éxito.
- (d) Todos los Fautes de Foul personal o conducta antideportivas darán lugar a una sanción distancia que será aplicado en la patada de salida, siempre que la sanción no niega a Intento de anotación extra con éxito.
- (e) Si el resultado del foul indica que la sanción es un Safety, al equipo B se le otorga un punto.

Idea 4: Fautes por equipo B. Lo siguiente se aplica si hay un foul por equipo B:

- (a) Todas las faltas se traducirá en un castigo de distancia que será aplicado en la patada de salida, a menos que el Equipo A decide repetir el intento, después de la ejecución del castigo o el castigo le niega una puntuación al Equipo B.
- (b) Si el foul da como resultado un Safety, al equipo A se le otorga un punto.
- (b) Si el intento de anotación extra no tiene éxito, el equipo ofensivo puede aceptar o rechazar el castigo de distancia antes que el down sea repetido.
- (c) Si el intento de anotación extra tiene éxito, todos los faules cometidos por la defensiva dará como resultado un castigo de distancia que podrá ser aplicado en la subsiguiente patada de salida, a menos que el equipo ofensivo decida intentar un reintento después de la aplicación del castigo. Ver A. R. 14.27.

Nota: Si el foul por interferencia de pase defensiva y este es rechazado, ninguna sanción de distancia se aplicara en la patada de salida.

Idea 5. Fautes por ambos equipos. Y no hay cambio de posesión. Si hay faules por ambos equipos durante un intento de anotación extra, se deberá repetir el intento de anotación extra (ver Regla 14-5-1).

Idea 6. Fautes por ambos equipos con cambio de posesión. Si, se cometieran faules de ambos equipos en un intento de anotación extra en donde existe un cambio de posesión se aplicarán lo siguientes.

- (a) Si ambos equipos cometen una falta antes del primer cambio de posesión, se repetirán el intento de anotación.
- (b) En caso de que el Equipo B cometa una foul antes del primer cambio de posesión, se repetirán el intento de anotación.
- (c) Si el Equipo A comete un foul antes del primer cambio de posesión, se considerará que el intento de anotación extra de haber fracasado.
- (d) Si ambos equipos cometen un foul antes del primer cambio de posesión, y posteriormente ambos equipos cometen faltas, se considerará que el intento de anotación extra de haber fracasado.

Idea 7. Fautes después de un intento de anotación extra. Si hay una falta por cualquier equipo después de un intento de anotación, que se aplica en el siguiente kickoff. Si hay faltas por parte de ambos equipos, se aplican las reglas normales de punto de aplicación.

ARTÍCULO.- 4 PATADA DE SALIDA DESPUÉS DE UN INTENTO DE ANOTACIÓN EXTRA, Después del intento de anotación extra, el equipo a la defensiva durante el intento deberá recibir la patada de salida (ver Regla 6-1-1-a).

SECCIÓN 4 GOL DE CAMPO.

UN GOL DEL CAMPO.

ARTÍCULO.- 1 Un gol del campo. Un gol del campo se anota cuando se cumplen todas las condiciones siguientes:

- (a) La patada debe ser una patada de lugar o de bote pronto hecha por el equipo ofensivo desde atrás de la línea de scrimmage o desde el punto de la atrapada libre (patada después de una atrapada libre). Si la cachada libre es realizada o ganada por fuera de las líneas de los inbounds, el punto de la patada será cercano a esa línea del inbound.
- (b) Después que la bola es pateada, la bola no deberá tocar el suelo o a cualquier jugador del equipo ofensivo antes de pasar a través de los postes de gol.
- (c) La bola entera deberá atravesar el plano vertical delimitado por los postes de gol. Este plano se encuentra formada por el área que forma la barra y los postes de gol y se proyecta con estas limitantes hacia arriba. En caso de que el viento u otras fuerzas provoquen que la bola regrese a través de los postes de gol, deberá de haber golpeado el suelo o algún otro objeto o persona antes de regresar y el intento se declara sin éxito.

Nota 1: Ver Regla 9-1-3 Para las restricciones que se aplican al equipo B, en formaciones al momento del centro.

ARTÍCULO.- 2 INTENTO DE GOL DE CAMPO FALLADO. Si hubiere un intento de gol de campo fallado, y la bola no ha sido tocada por el equipo receptor delante de la línea de scrimmage dentro del terreno de juego, lo siguiente se aplica:

- a) Cuando el punto de donde la bola es pateada está dentro de la línea de la yarda 20 y la línea de gol, la bola se colocara en la línea de la yarda 20 del equipo receptor. O;
- b) Cuando el punto de donde la bola es pateada está más allá de la línea de la yarda 20, la bola se colocara en la línea de donde la bola fue colocada para efectuarse la patada.

Nota: Esta opción aplica solo si la bola va más allá de la línea de scrimmage.

Excepciones:

(1) Si se falla un intento de gol de campo y la bola es tocada por el equipo receptor adelante de la línea de scrimmage en el terreno de juego, las Reglas generales para una patada de scrimmage. Y las reglas especiales pertenecientes a los goles

de campo mencionados en (a) y (b) tampoco aplicaran. Si un foul ocurre durante un intento de gol de campo fallado. Será gobernado por la Regla 9-5-1.

(2) Si un intento de gol de campo en cualquiera parte del campo es bloqueado, y la bola no va más allá de la línea de scrimmage, las Reglas generales para una patada de scrimmage aplican, y las reglas especiales pertenecientes a los goles de campo mencionados en (a) y (b) tampoco aplicaran.

- (3) Si un intento de gol de campo la bola va más allá de la línea de scrimmage y por cualquier razón regresa atrás de la línea de scrimmage y no ha sido tocada por un jugador del equipo receptor B, cualquier jugador de cualquier equipo la puede recuperar y avanzar, y las reglas especiales para un intento de gol de campo mostradas en (a) y (b) tampoco pueden ser aplicadas, y las reglas generales de patada de scrimmage aplican. Si cualquier equipo recupera la bola y no la avanza, el equipo B tiene la opción de tomar la bola ya sea en el punto de bola muerta o en el punto de donde fue pateada.

Nota: Si se produce una falta durante un intento de gol de campo fallido en (1), (2) o (3) anterior, la Regla 9-5-1 aplica.

(4) Si el equipo receptor comete un foul después de la posesión durante la patada, todas las reglas especiales para goles de campo fallados mencionados en (a) y (b) no aplican y las reglas generales de punto de aplicación en patada de scrimmage aplican.

Nota: Si la bola no ha sido tocada por los receptores más allá de la línea de scrimmage en el terreno de juego y sale fuera del campo después de ser tocada por un jugador del equipo receptor en su zona final, el equipo receptor tiene la opción ya sea de tomar la posesión de la bola en la línea de la yarda 20.

Notas suplementarias.

(1) Si los receptores no tocan el balón más allá de la línea de scrimmage en el terreno de juego o en la zona de anotación, y la pelota rebota y regresa nuevamente al terreno de juego después de que toque el suelo en, sobre o detrás línea de gol del equipo receptor, es bola del equipo receptor en el lugar de la patada. Si el intento fue desde dentro de la línea de la yarda 20, es un Touchback. La pelota está muerta tan pronto como toque el suelo en la zona de anotación.

(2) Si el balón sale fuera de los límites del campo después de que primero es tocada por un jugador del equipo receptor más allá de la línea de scrimmage en el terreno de juego, la bola es del equipo receptor en el punto de donde salió la bola.

(3) Si un jugador del equipo receptor primero toca la pelota más allá de la línea de scrimmage en el campo de juego o en la zona de anotación y el equipo pateador la recupera, la bola pertenece al equipo pateador en el punto de recuperación. Si la recuperación se encuentra dentro en la zona de anotación, es un touchdown.

(4) Si un jugador del equipo receptor primero toca la pelota más allá de la línea de scrimmage en el terreno de juego, y sin darle ningún nuevo impulso la bola cae en la zona de anotación donde es declarada bola muerta en la posesión de un jugador del equipo receptor, es un Touchback.

(5) Para un intento de gol de campo bueno, o en un intento fallido, que no aterrice en el campo de juego, la cantidad máxima de tiempo que puede transcurrir en el reloj del juego es de cinco segundos.

ARTÍCULO.- 3: PATADA DESPUÉS DE UNA ATRAPADA LIBRE. Las mismas reglas que aplican para el intento de gol de campo desde la línea de scrimmage aplican para el intento de gol de campo después de una atrapada libre (Fair Catch Kick).

Excepciones:

(1) La línea de pateo para el equipo pateador en la patada después de una atrapada Libre consiste en el punto más adelantado desde donde la bola es pateada.

(2) La línea del equipo receptor en la patada después de una atrapada Libre se localiza 10 yardas adelante de la línea del equipo pateador.

Nota: Una patada después de una atrapada libre no es una patada libre. El equipo pateador no puede obtener posesión de la bola a menos que haya sido tocada o estado en posesión del equipo receptor. tocado la bola.

ARTÍCULO.- 4 SIN TEE. No será permitido ningún tee (o montículo) ya sea artificial o manufacturado para ayudar en la ejecución de un gol de campo.

ARTÍCULO.- 5 BOLA EN LA JUGADA SIGUIENTE. Después de un gol de campo, al equipo que le anotan se supone que recibe la siguiente patada. Ver Regla 6-1-1-a.

SECCIÓN 5 SAFETY.

ARTÍCULO.- 1 SAFETY. Es un Safety (muy buena definición):

(Nota del traductor: El término "Safety" (jugada de seguridad) en la NFL se remonta a 1932, la bola se debería dejar en su propia zona de anotación, a fin de tener en la siguiente jugada la oportunidad de patear la bola en la línea de la yarda 25 (ahora 20) y poder realizar una patada de despeje sin ser apresurado o estorbado).

(a) Si el equipo ofensivo comete una falta en su propia zona de anotación: o

(b) Cuando un impulso (Ímpetu) es hecho por un equipo y este envía el balón detrás de su propia línea de gol y el balón es declarado bola muerta en la zona de anotación en su posesión o la bola sale fuera de los límites detrás de la línea de gol.

Excepciones:

No es un Safety:

(1) Si un pase desde detrás de la línea de scrimmage es incompleto en la zona de anotación.

(2) Si un jugador defensivo, en el terreno de juego, intercepta un pase o lo cacha o recupera un Fumble, o pase atrasado, una patada de scrimmage, patada libre, o patada de cachada libre y su impulso original le llevan en su zona de anotación, donde el balón es declarado bola muerta en su posesión. La bola pertenece al equipo defensivo en el lugar donde el pie del jugador u otra parte del cuerpo toca el suelo para establecer la posesión.

(a) Si un jugador del equipo que intercepta, cacha o recupera el balón y comete una falta en la zona de anotación, es un Safety.

(b) Si el jugador que intercepta, catcha o recupera la bola lanza y completa un pase ilegal desde su zona de anotación, la bola sigue viva. Si su oponente intercepta el pase ilegal arrojado desde la zona de anotación, la bola sigue viva. Si anota, es un touchdown.

(c) Si un jugador del equipo que intercepta, catcha o recupera el balón, comete una falta en el terreno de juego, y la pelota se convierte en bola muerta en la zona de anotación, el punto básico de aplicación del castigo es el punto del cambio de posesión.

(d) Si el lugar donde ocurrió el cambio la posesión está dentro de la yarda uno, la bola será puesta en la yarda uno.

Notas:

(1) Una bola en la zona de anotación que es llevada al terreno de juego, se considera aun dentro de la zona de anotación, hasta que toda la bola se encuentre en el terreno de juego, ver Regla 3-12-4.

(2) El impulso siempre se atribuye a la ofensiva, a menos que la defensiva la imparta al balón una nueva fuerza (Ímpetu) y que este sea el motivo de que envíe el balón detrás de su propia línea de gol ya sea por una bola mofada que estaba en reposo o casi en reposo, o por un bateo ilegal o por patear ilegalmente, cualquier bola suelta (ver Regla 3-17).

ARTÍCULO.- 2 BOLA EN JUEGO DESPUÉS DE UN SAFETY. Después de un safety, al equipo que le anotaron debe poner la bola en juego en siguiente jugada por medio de una patada libre (despeje, patada de bote pronto o patada de lugar). Ningún aditamento artificial (tee) puede usarse. Ver Reglas 6-1-1-b y 6-1-3.

Excepción: Extensión de un periodo (ver Regla 4-2-8-g).

SECCIÓN 6 TOUCHBACK.

Nota: Un Touchback, aunque no es una anotación de puntos, está incluido en esta Regla, ya que parece como una jugada de anotación, este es un caso de bola muerta en o cerca de la línea de anotación.

ARTÍCULO.- 1 DEFINICIÓN. Es un Touchback. Cuando la bola es declarada bola muerta en o detrás de la línea de gol del equipo que la está defendiendo, siempre que el impulso lo origine un oponente, y que no es un touchdown o un pase adelantado incompleto.

ARTÍCULO.- 2 SITUACIONES DE TOUCHBACK. Cuando un equipo genera el ímpetu (ver Regla 3-17) que es proporcionado por el contacto de cualquier jugador de cualquier equipo y envía la bola detrás a la línea de gol del equipo contrario, es un Touchback:

(a) Si la bola es muerta en posesión de un jugador contrario dentro de su zona final;

(b) Si la bola sale fuera de los límites del campo detrás de la línea de gol (ver Regla 8-7-3-idea 4-a)

(c) Si una patada de scrimmage no ha sido tocada por un jugador del equipo receptor más allá de la línea de scrimmage, y el balón:

(1) Toca el suelo sobre o detrás línea de gol del equipo receptor,

(2) Toca un jugador del equipo pateador que está tocando el suelo en o detrás de la línea de gol del equipo receptor, o

(3) Toca a un jugador del equipo pateador que ha tocado el suelo sobre o detrás línea de gol del equipo receptor y no se ha restablecido a sí mismo en el terreno de juego (ver Regla 11-4-2-b, para la excepción para un gol de campo fallado de más allá de la yarda 20); o

(d) Si cualquier patada legal o ilegal toca los postes de gol o la barra transversal del equipo que recibe y que no sea una patada en la que se va anotar un gol del campo.

(e) Si el equipo pateador interfieren con la oportunidad de atrapar una patada en el aire o con una atrapada libre detrás de línea de gol del equipo receptor (ver Reglas 10-1y 10-2); o

(f) Si un jugador del equipo pateador ilegalmente catcha o recupera una patada de scrimmage en el terreno de juego y lleva la bola a través de la línea de gol o toca la línea de gol con cualquier parte de su cuerpo mientras estaba en posesión del balón. Excepción para un gol de campo fallado de más allá de la yarda 20, ver Regla 11-4-2-b.

Notas:

(1) Si el impulso de una patada de scrimmage, y ha habido un punto de primer toque por el equipo pateador más allá de la yarda 20 de receptores, el equipo receptor tendrá la opción de tomar posesión de la bola en el lugar de primer toque.

(2) Si el impulso no es de una patada, si es provocado por un mof, malabares, bateo, o patada ilegal o de cualquier bola pateada (por un jugador de cualquier equipo) crea un nuevo impulso (Momentum) que envía en, por encima de o detrás de la línea de gol. Ver Regla 3-17.

ARTÍCULO.- 3 BOLA PARA LA SIGUIENTE JUGADA. Después de un Touchback, el equipo que tiene el Touchback pondrá la bola en juego en la línea de su yarda 20 (en cualquier punto entre las marcas de las líneas interiores (de los inbounds), a menos que el resultado en un patada libre sea un TouchBack, en cuyo caso el balón debe ser colocado en la yarda 25 del equipo.

REGLA 12 CONDUCTA DE LOS JUGADORES.

SECCIÓN 1 USO DE MANOS, BRAZOS.

ARTÍCULO.- 1 BLOQUEO LEGAL O ILEGAL. Cualquier jugador de cualquier equipo (ofensivo defensivo) puede bloquear (obstruir o frustrar) a un oponente en cualquier tiempo, con tal que no sea una de las acciones siguientes:

- (a) Interferencia de pase (ver Regla 8-5-1);
- (b) Contacto ilegal (véase la Regla 8- 4);
- (c) Interferencia con la oportunidad de atrapar una patada o interferencia en la captura de una patada libre (ver Regla 10-1-1);
- (d) Clipping contra un no corredor (véase la sección 2, artículo 1); o
- (e) Un bloqueo ilegal de chop (véase la sección 2, artículo 3); o
- (f) Un bloqueo posterior crack ilegal (véase la sección 2, artículo 2); o
- (g) Un bloque bajo ilegal durante una patada libre, patada de scrimmage, o después de un cambio de posesión (véase la sección 2, artículo 5); o
- (h) Rudeza innecesaria (véase la sección 2, artículo 6); o
- (i) Rudeza al pasador (véase la sección 2, artículo 9); o
- (j) Una bloqueada ilegal de tajo (véase la Regla 8, sección 4, artículo 5); o
- (k) Rudeza al pateador o sostenedor (véase la sección 2, artículos 10 y 11); o
- (l) Rudeza al ofensivo (véase la sección 1, artículo 3.c o explotación defensiva (sección 1, artículo 6); o
- (m) Ilegal uso de las manos (vea la sección 1, artículo 3; o
- (n) Un bloqueo ilegal en la espalda arriba de la cintura (vea la sección 1, artículo 3(b)); o
- (o) Tropezando (vea la sección 1, letra c del artículo 4 y artículo 8); o
- (p) Bloqueo ilegal llamado cáscara (rolando abajo de la cintura) (véase la sección 2, artículo 4); y
- (q) Bloqueo por el lado ciego (debajo de la cintura) (véase la sección 2, artículo 7-a-9).

Castigo: Por uso ilegal de las manos, brazos, o cuerpo en contra de la ofensiva: Pérdida de 10 yardas.

ARTÍCULO.- 2: BLOQUEO LEGAL POR UN JUGADOR OFENSIVO. Un jugador ofensivo se le permite bloquear a un oponente, poniéndose en contacto con su cabeza, los hombros, las manos y la superficie exterior del antebrazo, o con cualquier otra parte de su cuerpo que no esté prohibida por Regla.

Un bloqueador puede utilizar sus brazos o manos abiertas o cerradas, en contacto con un oponente dentro o fuera del marco del adversario (la estructura del cuerpo de un oponente por debajo del cuello que se presenta al bloqueador), siempre que no lo restrinja materialmente o le impida desplazarse. El bloqueador de inmediato debe trabajar para traer sus manos dentro del marco de la oponente, y cuando se desarrolla la jugada, el bloqueador le está permitido trabajar y mantener su posición contra un oponente, siempre que él no lo enganche o lo agarre ilegalmente o ilegalmente lo empuje desde la parte de atrás de la espalda.

Un jugador ofensivo le está permitido utilizar sus manos o brazos para restringir a un oponente, en las siguientes condiciones:

- (a) Si es un corredor. Un corredor puede contactar a sus adversarios con sus manos y brazos. También puede colocar su mano sobre un compañero de equipo y empujarlo en contra de un adversario, pero no puede agarrar o sujetarse a un compañero de equipo; o
- (b) Durante una bola suelta que ha tocado el suelo. Un jugador ofensivo puede usar sus manos, brazos legalmente para bloquear o empujar, desviar o jalar a un adversario fuera de su camino en un intento personal de recuperar la bola. Vea la Reglas específicas de Fomble, pase, o Reglas de patada y en especialmente vea 6-2-1; o
- (c) Durante una patada. El jugador del equipo que patea, puede usar sus manos, brazos para prevenir o para empujar o jalar a un lado (desplazar) a un receptor que está intentando obstruirlo en su intento de seguir hacia el campo.

ARTÍCULO.- 3: BLOQUEO ILEGAL POR JUGADOR OFENSIVO. Es una falta si un bloqueador del equipo ofensivo:

- (a) Empuja con las manos hacia adelante sobre el armazón de un oponente para contactar con él en la cabeza, cuello o cara.

Nota: el contacto cerca de la línea de golpeo que no es prolongado y sostenido no es una falta.

Castigo: Por uso ilegal de manos de la ofensiva: Pérdida de 10 yardas.

- (b) Bloquear al adversario (desde atrás) en la espalda por encima de la cintura del oponente, o utiliza sus manos o brazos para empujar a un oponente desde atrás de una manera que afecte su movimiento, excepto cerca de la línea de golpeo.

Nota: La prohibición se aplica a un jugador del equipo que patea mientras la pelota está en vuelo durante una patada de scrimmage.

El uso de las manos en la parte posterior no es un foul cuando:

- (1). Un jugador del equipo pateador se aleja de un jugador del equipo receptor mientras va dentro al campo en una patada, siempre que no bloquee o empuje desde atrás por la espalda; o
- (2). El oponente que es empujado por un bloqueador, cuando el contacto es eminente. o
- (3). Las manos del bloqueador son del lado del adversario. (En caso de cualquier mano se encuentre en la parte posterior, es una falta).

Castigo: Por un bloqueo de ilegal en la espalda arriba de la cintura por el equipo a la ofensiva: Pérdida de 10 yardas.

- (c) El utilizar las manos o brazos para restringir materialmente a un oponente o alterar la ruta o el ángulo de persecución del jugador defensivo. Es un foul independientemente de que las manos del bloqueador se encuentren dentro o fuera del marco del cuerpo del jugador defensivo. Las restricciones incluyen pero no se limitan a:

- (1). Agarrar o tacklear a un oponente;
- (2). Enganchar, jalar, torcer o girar a él; o
- (3). Azotar al suelo.

Castigo: Por agarrar al jugador de la ofensiva: Pérdida de 10 yardas.

Notas de bloqueo:

- (1). Cuando un jugador defensivo está en manos de un jugador ofensivo en las siguientes situaciones, sujetar a la ofensiva no se llamará:

- (a) Si el corredor se está agarrando simultáneamente a otro jugador defensivo;
- (b) Si el corredor simultáneamente sale fuera del límite del campo;
- (c) Si una cachada libre se hace al mismo tiempo;
- (d) Si la acción claramente se produce después de un pase hacia adelante ha sido arrojado a un receptor más allá de la línea de golpeo;
- (e) Si la acción se produce fuera del punto de ataque y no cerca de la línea;
- (f) Si una patada libre resulta en un Touchback;
- (g) Si una patada de scrimmage al mismo tiempo se convierte en un Touchback;
- (h) Si la acción es parte de un bloqueo doble de equipo, a menos que el defensor se lleve al suelo; o
- (i) Si, durante una carga defensiva, un jugador defensivo usa un "rip" técnica que pone a un jugador atacante en una posición que normalmente se espera.

Excepción: Agarrando se llamará si los pies del defensor se le desplazan del suelo por la acción del jugador ofensivo.

(2). Si un bloqueador caer sobre o empuja hacia abajo a un defensor cuyo impulso lo llevaba al suelo, sujetar o agarrar a la ofensiva no se llamará a menos que el bloqueo impida que el defensor se levante del suelo.

(3). Si el oficial no ha visto toda la acción que envía un defensor en el suelo, sujetar o agarrar a la ofensiva no será llamado.

ARTÍCULO.- 4: OTROS ACTOS PROHIBIDOS. Ningún jugador ofensivo puede:

- (a). Enganchar a un corredor de sus pies o tirar de él en cualquier dirección y en cualquier momento, o
- (b). Utilizar la interferencia llamada entrelazado (interlock), que es cuando se sujeta de un compañero de equipo ya sea mediante el empleo de las manos o de los brazos para entrelazar el cuerpo de un contrario, o
- (c). Zancadillar a un oponente, o
- (d). Empujar o tirar su cuerpo en contra de un compañero de equipo para ayudarle en un intento por obstruir a un oponente o para recuperar un balón suelto.

Castigo: Por ayudar al corredor, la interferencia de entrelazado, Zancadillar, o el uso ilegal de las manos, de brazos o el cuerpo por la ofensiva: Pérdida de 10 yardas.

ARTÍCULO.- 5: USO LEGAL DE LAS MANOS O LOS BRAZOS POR LA DEFENSIVA. Un jugador defensivo puede utilizar sus manos, los brazos o su cuerpo para empujar, tirar o alejar los jugadores ofensivos:

- (a) Cuando está defendiendo a sí mismo contra un oponente que lo obstruccióna al intentar alcanzar al corredor; o
- (b) Cuando un oponente obviamente intenta bloquearlo; o
- (c) En un intento personal de llegar a un balón suelto que ha tocado el suelo durante un pase atrasado, Fomble o patada; o
- (d) Durante un pase que ha cruzado la zona neutral y ha sido tocado por cualquier jugador.

Excepción:

(1) Un receptor elegible es considerado como una obstrucción al oponente sólo a un punto más allá de cinco yardas de la línea de scrimmage a menos que el jugador que recibe el centro no demuestre ninguna intención más de pasar el balón (incluyendo entregar el balón, pichar la bola o el desplazarse fuera de la bolsa de protección). Vea la Regla 8-4-2-3 de las Reglas aplicables a contacto ilegal en contra de un receptor elegible.

(2) Ver Regla 8-4-5 de las Reglas aplicables para un bloqueo de corte ilegal contra un receptor elegible.

ARTÍCULO.- 6: AGARRANDO A LA DEFENSIVA. Es una falta de agarrando a la defensiva si un jugador defensivo:

- (a) Un jugador defensivo tacklea o agarra o detiene a cualquier oponente que no sea un corredor; excepto como es permitido en el artículo 5: o
- (b) Durante una patada, intento de gol de campo, o intento de anotación extra, el jugador defensivo B1, agarra y tira un jugador ofensivo fuera del camino, permitiendo que a otro jugador defensivo (s) (B2) pueda disparar en la brecha o grieta (tirar y disparar) en un intento de bloquear la patada, excepto si el jugador defensivo (B1) avanza directo hacia el pateador.

Nota: Cualquier jugador ofensivo que pretende poseer el balón, o uno a quien un compañero de equipo pretende dar el balón, puede ser tackleado hasta que cruza la línea de scrimmage entre los tackles de una línea ofensiva cerrada normal.

Castigo: Por el agarrando por la defensiva: pérdida de cinco yardas y un primer Down automático.

ARTÍCULO.- 7: USO ILEGAL DE MANOS DE LA DEFENSIVA. Es una falta si sus manos van hacia adelante sobre el armazón de un oponente para contactar con él en el cuello, la cara o en la cabeza de un jugador defensivo (Nota: un contacto cerca de la línea de scrimmage que no es prolongado y sostenido no es una falta, a menos que la cabeza del oponente se vaya hacia atrás debido a la fuerza del contacto.)

Castigo: Por el uso ilegal de las manos por la defensiva: pérdida de cinco yardas y un primer Down automático.

ARTÍCULO.- 8: ZANCADILLA POR UN JUGADOR DEFENSIVO. Un jugador defensivo le está prohibido Zancadillar a un oponente, incluyendo al corredor.

Castigo: Por zancadilla por la defensiva: Pérdida de 10 yardas y un primer down automático.

SECCIÓN 2. FAULES PERSONALES.

ARTÍCULO.- 1: CLIPPING. (BLOQUEO POR LA ESPALDA DEBAJO DE LA CINTURA CLIPPING, RECORTE). No habrá ningún bloqueo debajo de la cintura por la espalda en contra un jugador que no sea el corredor. Esto no se aplica al bloqueo ofensivo en el la línea de scrimmage donde es legal hacer clipping sobre la (s) rodilla (s), pero es ilegal clipear en o por debajo de las rodilla (s) cerca de la línea de jugada que es lo que ocurre en una zona que se extiende lateralmente a la posición ocupada originalmente por los tackles ofensivos y longitudinalmente a tres yardas a cada lado de la línea de scrimmage. (Ver 3-7 cerca de la línea de juego)

Excepción: Un liniero ofensivo no puede clipear a un jugador defensivo por encima de las rodillas, al centro si está alineado en la línea de scrimmage frente a otro liniero ofensivo que está a más de una posición de distancia, y el jugador defensivo está respondiendo al flujo de la bola lejos del bloqueo.

Ejemplo: Los tackles no pueden clipear al tackle nariz en una jugada de barrido de distancia.

Nota: Si hay un bloqueo de lado, o si un oponente gira y él está dando la espalda cuando el bloque ocurre, no es un clipping porque el oponente no es capaz de ver o alejarse del bloqueo. Siempre que el bloqueador no rueda por arriba en la parte posterior o lateral del de las piernas del oponente.

- (a) Cuando un bloqueador, se mueve en la misma dirección que un oponente, y su primer contacto con el oponente es de lado y posteriormente el contacto del oponente es por detrás debajo de la cintura, no es un clipping, si el contacto es continuo.
- (b) Un clipping no deberá ser llamado si el Oficial no ha observado el contacto inicial del bloqueador con el oponente.

Castigo: Por clipping: Pérdida de 15 yardas.

ARTÍCULO.- 2: BLOQUEO DE CRACK POR LA ESPALDA ES ILEGAL. (Crack back Block). Es un bloqueo ilegal si un jugador defensivo es contactado por debajo de la cintura dentro de un área de cinco yardas a cada lado de la línea de scrimmage, incluso dentro de la línea de los tackle, por un jugador ofensivo que se está moviendo hacia esa posición antes o al momento del centro, y:

- (1) El jugador ofensivo fue alineado en la línea de scrimmage a más de dos yardas por fuera del tackle ofensivo (flexionadas) cuando se realizó el centro; o
- (2) El jugador ofensivo estaba en una posición en el backfield cuando la bola se centró y se trasladó a una posición a más de dos yardas por fuera del tackle ofensivo.

Notas:

- (1) Si hay una jugada rota, cambiar significativamente el sentido original, el bloque posterior de crack es legal. Muy diferente cuando el cambio de dirección del bloqueo es el resultado de una jugada diseñada (atrás), la restricción sigue en vigor.
- (2) Un jugador que está protegido de un bloqueo de crack por la espalda, si también es considerado como un jugador indefenso (ver artículo 7).

Castigo. Crack block ilegal, pérdida de 15 yardas.

ARTÍCULO.- 3: BLOQUEO DE TAJO. Un bloque de Chop Block es un bloque ilegal en el que un jugador ofensivo (designado como A1 para efectos de esta Regla) bloquea un jugador defensivo en la zona de la cadera o en la parte inferior mientras otro jugador ofensivo (A2) contacta a ese mismo jugador defensivo arriba de la cintura.

Todos los otros bloques de tajo son ilegales, incluso en las situaciones siguientes:

En todas las jugadas de pases adelantados y en jugadas de patadas:

- (a) El jugador A1 bloquea de tajo de un jugador defensivo mientras que el jugador defensivo participa bloqueando físicamente por arriba de la cintura en el intento de bloqueo de A2.
- (b) El jugador A2 físicamente se enfrenta a un jugador defensivo haciendo contacto arriba de la cintura en un intento de bloqueo, y el jugador A1 bloquea de tajo al jugador defensivo después de que A2 ha roto el contacto y A2 se encuentra todavía enfrentado al jugador defensivo.
- (c) El jugador A1 bloquea de tajo de un jugador defensivo mientras A2 se ha enfrentando al jugador defensivo en una postura de bloqueo de paso pero físicamente no está comprometido con el jugador defensivo ("es un señuelo" lo está distraendo).
- (d) El jugador A1 bloquea un jugador defensivo en el área del muslo o inferior y A2, simultáneamente o inmediatamente después del bloqueo por A1, lo confronta al jugador defensivo en lo alto ("chop a la inversa").

Jugadas de carrera.

- (e) El jugador A1 está alineado en el backfield antes del centro y bloquea de tajo posteriormente a un jugador defensivo que es bloqueado arriba de la cintura por A2.
- (f) Un liniero ofensivo A1, bloquea de tajo a un jugador defensivo después el jugador defensivo está siendo confrontado por A2 (arriba o abajo) y la alineación inicial de A2 está más de una posición de A1. Esta Regla aplica sólo cuando el bloqueo se produce en un momento cuando el flujo de la jugada es claramente lejos de A1.

Nota: No es una falta si el oponente del bloqueador inicia el contacto arriba de la cintura, o si el bloqueador está tratando de deslizarse o escapar de su oponente y cualquier compromiso con él es incidental.

Castigo: Por un bloque de Chop ilegal: Pérdida de 15 yardas.

ARTÍCULO.- 4: BLOQUEO ILEGAL "ROZÓN POR LA ESPALDA" (PEEL BACK). Un jugador ofensivo no puede iniciar el contacto de lado y debajo de la cintura contra un oponente:

- (a) Si el bloqueador está avanzando hacia su propia línea final (se regresa); y
- (b) Si se acerca al oponente desde atrás o desde el lado.

Nota: Si el hombro cercano del bloqueador entra en contacto con la parte delantera del cuerpo de su oponente, el bloque de "rozón de atrás" es legal.

Castigo: Por el bloqueo de "rozón" ilegal: Pérdida de 15 yardas.

ARTÍCULO.- 5: BLOQUEO POR DEBAJO DE LA CINTURA EN PATADAS Y CAMBIOS DE POSESIÓN. Los bloqueos debajo de la cintura están prohibidos en las siguientes situaciones:

- (a) Por todos los jugadores de ambos equipos, después de un cambio de posesión; o
- (b) Por los jugadores del equipo pateador después de una patada libre, patada después de un safety, patada de atrapada libre, patada de despeje, intento de gol de campo y en patada de intento de anotación extra; o
- (c) Por los jugadores del equipo receptor durante un down en que hay una patada libre, patada después de un safety, patada de atrapada libre, patada de despeje, intento de gol de campo y en patada de intento de anotación extra;

Castigo: Por el bloqueo ilegal abajo de la cintura: Pérdida de 15 yardas.

ARTÍCULO.- 6: RUDEZA INNECESARIA. No habrá ninguna rudeza innecesaria. Esto incluirá, pero no se limitará a:

- (a) Utilizar el pie o cualquier parte de la pierna para golpear a un oponente con un movimiento de latigazo; (**zancadillar tirando golpe**)
- (b) El contacto **con fuerza** a un corredor cuando está fuera de los límites del campo;

Nota: Los jugadores defensivos deben hacer un esfuerzo para evitar el contacto. Jugadores de la defensiva son responsables de saber cuándo un corredor ha cruzado la línea de la zona lateral, excepto en casos dudosos donde puede haber pisado una línea lateral y continuar paralelo a ella corriendo.

- (c) Un jugador del equipo receptor que ha salido fuera de los límites del campo, y bloquea a un jugador de equipo pateador fuera de los límites del campo durante la patada. Si esto ocurre en una patada de scrimmage, después del cambio de la posesión, se aplicarán las reglas que rigen mencionadas en la Regla (9-5-1);
- (d) Contactar, chocar en, sumergirse en, o tirar el cuerpo en contra o de un corredor cuyo progreso hacia adelante ha sido detenido, o que se ha deslizado con los pies por delante, o que se ha declarado por sí misma al ir a la tierra y no ha hecho ningún intento para avanzar (ver 7-2 -1-a a la d);
- (e) Correr, zambullirse en, o tirar el cuerpo en contra o en cualquier jugador postrado **en el suelo**, ya sea antes o después de que la bola está muerta.
- (f) El corredor es azotado en el suelo, después de que la bola ha sido declarada bola muerta.
- (g) Rudeza innecesariamente, chocar en contra, cortar (clipear) o encimar el cuerpo en contra de un jugador que: (1) Está fuera de la jugada o (2) El no haber una razonablemente anticipación del contacto por un oponente, antes o después de que el balón fue declarado bola muerta;
- (h) Un pateador o sostenedor de la patada, que está parado o moviéndose hacia atrás después de que la bola ha sido patada, o está fuera de la jugada y no debería ser innecesariamente contactado por un jugador del equipo receptor hasta que finaliza la jugada o hasta que asume una posición claramente defensiva. Sin embargo, un pateador es un jugador indefenso a través de la conclusión de la jugada de patear (véase la Regla 12-2-7-7);
- (i) Utilizar cualquier parte del casco de un jugador (incluyendo la parte superior (corona) y el frente ("la máscara") o tirar una cornada, topetear un oponente violentamente o innecesariamente; **o**
- (j) Agarrar el casco de cualquier apertura de un oponente y por la fuerza a torcer, girar o tirar (moviendo la cabeza);

Castigo: Por la rudeza innecesaria: Pérdida de 15 yardas. El jugador podrá ser descalificado si la acción así es juzgada por el Oficial (s) de ser está flagrante. Si la falta es por la defensiva, es también un primer down automático.

Nota: Cuando hay duda sobre una llamada de rudeza o tácticas potencialmente peligrosas, los Oficiales que cubren la jugada siempre deben llamar rudeza innecesaria.

ARTÍCULO.- 7: LOS JUGADORES EN UNA SITUACIÓN INDEFENSA. Es una falta si un jugador inicia contacto innecesario contra un jugador que está en una posición indefensa.

- (a) Los jugadores que se encuentran en una posición indefensa son:
 - (1) Un jugador en el acto de o justo después de lanzar un pase;
 - (2) Un receptor que intentar atrapar un pase; o que no ha tenido tiempo para protegerse a sí mismo o claramente no se ha convertido en un corredor. Si el receptor o corredor es capaz de evitar o impedir el contacto inminente de un oponente, ya no es considerado un jugador indefenso;
 - (3) El receptor previsto para un pase, en toda la acción, durante e inmediatamente después de una intercepción o potencial intercepción. Si el jugador es capaz de evitar o alejarse del contacto inminente de un oponente, que ya no es un jugador indefenso.
- Nota: Violaciones de esta disposición se harán cumplir después de la intercepción, y el equipo que intercepta mantendrán la posesión de la bola.
- (4) Un corredor ya en las garras de un tackle y cuyo máximo avance se ha detenido;
 - (5) En una patada de salida el receptor intentar dentro o fuera del campo cazar una patada en el aire;
 - (6) Un jugador sobre el terreno de juego tirado;
 - (7) Un pateador durante la patada o en el regreso de la patada (véase artículo 6 inciso (g) por restricciones adicionales contra un pateador o sostenedor);
 - (8) Un QB en cualquier momento después de un cambio de posesión (véase artículo 8 inciso (f) por restricciones adicionales contra un Mariscal de campo después de un cambio de posesión);
 - (9) Un jugador que recibe un bloqueo "del lado ciego" cuando el bloqueador ofensivo se está moviendo hacia o paralelo a la línea de su propia zona final y el acercamiento del oponente es desde atrás o desde el lado ciego, y
 - (10) Un jugador que está protegido de un bloqueo ilegal de crack block (véase el artículo 2).
 - (11) El jugador ofensivo que intenta un centro durante un gol de campo o un intento de anotación extra.

- (b) Está prohibido el contacto contra un jugador que está en una posición indefensa y es:
 - (1) Golpeando con fuerza en la cabeza considerado como jugador indefenso o en el área del cuello con el casco, en la máscara, antebrazo u hombro, incluso si el contacto inicial del casco del defensivo o mascarilla es a la parte baja del cuello, e independientemente de si el jugador defensivo también utiliza sus brazos para hacer frente al jugador indefenso por haberlo abrazado o estando agarrado de él; **o**
 - (2) Baja la cabeza y hacer contacto con fuerza en la parte superior (corona o en la frente de donde se encuentra la "rayita" del casco) contra cualquier parte del cuerpo del jugador indefensos; **o**
 - (3) El lanzamiento ilegal (topetear) en contra de un oponente indefenso. Se tratará de un lanzamiento ilegal si un jugador:
 - (i) Sus pies no están haciendo contacto con el suelo antes de hacer el contacto con la inercia hacia adelante y hacia arriba, a su oponente, y
 - (ii) Utiliza cualquier parte de su casco (incluyendo la parte superior, corona y la frente, o por en la parte del cabello) para iniciar contacto forzado en alguna parte del cuerpo del oponente.

Esto no se aplica al hacer contacto con a un corredor, a menos que el corredor todavía se considera un jugador indefenso, tal como se define en el artículo 7 arriba mencionado.

Notas;

- (1) Las disposiciones de (b) no prohíben un contacto incidental de la máscara o casco en el curso de una tackleada convencional al atacar o bloquear a un oponente.
- (2) Un jugador que inicia un contacto en contra de un oponente indefenso es el responsable de evitar un acto ilegal. Esto incluye como contacto ilegal el que se puede producir durante el proceso de intentar desplazar, mover de su

sitio a un oponente para ir por un balón. Una norma de responsabilidad objetiva se aplica para cualquier contacto en contra de un oponente indefenso, incluso si el oponente es un jugador que está regresando del suelo o cuya posición del cuerpo en movimiento se encuentra fuera o lejos de la jugada o regresando sin intervenir más en la jugada, o se está agachando y no está previendo o esperando el contacto.

Castigo: Por rudezas innecesarias: pérdida de 15 yardas y una primero y diez automático. El jugador podrá ser descalificado si la acción se juzga por el Oficial (s) que es con flagrancia.

ARTÍCULO.- 8: INICIAR EL CONTACTO CON LA CORONA DEL CASCO. Es un foul si un corredor o un tackleador inician un contacto forzado y golpean con la parte superior (corona) del casco en contra de un oponente cuando ambos jugadores están claramente fuera de la caja de tackles (esta zona que se extiende de tackle a tackle y de tres yardas más allá de la línea de scrimmage a la línea final del equipo ofensivo). Contacto incidental con el casco de un corredor o tackleador contra un oponente no será una falta.

Nota: La caja de tackles deja de existir una vez que el balón sale de la caja.

Castigo: Pérdida de 15 yardas. Si la falta es por la defensiva, es también un primero y diez automático. El jugador podrá ser descalificado si la acción es considerada flagrante.

ARTÍCULO.- 9: RUDEZA AL PASADOR. Porque el acto de pasar muy seguido pone al QB (o cualquier otro pasador al intentar un pase) en una posición donde es particularmente vulnerable a una lesión, se aplican reglas especiales contra cualquier rudeza en contra del pasador. El Réferi tiene la principal responsabilidad de hacer cumplir estas reglas. Cualquier contacto físico contra un posible pasador durante o justo después de que un pase fue lanzado, a juicio del Réferi, cualquier contacto injustificado por las circunstancias de la jugada se llamará como faltas. El Réferi se guiará por los principios siguientes:

- (a) Rudeza se llamará si, a juicio del Réferi, un defensivo que presiona al pasador deberá consciente saber cuándo la pelota ya ha dejado la mano del pasador antes de contactarlo; Los jugadores que acosan al pasador son responsables de estar conscientes de la posición de la bola en y durante la realización en situaciones de pase; el Réferi utilizará la liberación de la bola de la mano del pasador como su principal pauta para que el pasador en ese momento está totalmente protegido; una vez que se ha lanzado un pase por un pasador, un defensor que lo apresura puede hacer contacto directo con pasador sólo a través del primer paso del jugador que presiona, después de esto (antes de dar el segundo paso y golpearlo o tirarlo al suelo); a partir de entonces el jugador que presiona debe estar haciendo un intento obvio de evitar el contacto y no deberá continuar su trayectoria "atravesarlo" o de lo contrario será considerado como una rudeza de contacto en contra del pasador; contacto incidental o accidental por un jugador que trata de evitar o es bloqueado por un jugador ofensivo en contra del pasador no se considerarán significativos.
- (b) Un defensivo que presiona al pasador tiene prohibido cometer un acto intimidante y se castigaran actos como "enterrar" al pasador en el suelo o innecesariamente azotarlo cuando lo conduce hacia abajo después de que ha lanzado la bola, incluso si el que presiona al pasador hace su primer contacto con el pasador dentro de la limitación de un solo paso prevista en (a) arriba mencionado. Al abordar un pasador que se encuentra en una posición indefensa (por ejemplo, durante o justo después de lanzar un pase), un jugador defensivo no debe emplear una acción que sea considerada como rudeza innecesaria o mover violentamente al echarlo a tierra y caer arriba de él con todo el peso de su cuerpo o con la mayor parte del peso del defensivo. En cambio, el jugador defensivo debe esforzarse para envolver al pasador con los brazos y evitar tirarlo o azotarlo. **y no aterriza en el pasador con la totalidad o la mayor parte de su peso corporal.**
- (c) Al cubrir la posición del pasador, el Réferi será particularmente atento a faltas en que los defensivos puedan usar el casco o máscara para golpear al pasador, o usan las manos, brazos u otras partes del cuerpo para golpear al pasador con fuerza en la zona de la cabeza o el cuello (ver también las demás reglas de rudeza innecesaria que cubren estos temas). Un jugador defensivo no debe usar su casco contra un pasador que se encuentra en una posición indefensa por ejemplo:
 - (1) Golpear con fuerza a la cabeza del pasador o el área del cuello con el casco o la máscara, incluso si el contacto inicial con el casco del jugador defensivo o la máscara es abajo del cuello del pasador e independientemente de si el jugador defensivo también utiliza sus brazos para tacklear al pasador o abrazarlo (rodearlo) o agarrarse a él; o
 - (2) Baja la cabeza y hacer fuerte contacto con la parte superior (corona) o en la frente de donde se encuentra la "rayita" del casco) contra cualquier parte del cuerpo del pasador. Esta Regla no prohíbe el contacto incidental con la máscara o con cualquier parte del casco en el curso de un tackleo convencional en contra de un pasador.
- (d) Un jugador defensivo tiene prohibido golpear el brazo de un pasador durante un pase o justo después de que ha sido lanzado un pase; Sin embargo, un jugador defensivo puede agarrar, tirar, sujetar o de cualquier forma hacer un contacto normal con el brazo de un pasador para intentar hacerle frente;
- (e) Un defensivo que presiona al pasador tiene prohibido golpear con fuerza en el área o por debajo de la rodilla de un pasador que tiene uno o ambos pies en el suelo, incluso si el contacto inicial es por arriba de la rodilla. No es una falta si el defensivo es bloqueado (o fauleado) en contra del pasador y no tiene ninguna oportunidad de evadirlo;

Notas:

- (1) Un defensivo no puede iniciar un tackleo de rueda o lanzarse y golpeado con fuerza en contra del pasador en el área de la rodilla o por debajo de ella, incluso si él fue contactado por otro jugador.
 - (2) No es una falta si el defensivo engancha, envuelve o agarra al pasador en el área de la rodilla o abajo, en un obvio intento de tacklearlo o derribarlo, **siempre que no haga contacto con fuerza con el casco, el hombro, el pecho o el antebrazo.**
- (f) Un pasador que está parado o se está moviendo hacia atrás después de que el balón ha abandonado su mano se considera que esta obviamente fuera de la jugada y no deberá ser contactado innecesariamente por un oponente de la defensiva hasta que termine el down o hasta que el pasador se convierte en un bloqueador, o hasta que se convierte en un corredor al tomar una posición lateral de un compañero de equipo o recoge un balón suelto, o, en caso de un cambio de posesión durante el down, hasta que el pasador asume una posición claramente defensiva. Sin embargo, en cualquier momento después del cambio de posesión, es un foul si:
- (1) Un oponente con fuerza golpea la cabeza del QB o área del cuello con su casco, o la mascarilla, el antebrazo o el hombro,

(2) Si un oponente baja su cabeza y hace contacto forzoso con la parte superior de su casco (corona o en la frente de donde se encuentra la "rayita" del casco) contra cualquier parte del cuerpo del pasador. Esta disposición no prohíbe el contacto incidental con la máscara o el casco en el curso de un bloqueo convencional.

- g) Cuando el pasador sale fuera de la zona de protección (bolsa) y no continúa moviéndose con el balón (sin intentar avanzar con el balón como un corredor) o tira el pase corriendo, pierde la protección de la Regla de un solo paso mencionada en (a) y la protección contra un golpe bajo, mencionado en el apartado e, pero permanece cubierto por todas las otras protecciones especiales a un pasador que se encuentra en la bolsa, mencionadas en (b, c, d, y f), así como las reglas de rudeza innecesaria que regulan aplicables a todas las posiciones de jugador. Si el pasador deja detrás la línea de scrimmage y se establece claramente en una posición de pase (arma su brazo), inmediatamente todas las protecciones especiales para el pasador se activan.
- (h) El Réferi deberá sonar su silbato declarando la bola muerta tan pronto como el pasador está claramente agarrado (o es detenido su máximo avance) o en control de cualquier tackle detrás de la línea, o la seguridad del pasador está en peligro;
- Nota: Un jugador que inicia el contacto contra un pasador es responsable de evitar un acto ilegal. Esto incluye contacto ilegal que pueda ocurrir durante el proceso de tratar de lanzar la pelota. Una norma de la responsabilidad objetiva se aplica por cualquier contacto en contra de un pasador, con independencia de cualquier acto realizado por el pasador, como agachando la cabeza o acurrucarse su cuerpo en previsión del contacto.

Castigo: Por rudeza al pasador: Pérdida de 15 yardas desde el punto anterior y un primer down automático; descalificación del jugador si el foul es flagrante.

Notas.

(1): En caso de duda sobre una llamada de rudeza o táctica potencialmente peligrosa en contra del QB, el Réferi siempre deberá llamar rudeza al pasador.

(2) Ver Regla 8-6-1-c a la d para faules personales antes de completado el pase o intercepción.

ARTÍCULO.- 10: RUDEZA O ROZANDO AL PATEADOR. Ningún jugador defensivo puede cometer rudeza o rozar (sacar de balance) a un pateador que se encuentra detrás de la línea de scrimmage que comienza su movimiento de pateo a menos que el contacto:

- (a) Sea incidental y se produce después de que el defensivo ha tocado el balón en vuelo;
- (b) Sea causado por un movimiento propio del pateador (hacer teatro);
- (c) Ocurra durante una patada rápida o una patada estilo rugby;
- (d) Ocurra durante o después de una carrera detrás de la línea de scrimmage;
- (e) Se produzca después de que el ejecutor recupera una pelota suelta en el suelo;
- (f) Se produzca porque un defensivo es empujado o bloqueado (causando un cambio de dirección) en el pateador;
- (g) Sea el resultado de una foul de un oponente.

Idea 1: Rudeza al pateador. Es una falta por rudeza al pateador, si un jugador defensivo:

- (a) Contacta con la pierna del pateador mientras su pierna con la que patea está todavía en el aire; o
- (b) Resbala y hace contacto con el pateador cuando ambos pies de pateador están sobre el terreno. No es una foul si el contacto no es grave, o si el golpeado regresa ambos pies al suelo antes del contacto y cae sobre un jugador que está en el suelo.

Nota: En caso de duda, es una foul por rudeza al pateador.

Idea 2: Rozar al pateador. Es una foul por des balancear al pateador, si un jugador defensivo:

- (a) Contacta pie con que patea, incluso si el pateador está en el aire cuando se produce el contacto; o
- (b) Resbala bajo del pateador, y le impide regresar ambos pies en el suelo. Si el pie de pateador cae arriba de cuerpo del defensivo y lo desliza, es una falta.

Castigos:

(1) Por rudeza al pateador: Pérdida de 15 yardas desde el punto anterior (foul Personal) y un primer down automático.

El jugador podrá ser descalificado si la acción es flagrante.

(2) Por des balancear al pateador: Pérdida de cinco yardas desde el punto anterior (no es un foul personal). No hay un primer down automático.

ARTÍCULO.- 11: Rudeza al sostenedor. Es un foul de rudeza al sostenedor si un jugador defensivo entra en contacto con el sostenedor de una patada de lugar, a menos que el contacto:

- (a) Sea incidental y se produce después de que el defensivo ha tocado el balón en vuelo;
- (b) Se deba a un defensivo es bloqueado en contra del sostenedor; o
- (c) El contacto ocurre después de que el sostenedor recupera una pelota que ha tocado suelo.

Castigo: Por rudeza al sostenedor: Pérdida de 15 yardas desde el punto anterior (foul Personal) y un primer down automático. El jugador podrá ser descalificado si el foul es flagrante.

Notas:

(1) Cualquier rudeza innecesaria cometida por jugadores defensivos, rudeza al pateador o al sostenedor. La gravedad del contacto y la posibilidad de lesiones deben ser consideradas.

(2) Cuando dos jugadores defensivos están haciendo un auténtico intento de bloquear una patada de scrimmage (patada, patada de bote o patada de lugar) y uno de ellos corre hacia el pateador o sostenedor después de que el balón ha abandonado el pie del pateador al mismo instante el segundo jugador bloquea la patada, no se aplicará el foul por rudeza al pateador o al sostenedor, a menos que a juicio del Réferi, el jugador que contacto al pateador o al sostenedor fue claramente la causa directa de la patada fue bloqueada.

ARTÍCULO.- 12: GOLPEAR, PATEAR O GOLPEAR CON LA RODILLA AL Oponente. Todos los jugadores tienen prohibido:

- (a) Golpear a un oponente con sus pies;
- (b) Patear o golpear con la rodilla a un adversario; o

(c) Impactar, des balancear, o aporrear la cabeza, el cuello o la cara de un oponente, con la muñeca (s), o los ante brazos(s), codo (s) o mano (s) (cualquier golpe empleado en el Karate).

Excepciones: Contactar a la cabeza, cuello, o la cara de un oponente con la Palma de la mano es permitido si un jugador defensivo (previsto si no se viola la Regla 12-1-5).

(1) **A un jugador defensivo** que está tratando de protegerse de un jugador ofensivo en la línea de scrimmage, siempre que no sea un acto repetido contra el mismo oponente durante un contacto; o

(2) **A cualquier jugador** en un intento personal de recuperar un balón suelto.

Castigo: Para faules en (a) hasta la (c): Pérdida de 15 yardas. Si cualquiera de los faules es juzgado por los Oficiales como flagrante, el infractor puede ser descalificado cuando toda la acción es observada por los Oficiales. Si la faul es por la defensiva, es también un primer down automático.

ARTÍCULO.- 13: GOLPEAR CON EL ANTEBRAZO (S) O CODO (S). Un jugador en un bloqueo no deberá golpear a un oponente por debajo de los hombros con su antebrazo o codo al momento de girar el tronco de su cuerpo en la cintura, o de cualquier otra forma que no sea claramente necesario.

ARTÍCULO.- 14. Torcer, tirar, o girando la máscara. Ningún jugador podrá agarrar y controlar, girar, voltear, empujar, o tirar de la máscara de un adversario en cualquier dirección.

Nota: Si un jugador agarra mascarilla a un oponente, se debe poner en libertad de inmediato. Si él no libera inmediatamente y controla su oponente, es una faul.

Castigo: Para torcer, girar, empujar, tirar, o el control de la máscara: La pérdida de 15 yardas. El jugador puede ser descalificado si la acción es flagrante. Si la falta es por la defensiva, también es un primer down automático.

ARTÍCULO.- 15: TACKLEO LLAMADO DEL CUELLO (HORCE COLLAR TACKLE). Ningún jugador deberá coger, asir o agarrar por dentro del cuello por la parte posterior o lateral de las hombreras o por la parte trasera del jersey, **o agarrar la camiseta en la placa de identificación o por encima** y tirar, jalar al corredor hacia el suelo. Esto no es aplicable a un corredor que se encuentra en la caja de tackles o a un QB que está en su bolsa de protección.

Nota: no es necesario que un jugador que agarra tire del corredor completamente al suelo para que el acto sea ilegal. Si las rodillas se combaten por la acción, esto es un faul, incluso si el corredor no es tirado al suelo por completo.

Castigos: Tackleo del cuello: pérdida de 15 yardas y un primero y diez automático.

ARTÍCULO.- 16: EL USO DE CASCO COMO ARMA. Un jugador no puede usar su casco que ya no es portado por cualquier jugador como un arma para golpear (topetear), o aventárselo a un oponente.

Castigo: Por el uso ilegal del casco como arma: Pérdida de 15 yardas y la descalificación automática. Si la faul es por la defensiva, es también un primero y diez automático.

ARTÍCULO.- 17: BLOQUEO ILEGAL DE CHOP. Vea la Regla 8-4-5.

SECCIÓN 3 CONDUCTA ANTIDEPORATIVA.

ARTÍCULO.- 1: ACTOS PROHIBIDOS. No habrá ninguna conducta antideportiva. Esto se aplica a cualquier acto que es contrario a los principios generalmente entendidos del deportivismo. Estos actos incluyen específicamente, entre otros:

- (a) Lanzar un puñetazo o golpear con el antebrazo, o patear a un oponente, aunque no se haga ningún contacto.
- (b) El empleo del lenguaje abusivo, amenazante o insultante o hacer gestos a los oponentes, compañeros de equipo, Oficiales o representantes de la Liga.
- (c) El empleo de hostigamiento o actos de burla o palabras (insultos) que generan mala voluntad entre los jugadores de ambos equipos.
- (d) Las celebraciones excesivas o prolongadas o demostraciones por un jugador en particular. Los jugadores tienen prohibido de participar en celebraciones o manifestaciones mientras está en el suelo. Una celebración o demostración se considerará excesiva o prolongada si un jugador sigue celebrando o festejando después de una advertencia hecha por un Oficial.
- (e) Dos o más jugadores participando en prolongada, y excesivas celebraciones, premeditadas o de tipo coreográfico o cualquier tipo de festejo o demostración.
- (f) La posesión o el uso de objeto (s) raros o extraños que no sean parte del uniforme durante en el campo o en la línea lateral, o durante el juego,
- (g) Utilizando la pelota o cualquier otro objeto, incluyendo los pilones, postes de gol, o la barra como un apoyo.
- (h) Un contacto innecesario físico con un Oficial del juego.
- (i) El retiro de su casco por un jugador en el terreno de juego o en la zona de anotación durante o en una celebración o una demostración, o durante un enfrentamiento con un oficial o cualquier otro jugador.

Notas:

(1) Bajo ninguna **circunstancia** un Oficial le podrá permitir a un jugador que lo aviente, empuje o lo ofenda, hablarle de forma irrespetuosa, o contactarlo de forma antideportiva. El jugador deberá **ser expulsado del juego, y cualquier acción deberá** reportarse directamente al Comisario.

Castigo: (de la (a) a la (i)) arriba: Pérdida de 15 yardas desde el punto siguiente o cualquier punto que el Réferi lo considere equitativo, tras previa consulta con los demás Oficiales. Si el faul es por la defensiva, es también un primer down automático.

(2) **Dos violaciones en (a) (b) o (c) (arriba), por el mismo jugador** que ocurran antes o durante el juego, **podrán** resultar en descalificación, además del castigo de yardaje. Cualquier violación en el recinto de juego, en el día del juego, incluyendo en juegos de post temporada, puede trascender en un castigo de disciplina impuesto por el Comisionado. Cualquier violación del inciso (h) puede implicar en la descalificación y también incluirá la disciplina rigurosa por el Comisionado. Un Oficial debe ver desde el inicio toda la acción de un jugador para ser descalificado.

(3) Las violaciones del inciso (b). Si cualquiera de los actos señalados en el inciso (b) están comprometidos directamente a un oponente se penalizará. Estos actos incluyen pero no se limitan a: Danzas después de una tackleada; oscilación simulando con bate un home run; La mueca del hombre increíble (Hulk); clavar la bola (azotarla); girar la bola; tirar o empujar la bola; usarla como arma disparando; apuntando con el balón; burlas

verbales; saludo militar; estar de pie sobre un oponente (prolongado y con actitud de provocación); o cualquier tipo de baile o festejo.

(4) Se penalizará violaciones de (c) Si cualquiera de los actos que ocurren en cualquier lugar en el campo. Estos actos incluyen pero no se limitan a: Ruidos con la garganta (flash); saludo de ametralladora; gestos sexualmente sugestivos; giros prolongados; o pisar fuerte (patear, bailar) en una insignia del equipo contrario.

(5) Las violaciones del inciso (d) serán penalizadas si ocurren en cualquier lugar en el campo que no sea en el área de la Banca.

(6) Si cualquier objeto u objetos extraños se consideran que son un peligro por los Oficiales del juego, además de un castigo de yardaje, el jugador será sujeto a la expulsión del juego, a si se haya utilizado o no el objeto.

- (j) De emplear actos o palabras por el equipo defensivo, que están diseñados para desconcertar al equipo ofensivo en o antes del centro. Un Oficial debe sonar su silbato inmediatamente para detener la jugada.
- (k) Escondiendo la pelota debajo del uniforme o el empleo de cualquier artículo o equipo para simular una bola.
- (l) Usar sustitutos que entran, y regresan a los jugadores legalmente, sustitutos que se quedan en la línea lateral, o jugadores que simulan salir para confundir a los opositores. (El jugador que se llama ala escondida). Ver Regla 5-2.
- (m) Jugadores ofensivo alineados o que van en movimiento a menos de cinco yardas de la línea lateral frente a su equipo y jugadores que simulan dejar el campo después de ser sustituidos por un suplente designado en el área de la banca. Sin embargo, un jugador ofensivo le está permitido alinearse a menos de cinco yardas de la línea lateral en el mismo lado de su Banca de su equipo, siempre que no esté frente a la zona de su banca designada.
- (n) Intentar conservar el tiempo dentro del último minuto de cualquier mitad, reiteradamente violando la Regla de sustitución mientras la bola está muerta y en el reloj de juego corriendo. Ver Regla 4-7-2.
- (o) Más de dos sucesivos retraso de juego, sanciónese (después de advertencia) durante el mismo down.
- (p) Saltar o pararse (apoyarse con los pies) en un compañero o rival con el propósito de bloquear o intentar bloquear la patada de un oponente.
- (q) Colocar una mano o manos (apoyarse con las manos) en un compañero o rival para ganar altura adicional para bloquear o intentar bloquear la patada de un oponente.
- (r) Tomarse de un compañero para tomar vuelo (ser intencionalmente aventado con las manos) para bloquear o intentar bloquear la patada de un oponente.
- (s) Correr hacia adelante y saltar en un obvio intento de bloquear un gol de campo o intento de anotación extra y aterrizar encima de los jugadores, a menos que el jugador que salta estaba alineado originalmente dentro de una yarda en la línea de scrimmage cuando la bola fue centrada.
- (t) Tirar a un oponente fuera un montón de jugadores de una manera agresiva o violenta.
- (u) Desviando una bola por un jugador defensivo, saltando para desviar una bola cuando pasa por arriba de la barra transversal del poste de gol de campo. El Réferi puede otorgar los tres puntos por ser esto evidentemente un acto desleal (ver Regla 12-3-3).
- (v) Un pateador o sostenedor que simula ser maltratados o contactado por un jugador defensivo.
- (w) Si un miembro del equipo que realiza una patada es forzado o voluntariamente sale fuera de los límites del campo, y no intenta volver dentro del campo en un lapso razonable de tiempo.
- (x) Intentar llamar a un tiempo fuera en exceso o ilegal para "congelar" a un pateador antes de un intento de gol de campo o un intento de anotación extra cuando:
 - (1). Un equipo ya se le ha cargado un tiempo fuera durante el mismo período de bola muerta; o
 - (2). El equipo A ha agotado sus tres tiempos fuera cargados permitidos en un medio.

Si se intenta llamar a un tiempo fuera en estas situaciones, los Oficiales no lo concederán, la jugada continuará, y se aplicará una castigo por conducta antideportiva después de finalizado el down. También se aplicará un castigo si los Oficiales inadvertidamente conceden un tiempo fuera.

Nota: El Réferi (u otro oficial) notificará al entrenador en jefe:

- (i) Dos tiempos fuera cargados no se permiten del mismo equipo en el mismo periodo de bola muerta, y
- (ii) Cuando se ha agotado sus tres tiempos fuera cargados en un medio.

Castigo: por conducta antideportiva (j) a la (x): Pérdida de 15 yardas aplicados:

(a) Del siguiente punto si la bola está muerta; o

(b) Del punto anterior, si la pelota estaba en juego.

Si la infracción es flagrante, el jugador también es descalificado. Si el foul es cometido por la defensiva, es también un primer down automático.

ARTÍCULO.- 2: FAULES CONSECUTIVOS PARA EVITAR UNA ANOTACIÓN. La defensiva, cuando se encuentra cerca de su línea de gol, no podrá cometer faules sucesivos o repetidos (que se sancionen con media distancia) para evitar que el equipo ofensivo anote.

Castigo: Por faules sucesivos o repetidos evitar una anotación: Si la violación se repite después de una advertencia, la anotación se otorga al equipo ofensivo.

ARTÍCULO.- 3: ACTITUDES OBVIAMENTE DESLEALES. Un jugador o sustituto no interferirá con el juego por cualquier acto cometido que sea obviamente desleal.

Castigo: Por una actitud desleal obvia: El infractor puede ser descalificado. El Réferi, tras consulta previa a sus Oficiales, podrá imponer una sanción de distancia que consideren equitativa e independientemente de cualquier otro castigo especificado en el código. El Réferi puede otorgar una anotación. Ver Regla 15-1-3.

SECCIÓN 4 DESCALIFICACIÓN AUTOMÁTICA.

ARTÍCULO 1. FALTAS MÚLTIPLES. Además de cualquier castigo que se hace referencia en otras partes de las Reglas Oficiales del Juego, un jugador será descalificado automáticamente en caso de que el jugador sea penalizado dos veces en el mismo juego por haber cometido una de las faltas enumeradas a continuación, o una combinación de las faltas enumeradas a continuación:

- (a) Lanzar un puño o un antebrazo, o patear a un oponente, a pesar de que no se tenga contacto.
- (b) El uso abusivo, amenazante o insultante o gestos a los oponentes, compañeros de equipo, Oficiales, o los representantes de la Liga.
- (c) El uso de gestos o burlándose de los actos o palabras que engendran mala voluntad entre los equipos.

El jugador será descalificado automáticamente independientemente de si el castigo es aceptada o rechazada por el oponente.

Las faltas no tienen que ser juzgadas por el Oficial que sean flagrantes para que se produzca la descalificación automática, y cualquier falta que se produce durante el período de calentamiento antes del partido le adicionaran en el juego. Nada en esta sección sustituye a la discreción del Oficial del juego para juzgar una falta para ser flagrante y descalificar al jugador sobre la base de una burla.

SECCIÓN 5: BATEO Y PATEO ILEGAL.

ARTÍCULO.- 1: BATEO ILEGAL. Es un bateo ilegal si:

- (a) Cualquier jugador batea o golpea una bola suelta en el terreno de juego hacia la línea de gol de su oponente; o
- (b) Cualquier jugador batea o golpea una bola suelta (que ha tocado suelo) en cualquier dirección, si se encuentra en cualquier zona de anotación; o
- (c) Un jugador ofensivo batea un pase atrasado en vuelo hacia la línea de gol de su oponente.

Excepción: Un pase adelantado en vuelo puede ser tocado, bateado, o desviado en cualquier dirección por cualquier jugador elegible en cualquier momento.

Nota: Si un pase hacia adelante que es controlado por un jugador antes de completar la cachada se lanza hacia adelante, es un bateo ilegal. Si es cachado por un compañero de equipo o interceptado por un oponente, la bola permanece viva. Si no es cachada, la bola está muerta cuando golpea el suelo.

Castigo: Por bateo ilegal o golpear una bola: Pérdida de 10 yardas.

ARTÍCULO.- 2: PATEO ILEGAL DE UNA BOLA. Ningún jugador podrá deliberadamente patear una bola suelta o la bola en posesión de un jugador.

Castigo: Por patear ilegalmente la pelota: Pérdida de 10 yardas. Si la falta es del Equipo A antes de un cambio de posesión durante un down de scrimmage: Pérdida de down y la pérdida de 10 yardas a excepción de una foul del Equipo A más allá de la línea de scrimmage durante una patada de scrimmage, en cuyo caso no hay pérdida de down.

Notas:

(1) Si una bola suelta accidentalmente es tocada con cualquier parte de la pierna de un jugador (incluyendo la rodilla), no se considera una patada y se tratará como un toque.

(2) Si se rechaza el castigo por un bateo o pateo ilegal, el procedimiento de aplicación es el mismo que cuando la bola ha sido mofada.

Sin embargo, si la Regla (de impulso) envía la pelota detrás de una línea de gol, se aplica lo mencionado en la Regla 3-17.

3) La penalización por los artículos 1 y 3 no excluye un castigo por un acto desleal obvio, cuando una patada deliberada o un bateo ilegal que realmente impide que un oponente recupere la bola. Ver actitudes obvias desleales (ver Regla 12-3-3).

4) La pelota no está muerta **una patada ilegal**, es recuperada **a menos que la aplicación de otra Regla establezca otra cosa.**

REGLA 13. CONDUCTA DE LOS NO-JUGADORES.

SECCIÓN 1 CONDUCTA DEL NO-JUGADOR.

FAULES DE LOS NO-JUGADORES.

ARTÍCULO.- 1 No deberá cometerse conducta antideportiva por un sustituto, couch, asistente, o cualquier otro que no sea jugador (alguien autorizado para permanecer en la banca de un equipo) durante cualquier periodo o tiempo fuera (incluyendo entre medios).

Notas:

(1) "Amplificadores de voz" para couchar desde la línea lateral no están permitidos.

(2) Un jugador se puede comunicar con un couch a condición de que el couch se encuentre en su área prescrita durante los periodos en que la bola esté muerta.

ARTÍCULO.- 2 ATENDER A JUGADORES DENTRO DEL CAMPO SOLO EN LOS TIEMPOS FUERA. Cualquiera o los dos asistentes del equipo y sus auxiliares pueden entrar al campo para asistir a su equipo durante un tiempo fuera otorgado a cualquier equipo. Ningún otro que no sea un jugador puede entrar en el campo sin el permiso del Réferi, a menos que sea un sustituto entrante (ver Regla 5-2-2).

Durante un Tiempo fuera de cualquier equipo, todas las reglas de juego continuar en vigor. Los representantes de cualquiera de los dos equipos se les prohíben entrar al campo, a menos que sean sustitutos entrantes, asistentes o equipo o instructores entrando a proveer el bienestar de un jugador, y cualquier tipo de juego actividades están prohibidas en el terreno de juego. **El entrenador puede entrar en el campo para comprobar el bienestar de un jugador que está lesionado, pero ningún entrenador asistente puede entrar en el campo.**

ARTÍCULO.- 3 CREDENCIALES EN LA BANCA. Con la excepción de jugadores uniformados elegibles para participar en el juego, todas las personas que se encuentren en el área de la banca de un equipo deben portar una credencial visible y claramente marcada como "banca". Para todos los juegos de pretemporada, temporada regular, y post temporada de la NFL, al club de casa se le emitirán un máximo de 27 credenciales y al club visitante se le emitirán un máximo de 25 credenciales para utilizarse en el área de su banca. Tales credenciales deben ser portadas por los couches, jugadores bajo contrato del club pero inelegibles para participar en el partido, y por el personal de apoyo del equipo (entrenadores, doctores, equiperos). En ocasiones, personal con credenciales para servicios de juego (por ejemplo, técnicos de oxígeno, baloneros) y personal autorizado del club no regularmente asignado al área de la banca podrán estar en el área de la banca del equipo por un periodo breve sin las respectivas credenciales de banca. Se prohíbe a los clubes que permitan en sus áreas de banca a cualquier persona que no esté oficialmente afiliado al club o de otra manera sirviendo en una función necesaria en el día del juego.

ARTÍCULO.- 4 ÁREAS RESTRINGIDAS. Todo el personal del equipo deberá observar las restricciones de zona aplicables al área de la banca y al borde que limita el campo de juego. Las únicas personas que se les permite estar dentro de la franja blanca de los seis pies (ver Regla 1-1) mientras la jugada está en progreso son los Oficiales del partido. Por razones que involucren la seguridad de los jugadores participantes cuyas acciones pueden llevarlos fuera del campo, la cobertura del juego sin obstrucción de los Oficiales, y la buena visión de los espectadores al campo, las Reglas de la frontera del campo deben ser observadas por todos los couches y jugadores que se encuentran en el área de la banca. Los violadores estarán sujetos a un castigo por parte de los Oficiales.

ARTÍCULO.- 5 MOVIMIENTO EN LAS LÍNEAS LATERALES. Los couches y cualquier otro personal del equipo que no participe (incluyendo a los jugadores uniformados que no estén en el juego en ese momento) tienen prohibido el moverse lateralmente a lo largo de la zona lateral más allá de los puntos que se encuentran a 18 yardas de la parte media del área del banca (es decir, la línea de la yarda 32 a la izquierda y a la derecha de las áreas de la banca cuando las bancas se colocan en los lados opuestos del campo). El movimiento lateral dentro del área de la banca debe ocurrir detrás de la franja blanca de los seis pies (ver artículo 4 arriba).

Excepción: Cuando la pelota se coloca cerca de una línea de gol, un entrenador puede moverse lateralmente por la lateral fuera de la zona de banquillo a pedir un tiempo fuera del equipo o objetar una decisión adoptada en el campo.

ARTÍCULO.- 6 ÁREAS POR FUERA DE LA BANCA. Los clubes tienen prohibido el permitir entrar en las áreas por fuera de la banca a nivel del campo a cualquier persona que no haya sido acreditada para esos lugares por la oficina de relaciones públicas del equipo de casa para actividades relacionadas con la cobertura de los medios de información, operaciones del estadio, o los espectáculos previos al juego y del medio tiempo. El club de casa es responsable de mantener el nivel de campo libre de personas no autorizadas. No deben permitirse fotógrafos ni cualquier otro personal acreditado para trabajar a nivel de campo en las zonas finales o en cualquier otra parte del campo oficial de juego mientras la jugada está en progreso.

Castigo: Para los actos ilegales bajo los Artículos 1 al 6 mencionados anteriormente: Pérdida de 15 yardas para el equipo al que beneficie la falta. (Conducta antideportiva).

El punto de aplicación es desde:

(a) El punto Subsiguiente si la bola está muerta.

(b) Cualquier punto que el Réferi, después de consultarlo con la planilla, juzga justo, si la bola estuviera en juego.

Por una violación flagrante, el Réferi puede retirar del campo de juego al ofensor u ofensores por el resto del partido.

ARTÍCULO.- 7 ACTITUD CONSIDERADO EVIDENTE ACTITUD ANTIDEPORATIVA. Un no jugador no deberá cometer algún acto que sea evidentemente desleal.

Castigo: Por un acto evidentemente desleal, ver Regla 12-3-3. El Réferi, después de consultar a la planilla, emitirá un fallo que consideren equitativo (ver Regla 15-1-3). (Conducta antideportiva).

Nota: Varias acciones que involucran un acto evidentemente desleal podrán ocurrir durante el juego. En esos casos, los

Oficiales pueden aplicar una penalización de distancia de acuerdo con la Regla 12-3-3, incluso cuando no está involucrada la expulsión del jugador o del sustituto, ver Regla 17-1.

ARTÍCULO.- 8 EL PERSONAL DEL CLUB QUE NO SON JUGADORES. (por ejemplo, personal directivo, coaches, entrenadores, equiperos) tienen prohibido hacer contacto físico innecesario con o dirigirse en un lenguaje abusivo, amenazador, insultante o con gestos a los jugadores contrarios, Oficiales del juego, o representantes de la Liga.

Castigo: Pérdida de 15 yardas. (Conducta antideportiva). El punto de aplicación es desde:

(a) El punto siguiente si la bola está muerta;

(b) El punto anterior si la bola estuviera en el juego; o

(c) El punto que el Réferi, después de consultarlo con su planilla, considere justo. (Acto Evidentemente Desleal.)

Nota: Las violaciones que ocurren antes o durante el juego pueden ameritar la expulsión además de un castigo de yardaje. Cualquier violación en el sitio de juego en el día del juego, incluso después del juego, puede resultar en una medida disciplinaria por parte del Comisionado.

REGLA 14. LA APLICACIÓN DE CASTIGOS.

(Rige todos los casos que no estén previstos específicamente)

SECCIÓN 1 REGLAS GENERALES.

ARTÍCULO.- 1: CASTIGOS DECLINADOS. Los castigos para todos los faules, a menos que en otra parte del libro de Reglas se especifique lo contrario, pueden ser rechazados por el Capitán del equipo ofendido, en cuyo caso se procederá como si ningún faul hubiera sido cometido. El penalización de yardaje por cualquier faul puede ser rechazado, aunque el castigo sea aceptado.

Nota: Si el equipo defensivo comete un faul durante un intento de anotación extra fallado, el equipo ofensivo puede declinar el castigo de distancia s, y el down es repetido desde el punto anterior.

Excepción: Si hay una doble faul, la aplicación del castigo será de conformidad con la Sección 5 que se verá a continuación.

Nota: En todas las situaciones, si un jugador es expulsado o suspendido deberá ser retirado, incluso cuando el faul que dio lugar a la expulsión o suspensión sea declinado, aun si un castigos por cualquier otros faules es elegido (varios faules), o faules por parte de ambos equipos son declinadas (doble faul).

ARTÍCULO.- 2: EL NÚMERO DE DOWN DESPUÉS DE UN CASTIGOS.

Idea 1: Faul del equipo A. Si la bola está por detrás de la línea por ganar después de aplicar un castigo de distancia por un faul de un equipo A que se produce antes o (entre downs), o durante la jugada de scrimmage, el número del siguiente down sigue siendo el mismo, a menos que sea una combinación de castigos que incluya pérdida de down (ver Idea 2).

Idea 2: La Combinación de Castigos. Una combinación de Castigos que incluyen ambos distancia y pérdida de down se aplica en los siguientes faules:

- (a) Un pase adelantado más allá de la línea de scrimmage (8-1-2-castigo. a);
- (b) Un pase adelantado que es intencionalmente lanzado al suelo (8-2-1);
- (c) Una entregar el balón hacia delante más allá de la línea de scrimmage;
- (d) Pateando una bola suelta. Ver Regla 12-4-2-castigo.

Si el castigo de pérdida de down se aplica antes del cuarto down, el número del siguiente down tendrá que ser mayor que el down anterior. Si esto se aplica en cuarto down, el balón será concedido al equipo B; si se trata de una combinación de castigos en cuarto down El castigos de distancia también se aplica.

Idea 3: La línea por ganar y un cambio de posesión. Si un cambio de la posesión de la bola (o varios cambios) es negada al equipo A por la aplicación de un castigos durante una jugada de scrimmage, la línea por ganar para el equipo A sigue siendo la misma.

Idea 4: Bola adelante de la línea para ganar. Si la pelota está más allá de la línea por ganar después de que se aplica un castigo de distancia por un faul del equipo A durante la jugada de scrimmage, es primero y 10 para el equipo A. Es también el primero y 10 después de un faul en bola muerta por el equipo A (Sección 4, artículo 9), al final de una jugada de scrimmage cuando no ha habido un cambio de posesión.

Excepción: Un faul en contra un Oficial, independientemente de cuando se produjo, siempre se tratara como un faul entre downs. Ver 12-3-1-h.

Idea 5: Faul del equipo B. Después de un Castigo por un faul del equipo B antes de (o entre down), o durante la jugada de scrimmage, el siguiente down es un primero y 10 para el equipo A.

Las excepciones son:

- (1) Fuera de lugar.
- (2) Invasión;
- (3) Infracción en la zona Neutral;
- (4) Retraso de juego;
- (5) Sustitución ilegal;
- (6) Tiempo pedido en exceso.
- (7) Rozar al pateador.
- (8) Más de 11 jugadores en el campo al centro.
- (9) Más de 11 jugadores en la formación antes de la centro; y
- (10) Formación ilegal por la defensiva durante una jugada de patada scrimmage.

Para las excepciones mencionadas anteriormente, el número de down y la línea por ganar siguen siendo la misma a menos que un castigo de distancia coloque la bola en o adelante de la línea por ganar, en cuyo caso es un primero y 10 para el equipo A.

Idea 6: Faul después de la cambio de posesión. Si hay un faul, incluyendo un faul en bola muerta, después de un cambio de posesión que ha cambiado durante el down, después de aplicar el castigo de distancia, es un primero y 10 para el equipo que se encontraba en posesión de la bola en el momento que se cometió la falta.

Idea 7: Faul entre downs. Si hay un faul entre downs, el down permanece el mismo, a menos que la aplicación del faul otorgue un primer down.

Idea 8: Doble faul. Si hay un doble faul durante el down, y los faules se anulan, el down es vuelto a jugar, y el número del down es el mismo.

ARTÍCULO.- 3: Elección de los Castigos (faules múltiples). Si hay un faul múltiple (3-14-1-d) durante el down, sólo uno de los castigos puede ser aplicado, después de que el Réferi ha explicado las alternativas al equipo ofendido.

Excepciones:

- (1) Un faul contra un Oficial que no es parte de un faul múltiple, se aplicará en adición a cualquier otro faul.
- (2) Si hay un faul personal que también es en una interferencia de pase de la defensiva, ambos faules podrán ser aplicados.

SECCIÓN 2 APLICACIÓN ESPECIAL EN LOS CASTIGOS.

ARTÍCULO.- 1: CASTIGOS DE MITAD DE DISTANCIA. Si la aplicación de un Castigos pone el balón a más de la mitad de la distancia desde el punto de la aplicación a la línea de gol del equipo ofendido, el Castigos deberá ser de la mitad de la distancia desde el punto de aplicación a la línea de gol. Esta regla general sustituye cualquier otra aplicación específica de distancia de la aplicación de un castigo.

Excepciones:

- (1) Véase la regla 8-2-1 para el punto de aplicación de un castigo cuando se lanza un pase intencionalmente al suelo.
- (2) Ver la regla 12-3-3 para un punto de aplicación de un acto desleal.

ARTÍCULO.- 2: Faules detrás de la línea de gol.

- (a) Cuando el punto de aplicación de un faul por la defensiva se encuentra detrás de la línea de gol del equipo a la ofensiva, el Castigo de distancia se aplica desde la línea de gol. Sin embargo, si el resultado de la jugada es un Touchback, el castigo (s) serán aplicados desde la línea de la yarda 20. **O desde la línea de 25 yardas si el impulso fue el de una patada libre.** Consulte la Sección 4, el artículo 6 de faules durante un pase atrasado o Fomble y la Sección 4, artículo 4 (b), Nota, teniendo en cuenta el caso de la excepción cuando a un jugador su impulso lo lleva a su propia zona final.
- (b) Cuando el punto de la aplicación por un faul por el equipo ofensivo, está dentro de su línea de gol, es una Safety.
- (c) Cuando el punto de la aplicación por un faul por el equipo ofensivo está detrás de la línea de gol de la defensiva, el castigo de distancia se aplica desde la línea de gol.

ARTÍCULO.- 3: FAULES DURANTE UNA ANOTACIÓN. Si un equipo comete un faul de conducta antideportiva, o una conducta antideportiva, durante el down en donde un oponente anota, los castigos se aplicaran en la siguiente patada libre (a menos que la anotación sea como resultado de la aplicación de un castigo). En un intento de anotación extra bueno, cualquier falta del equipo B no da como resultado la repetición del intento o el poder denegar la anotación, debe ser aplicado en el siguiente punto de la patada libre.

Excepción: Si un faul personal, conducta antideportiva, o un inobjetable acto desleal, se produce en un **Touchdown**, gol de campo, el equipo que anota, tiene la opción de iniciar una nueva serie o repetir el down después de la aplicación del castigo desde el punto anterior, y la anotación no cuenta. En un intento de anotación extra exitoso, el equipo que anota tiene la opción de repetir el down tras la aplicación del castigo desde el punto anterior u otro punto del intento.

SECCIÓN 3 EL PUNTO DONDE SE APLICA EL CASTIGO.

ARTÍCULO.- 1: LAS DISPOSICIONES QUE RIGEN. Las disposiciones generales del artículo 14 rigen todos los puntos de aplicación, con excepción de los siguientes puntos específicos designados en las siguientes Reglas.

ARTÍCULO.- 2: FAUL DE UN NO JUGADOR. Las sanciones por faules cometidos por los no jugadores serán aplicadas según lo previsto en la Regla 13.

ARTÍCULO.- 3: LOS PUNTOS DE APLICACIÓN QUE NO RIGEN. Es cuando el punto de aplicación no está regido por una Regla general o específica, que determina el punto del faul.

ARTÍCULO.- 4: PUNTOS DE APLICACIÓN. El punto de donde el Castigo (s) serán aplicados. Hay seis puntos que se utilizan frecuentemente que son:

- (a) El punto anterior: es el punto en donde el balón se colocó en la jugada pasada.
- (b) El Punto del Faul: Es el punto en el que se ha cometido una falta, que por Regla general, es donde se ha cometido el faul.
- (c) El punto de un pase atrasado o Fomble:: El punto en el que un pase atrasado o el balón es Fombleado durante el down que hubo la falta.
- (d) El punto de bola muerta: Es el punto en el que la bola se convirtió en muerta.
- (e) El punto siguiente: Es el punto en donde la bola se va a poner en juego (es decir, el punto de donde la carrera termina o donde se coloca la bola después de una falta, o, si no se ha producido ninguna falta, el punto en el que la bola se convirtió en bola muerta).
- (f) El punto del **cambio de posesión**: Es el punto en donde la bola es **ganada o concedida al oponente**.

ARTÍCULO.- 5: EL PUNTO BÁSICO DE APLICACIÓN. El punto básico es la referencia que se emplea para determinar el punto de aplicación cuan hay un faul, y generalmente se emplea el método 3 y uno, y es aplicable por faules que se cometen durante, (i) Una carrera, que no es seguido por un cambio de posesión, o (ii) Un Fomble o un pase atrasado.

- (a) Para faules cometidos en una jugada que no es seguida de un cambio de posesión, el punto básico de aplicación es el punto donde la bola ha sido declarada bola muerta.
- (b) Para faules cometidos en una jugada que es seguida de un cambio de posesión, el punto básico es el punto donde la posesión es perdida.
- (c) Para faules cometidos en una jugada donde hay un pase atrasado o Fomble el punto básico de aplicación es el punto del pase atrasado o el punto del Fomble.

ARTÍCULO.- 6: MÉTODO DE APLICACIÓN DE TRES Y UNO. Por faules cometidos en el curso de una carrera, o un pase atrasado o un Fomble más allá de la línea de scrimmage o cuando no hay una línea de scrimmage, los castigos se aplica desde el punto básico si:

- (a) El faul a la defensiva se comete adelante del punto básico;
- (b) El faul a la defensiva se comete detrás del punto básico;
- (c) El faul a la ofensiva se comete adelante del punto básico.

Si el faul del equipo ofensivo se comete detrás del punto básico, la aplicación de las sanciones es desde el punto del faul (método Tres y Uno se emplea).

Excepciones: Por faules cometidos por el equipo ofensivo:

- (1) Por faules cometidos por el equipo ofensivo detrás de la línea de scrimmage, con la excepción de faules cometidos en la zona final, se aplican desde el punto anterior. Véase la regla 8-2-1 por puntos de aplicación de un pase intencionalmente lanzado al suelo.
- (2) Si la ofensiva comete un faul en la zona final, que es aceptado, es un Safety.

(3) Si la ofensiva comete un foul más allá de la línea de scrimmage y el punto básico está detrás de la línea de scrimmage, se aplica desde el punto anterior. Si el punto de bola muerta está en la zona final del equipo ofensivo, es un Safety, independientemente del punto donde se produce el foul.

(4) Si la ofensiva comete un foul en la zona final de la defensiva antes de anotar un touchdown, el castigo se aplica de la línea de gol.

Excepción: por faules cometidos por la defensiva:

(1) Si el punto del foul de la defensiva se produce en o más allá de la línea de scrimmage, y el punto básico está por detrás de la línea de scrimmage, el castigo (s) se aplican desde el punto anterior.

SECCIÓN 4 PUNTOS DE APLICACIÓN.

ARTÍCULO.- 1: PARA FAULES ANTES DEL CENTRO O AL MOMENTO DEL CENTRO.

Idea 1: Antes del centro. Un foul que se produce antes del centro se aplica desde el punto siguiente, y el down sigue siendo el mismo, a menos que la falta de cómo resultado un primero y diez.

Idea 2: Al momento del centro. Un foul que se produce en el momento del centro se aplicará desde el punto anterior, y el down se repite, a menos que la falta de cómo resultado un primero y diez.

ARTÍCULO.- 2: UN FAUL COMETIDO DURANTE UNA JUGADA DE CARRERA. Por un foul cometido en una jugada de carrera cuando no hay un cambio de la posesión de la bola, el punto básico es el punto de bola muerta. El método de Tres y Uno se emplea para la aplicación del castigo (véase la sección 3, artículo 6).

Nota: Un foul durante una carrera o un pase adelantado o una patada, que ocurren detrás de la línea de scrimmage, se aplican como un foul durante una jugada pase o durante una patada scrimmage.

ARTÍCULO.- 3: PARA FAULES COMETIDOS DURANTE UNA JUGADA DE CARRERA ANTES DEL CAMBIO DE POSESIÓN.

Cuando los faules ocurren durante una jugada de carrera, y la carrera en donde el foul ocurre es seguido por un cambio de posesión, el punto básico es el punto donde la posesión de la bola fue perdida. . El método de Tres y Uno se emplea (ver Sección 3 artículo 6)

Notas:

(1) Si el foul es por el equipo defensivo, el balón se vuelve al equipo a la ofensiva antes de la ejecución del foul.

(2) Si la falta es del equipo a la ofensiva, la defensiva debe rechazar el castigo, para retener la posesión de la bola. Sin embargo, si el foul es un foul personal o una foul de conducta antideportiva, la defensiva pueden optar por retener la posesión de la bola, y el castigo se ejecutará desde el punto siguiente de bola muerta.

(3) Si hay múltiples faules de la defensiva, el control del cumplimiento de cuál es lo más beneficioso para la ofensiva.

ARTÍCULO.- 4: FAUL COMETIDO DESPUÉS DE LA CAMBIO DE LA POSESIÓN (APLICACIÓN EN LA ZONA FINAL). Si hay un foul de cualquiera de los dos equipos después de un cambio de posesión, y el balón está en la zona final, la aplicación será de la siguiente manera:

(a) Para faules del equipo A:

(1) Si el impulso que envía la bola en contacto fue proporcionado por equipo B, su aplicación es desde la línea de gol. Vea la nota a continuación en el caso de la excepción cuando un jugador su impulso le lleva a la zona final.

(2) Si el impulso que envía la bola en contacto fue proporcionada por un equipo A, el punto de aplicación es la línea de la yarda 20. **O desde la línea de 25 yardas si el impulso fue el de una patada libre.**

(b) Para faules de Equipo B (cuando el equipo A proporciona el impulso):

(1) El equipo B no trata de adelantar el balón, independientemente de si su falta se produce en la zona final o en el terreno de juego, su aplicación es la línea de la yarda 20.

(2) Si el Equipo B intenta avanzar con el balón, y el lugar de su falta está en el campo de juego, la penalización se aplica, ya sea del punto de la falta o en el punto de Touchback (20 o 25), lo que sea menos beneficiosa para el Equipo B.

(3) El equipo B si intenta avanzar el balón, y el punto de su falta es en la zona final, el resultado es un Safety.

Nota: Si el impulso original de un jugador del equipo B lleva la bola a su zona final, cuando el balón es declarado muerto en posesión de su equipo, el balón es considerado como el punto en el que el jugador ha establecido posesión. Ver 11-5-1-Excepción 2.

(c) Por faules de Equipo B (cuando el equipo B da el impulso):

(1) Independientemente de que si la falta es en el terreno de juego o en la zona de anotación, el resultado es un Safety.

Nota: Faules en bola muerta, de los dos equipos se aplica desde el punto siguiente.

ARTÍCULO.- 5: FAULES COMETIDOS DURANTE UNA JUGADA DE PASE. Si hay un foul de cualquiera de los dos equipos desde el momento del centro hasta que un pase adelantado es lanzado desde detrás de la línea de scrimmage, el castigo se aplica desde el punto anterior. La jugada de pase se convierte en una jugada de carrera en el instante que un pase es cachado.

Excepciones:

(1) Pase intencionalmente lanzado al suelo es pérdida de down en el punto de del foul, o la pérdida de down y 10 yardas de castigo desde el punto anterior, lo que sea menos beneficioso para el equipo ofensivo. Si la falta se produce a menos de 10 punto del pase. (Si el pase es lanzado en la zona final, es un Safety).

(2) Interferencia de pase por la defensiva, la falta se aplica en el punto del foul. Si el foul ocurre en la zona final del equipo, la bola se coloca en la yarda uno, o a la mitad de la distancia a la línea de gol desde el punto anterior, el punto que resulte más beneficioso para el equipo ofensivo.

(3) Se trata como un Safety cuando el equipo ofensivo comete un foul detrás de su propia línea de gol.

(4) Si hay un foul personal o una falta de conducta antideportiva por la defensiva antes de la terminación de un pase completo adelantado, lanzado desde detrás de la línea, la falta se aplica del punto anterior o el punto de bola muerta, lo que sea más beneficioso para el equipo ofensivo. Si el equipo pasador es fauleado y posteriormente pierde la posesión de

la bola después de que el pase es completo, el equipo pasador mantiene la posesión de la bola, y la aplicación de la falta es del punto anterior.

(5) Si hay un foul personal o falta de conducta antideportiva del equipo ofensivo antes de una intercepción de un pase legal adelantado lanzado desde detrás de la línea de scrimmage, el punto de aplicación es el punto de bola muerta. Si el equipo que intercepta posteriormente pierde la bola, el castigo se aplica desde el punto de la intercepción, si el equipo que intercepta retiene la posesión de la bola.

Notas:

(1) El castigo de un pase adelantado desde detrás de la línea de scrimmage después de que la bola ha ido más allá de la línea de scrimmage, o por un segundo pase adelantado desde detrás de la línea, se aplica desde el punto anterior, a menos de que el pase sea detrás de la línea de gol, en cuyo caso es un Safety.

(2) En el caso de que un pase adelantado es arrojado desde más allá de la línea de scrimmage, o cuando no hay línea de scrimmage, es un foul durante una jugada de carrera.

ARTÍCULO.- 6: FAULES DURANTE UN PASE ATRASADO O FOMBLE. Si hay un foul durante el pase atrasado o Fomble, el punto básico es el punto del pase atrasado o el punto del Fomble. El método de punto de aplicación Tres y Uno es aplicado (véase la sección 3, artículo 6).

Notas:

(1) Si el equipo B gana la posesión de la bola en su zona final, y el impulso fue dado por el equipo A, si el equipo B Fomblea o lanza un pase atrasado en el zona final y faulea mientras la bola está suelta, el punto del Fomble o pase atrasado se considera que es en la línea de la yarda 20 de B. **O desde la línea de 25 yardas si el impulso fue el de una patada libre.**

(2) Si un jugador del equipo B su impulso original lo lleva a su zona final, donde Fomblea la bola, el punto del Fomble se considera que es el punto en el que el jugador establecido la posesión de la bola. Ver 11-5-1-Exc 2.

(3) Si hay un foul personal o una falta de conducta antideportiva por el equipo ofensivo durante un Fomble o un pase atrasado, que es recuperado por la defensiva, la aplicación es desde el punto de bola muerta. Si el equipo que la recuperar posteriormente pierde la posesión de la bola, el castigo se aplica desde el punto de su recuperación, y retiene la posesión.

ARTÍCULO.- 7: FAUL DURANTE UNA PATADA LIBRE. Si hay un foul durante una patada libre, el punto de aplicación es del punto anterior y la patada libre se realiza nuevamente. Sin embargo, si el equipo pateador comete un foul antes del final de la patada, y el equipo receptor retiene la posesión durante todo el down, tendrá la opción de la aplicación del castigos en el punto anterior y repetir el down o bien agregar el castigo de distancia en el punto de bola muerta.

Excepciones:

(1) Un foul personal (bloqueo) después de una señal de atrapada libre se aplica en el punto de la falta.

(2) Un foul de interferencia en la atrapada libre se aplica desde el punto del foul.

(3) Un foul de interferencia con la oportunidad de hacer la cachada se aplica desde el punto del foul.

(4) Un foul de una señal no válida de atrapada libre se aplica desde el punto de la falta.

(5) Un foul por formar una cuña ilegal, ya sea durante la patada libre o durante el regreso de la patada, se aplica desde el punto de donde se cometió la falta.

(6) Por una patada libre que va fuera del campo (sin ser tocada por el equipo receptor), véase Regla 6-2-3.

(7) Por una patada libre ilegalmente tocada, véase Regla 6-2-4.

(8) Por dobles faules, se aplican según las Reglas acostumbradas.

Nota: Los faules en bola muerta en patadas libres que dan como resultado un Touchback se aplican de la yarda 25.

Una patada libre termina cuando el equipo B establece la posesión de la bola. Faules del equipo A antes de que el equipo B establezca posesión son faules ofensivos. Si el equipo A recupera legalmente una patada libre, y no hay un cambio de posesión. Después de que el equipo B establece posesión, una jugada de carrera comienza, y los faules que se producen a partir de entonces se aplican desde el punto de bola muerta o el punto del foul (aplicar método Tres y Uno).

ARTÍCULO.- 8: FAULES DURANTE UNA PATADA DE SCRIMMAGE. Si hay un foul desde el momento del centro hasta que una patada de despeje termina, la falta se aplica desde el punto anterior. Esto incluye un foul antes de una patada legal, incluyendo desbalancear al pateador o cometerle una rudeza (12-2-10). Si el equipo ofensivo comete un foul en su propia zona final, es un Safety.

Excepciones:

(1) A menos que un intento de gol de campo sea fallado, si es un foul del equipo pateador, el equipo receptor tendrá la opción de tomar el castigo en el punto anterior y repetir el down, o agregar el castigo de distancia desde el punto de bola muerta. En un intento de gol de campo fallado, la única opción para el equipo receptor es el punto anterior y el down deberá repetirse. (Ver Regla 14-2-3 **excepción por un foul de conducta antideportiva o foul personal, después de una anotación y 12-4-2 para una excepción por una patada ilegal de una bola suelta.**)

Notas:

(1) Si el punto de bola muerta en patada da como resultado un Touchback es la yarda 20.

(2) Si hay un foul de un toque ilegal dentro de la línea de la yarda cinco, el equipo receptor también tiene la opción de aceptar un Touchback.

(2) Interferencia en una atrapada libre, interferencia con la oportunidad de hacer una atrapada libre, una señal de atrapada libre no válida, o un foul personal (bloqueo) después de una señal de una atrapada libre se aplican desde el punto del foul.

(3) Si el equipo receptor comete un foul durante una patada que cruza la línea de scrimmage, el castigo para su infracción será aplicado como si hubieran estado en posesión de la bola en el momento en que la falta se ha producido (foul antes de la posesión de la bola), siempre que el equipo receptor no pierda la bola en cualquier momento durante el down. El castigo se aplicará a partir de cualquiera de los siguientes puntos que sean menos beneficiosos para el equipo receptor:

(a) El punto de donde la patada termina.

(b) El punto de la foul.

Notas:

(1) Si el punto menos beneficioso es en la zona final, el punto de aplicación es la yarda 20.

(2) Si el equipo receptor comete un foul durante una patada que cruza la línea de scrimmage, y hay una violación de primer contacto por el equipo pateador, si el equipo receptor tiene la pelota y posteriormente pierde la posesión, la pelota vuelve al equipo receptor, y su castigo se aplica desde el final de la patada, o el punto del foul, lo que sea menos beneficioso para él.

Idea 1: El punto del "primer toque" violación no se utiliza.

Idea 2: Si un castigo distancia por un foul por parte de los receptores es aplicado, la violación del equipo pateador no se tomará en cuenta.

Cuando el equipo B establece posesión de la bola, y una patada scrimmage termina, una carrera jugada comience, y los faules que se producen a partir de ese momento se aplican desde el punto de bola muerta o el punto del foul (método Tres y Uno aplica).

ARTÍCULO.- 9: FAUL EN BOLA MUERTA Y ENTRE DOWN. Un foul en bola muerta es un foul que se produce en la acción continua después que el down termina, o una falta que se produce en cualquier momento después de esto. Los castigos por un foul en bola muerta se aplican desde el punto siguiente y el down cuenta.

Un foul entre Downs es un foul que se produce después de que el down termina y después de cualquier acción resultante del down, pero antes de que se realice el próximo centro o patada libre. El Castigo por un foul entre Downs se aplica desde el punto siguiente, y el down cuenta, pero no puede ser combinado con un foul en bola viva o un foul en bola muerta para crear un múltiple foul o doble falta. Un foul entre down se aplica siempre por separado de cualquier otro foul. Un foul contra un Oficial, independientemente de cuando se produzca, siempre se tratara de un foul entre downs. Ver 12-3-1-h-castigo.

Excepción: Si hay un foul personal, o conducta antideportiva o foul de cazando por cualquiera de los dos equipos tras finalizar el segundo o cuarto período, el castigos de yardaje se aplicara en el inicio de la segunda mitad o del inicio de los Tiempos Extras, a menos que sea parte de un doble foul (véase la sección 5).

Idea 1: Faul en bola muerta del equipo A. Si hay un foul en bola muerta del equipo A después de un down donde el equipo A, obtuvo un primer down, tras la aplicación del castigo será un primero y 10 para el equipo A. Si hay un Faul entre down después de un down en el que un equipo ha realizado un primer down, después de hacer aplicar el castigo entrara primero y 25 para el equipo A.

Idea 2: Faules por parte de ambos equipos. Faules en bola muerta por parte de ambos equipos se compensan en el siguiente punto, y el down cuenta, pero cualquier jugador o jugadores que han sido expulsados deberán ser retirados de acuerdo en lo dispuesto en el Regla 5, Sección 2, artículo 7.

Idea 3: Faules en bola viva y faules en bola muerta. Los Faules en bola viva y los faules en bola muerta se combinan para crear Dobles faules o múltiples Faules, y todas las Reglas acostumbradas se aplican.

Excepciones:

(1) Si hay un foul de 5 yardas frente a un foul de 15 yardas doble foul, en la última jugada de un medio, y el castigo de 15 yardas es un foul personal o conducta antideportiva o foul de cazando en bola muerta por cualquiera de los dos equipos el castigos de yardaje se aplicara en la patada de salida del segundo medio o en la patada al iniciar del tiempo extra. En cualquier caso, no habrá extensión del periodo. Ver Regla 14-5-1-Exc.

(2) Si el equipo que anota comete un foul después de haber anotado, y el foul del oponente es un foul en bola viva, que no sea una foul de conducta antideportiva o rudeza innecesaria, la falta del oponente se ignora, la anotación cuenta, y el foul del equipo a la ofensiva es aplicado en el inicio de la patada libre. Si la foul del oponente es por conducta antideportiva o rudezas innecesaria, la anotación cuenta, y ambos faules serán aplicados en el inicio de la siguiente patada de salida.

Notas:

(1) Cuando un foul ocurre simultáneamente cuando el balón se declara bola muerta, se considera que es en bola muerta.

(2) El siguiente punto por un foul que se produce después de una anotación y antes de que se silbe para iniciar el intento de anotación extra, es en la siguiente patada de salida.

(3) El tiempo que transcurre entre downs, incluye el intervalo durante todos los tiempos (incluidos los intermedios). Ver 3-37-1.

SECCIÓN 5 FAULES POR PARTE DE AMBOS EQUIPOS (DOBLE FAUL)

ARTÍCULO.- 1: DOBLE FAUL SIN CAMBIO DE POSESIÓN. Si hay una doble foul (3-14-1-e) durante un down en el que no hay un cambio de posesión, los castigos son declinados, y se repite el down en el punto anterior. Si se trata de un down de scrimmage, el número del siguiente down y la línea por ganar es el mismo en los que los faules fueron cometidos.

Idea 1. **FAUL DE 5 YARDAS VS, 15 YARDAS.** Si uno o más faules por un equipo incluye un castigo de 15 yardas, y la castigos del foul o faules cometido por el otro equipo es de cinco yardas sin que provoquen un primero y 10 automático, o una pérdida de down, o un castigo de resta de 10 segundos (15 yardas vs. cinco yardas), **o que no es el punto del foul**, el castigo de 15 yardas se aplica en el punto anterior, y el castigos de cinco yardas no se tendrá en cuenta. Cinco vs. 15 la aplicación no puede ser declinada por el equipo que ha cometido el foul menor, con excepción de los descritos en el inciso (1) a continuación. Ver 4-8-2-h y 14-4-9-**Idea 3Excepción 1.** (a) y (b) para faules al finalizar la mitad.

(1) Si uno de los faules es un foul en bola muerta por retraso de juego, por azotar el balón y la falta del oponente es un foul en bola viva, el equipo que cometió la falta en la jugada de retraso de juego, en adición al artículo 1 **arriba** y en la excepción, tendrá la opción de rechazar la falta cometida por su adversario y se aplicara el castigo por retraso de juego desde el punto de bola muerta.

(2) Si los dos faules son faules en bola muerta o son tratados como tales (14-4-9), los castigos se compensan, y el balón se pone en jugo en el punto siguiente.

Nota: La expulsión de uno o más jugadores se aplica, no importando si las faltas sean compensadas.

ARTÍCULO.- 2: DOBLE FAUL CON UN CAMBIO DE POSESIÓN. Si hay una doble foul durante una jugada en la que hay un cambio o cambios de posesión, incluido si uno de los faules es después de la posesión del equipo B durante una jugada de patada de scrimmage, el equipo que gana la última posesión podrá mantener la bola después de aplicación de su castigo, siempre y cuando no cometa la falta antes de ganar la posesión de la bola (se dice en el argot del Football tener las "manos limpias").

Si el equipo ultimo en posesión no tiene sus "manos limpias" cuando se establece posesión, los castigos se declinan, y el down se repite en el punto anterior.

Excepciones:

(1) Si el equipo A faulea durante la patada de salida, patada de despeje, patada de Safety o gol de campo antes del cambio de posesión, el equipo B podrán optar por repetir el down en el punto anterior.

(2) Si un Safety es el resultado de la aplicación de un foul del equipo B, el down se repite en el punto anterior.

(3) Si ambos equipos cometen faules después del último cambio de posesión (Doble foul después del cambio de posesión), los castigos se compensan, y el último equipo en posesión conservará la bola en el punto donde ganó la posesión. Si el punto donde se ganó la posesión es normalmente un Touchback, la pelota se coloca en la línea de 20 yardas, o en la línea de 25 yardas, si el impulso fue de una patada libre. Es normalmente un Safety, y la pelota se coloca en la línea de la yarda 1 (uno). En jugadas de patadas, si las faltas del Equipo A son antes del cambio de posesión, el equipo B tendrán también la opción en (1) vista anterior.

REGLA A 15 OFICIALES. Y LA REPETICIÓN.

SECCIÓN 1 OFICIALES.

ARTÍCULO.- 1 JUEGO DE LOS OFICIALES. El juego deberá ser jugado bajo la supervisión de 7 Oficiales: el Réferi, Umpire, liniero, juez de línea, juez de campo, juez lateral, y juez central. En ausencia de 7 Oficiales, la planilla se adaptará de acuerdo al número de Oficiales disponibles para configurar la planilla.

ARTÍCULO.- 2 JURIDICCIÓN. La responsabilidad de los Oficiales empieza 100 minutos antes de la hora programada para la patada inicial, y termina cuando el Réferi declara el marcador final.

ARTÍCULO.- 3 AUTORIDAD DEL RÉFERI. El Réferi tiene la supervisión general y el control del juego. El Réferi es la autoridad final para la anotación. Si hay un desacuerdo entre los miembros de la planilla en relación con el número de down, o cualquier decisión, o la aplicación, la ejecución o interpretación de una Regla, la decisión del Réferi será final. La decisión del Réferi en todo lo no específicamente colocados bajo la jurisdicción de otros Oficiales de Regla es final.

ARTÍCULO.- 4 RESPONSABILIDADES Y MECANISMOS. Las responsabilidades y el empleo de mecanismos están especificadas en el Manual de Mecanismos que se publica anualmente por la N. F. L.

SECTION 2 EPETICIÓN INSTANTANEA.

La liga empleará el sistema de repetición instantánea para ayuda de los Oficiales, tal como se defina a continuación, esto deberá ser empleado.

ARTÍCULO.- 1. RETO DEL ENTRENADOR. En cada juego, a cada equipo se le permitirá dos desafíos que iniciarán revisiones en la repetición instantánea. El entrenador iniciará un desafío lanzando una señal de alerta sobre el terreno de juego antes del siguiente centro legal o patada. Cada desafío requerirá el uso de un tiempo fuera del equipo. Si se confirma un desafío, se restaurará el tiempo fuera. Un desafío solamente se restaurará si un equipo tiene éxito en sus dos desafíos, en cuyo caso se otorgará una tercera oportunidad de reto, pero un cuarto desafío no se permitirá bajo ninguna circunstancia.

Notas:

(1) Si hay una falta que retrasa la siguiente jugada, el equipo que comete se fault ya no será capaz de desafiar el fallo anterior. Un equipo puede desafiar cualquier jugada revisable (véase el artículo 4 abajo) excepto cuando la decisión adoptada en el campo es una anotación de cualquier equipo, una intercepción, un Fumble o pase hacia atrás que haya recuperado un oponente o que salga fuera del campo a través de la zona final de un oponente o un mof, de una patada de scrimmage recuperada por el equipo que patea. Un equipo también tiene prohibido impugnar cualquier decisión después de la advertencia de los dos minutos de cada mitad, y lo largo de un período de tiempo extra.

(2) Un equipo que ya no tiene tiempos fuera o ha utilizado todos sus desafíos disponibles, no puede intentar iniciar un desafío adicional. Si un equipo inicia un desafío cuando no se le permite hacerlo, se le cargará un tiempo muerto.

Castigo: Por incitar a un reto cuando un equipo ha agotado sus tiempos fuera: La pérdida de 15 yardas.

ARTÍCULO.- 2. SOLICITUD DE REPETICIÓN DEL OFICIAL DE REVISIÓN. Una revisión se iniciará por el Oficial de la repetición dependerá de la ubicación de la cabina, ya sea en la cabina de los entrenadores o la caja de prensa, en cualquiera de las siguientes situaciones:

- (a) Una Anotación para cualquier Equipo;
- (b) Una intercepción;
- (c) Una pérdida de balón o un pase atrasado que es recuperado por un adversario o sale a través de una zona de anotación rival;
- (d) Una patada de scrimmage mofada recuperada por el Equipo pateador;
- (e) Después de la advertencia de los dos minutos de cada mitad; y
- (f) A lo largo de un período de tiempo extra. no hay límite para el número de revisiones que pueden ser iniciadas por el Oficial de la repetición. La repetición oficial de iniciar un examen no estará relacionado con el número de tiempos fuera de ninguno de los equipos que le restan, y ningún tiempo fuera será cobrado por cualquier examen iniciado por el Oficial de la repetición. El Oficial de la repetición debe iniciar un examen antes de que la pelota sea legalmente próxima puesta en juego.

El Oficial de la repetición y los miembros designados del Departamento de Arbitraje de la oficina de la Liga pueden consultar con los Oficiales sobre el terreno para proporcionar información sobre la correcta aplicación de las Reglas del juego, incluyendo una evaluación apropiada de castigo, yardas, adecuado down, y el estado del reloj de juego.

ARTÍCULO.- 3. REVISIÓN DEL REFERI. Todas las revisiones se llevarán a cabo por el Réferi en un monitor sobre el terreno de juego, después de consultar con el Oficial (s) de cobertura, antes de opinar. Durante la revisión, el Réferi consultará con los miembros designados del departamento de Arbitraje de la oficina de la Liga. Una decisión será revertida sólo cuando el Réferi tenga evidencia visual indiscutible a su disposición que garantiza el cambio.

Cada revisión será de un máximo de 60 segundos de duración, cronometradas desde que el Réferi comienza su revisión de la jugada en el monitor sobre el terreno de juego.

Todos los aspectos revisables de la jugada podrán ser examinados y están sujetas a reversión, incluso si no se identifica en el desafío de un entrenador o si la razón no específica para la solicitud de un Oficial Responde para su revisión.

ARTÍCULO.- 4. Las jugadas NO revisables. Las siguientes situaciones de juego **NO** pueden ser revisadas:

- (a) Finales, con excepción del artículo 5 (g) abajo.
- (b) El punto de la bola y/o el corredor:
 - (1) Corredor hace down por contacto de un defensivo o va fuera de límites del campo (que no incluyen balones sueltos o la línea por ganar).
 - (2) La posición de la bola no relacionadas con un primer down o con la línea de gol.
 - (3) Si se detiene el máximo avance de un corredor antes de que salió fuera de límites o se pierde la posesión del balón.
 - (4) Si un corredor se entregó.

(c) Otros:

- (1) Gol de campo o intentos de anotación extra que cruzan por encima de cualquiera de los dos postes en posición vertical sin tocar nada.
- (2) Silbatazo erróneo.
- (3) El punto donde una bola en el aire cruzó la línea lateral.
- (4) Si un jugador es bloqueado en contra de una bola suelta.
- (5) Avance por un jugador después de una señal de atrapada libre, válida o inválido.
- (6) Si un jugador ha creado el impulso que le dio a la bola que la puso en una zona de anotación.

ARTÍCULO 5. Las jugadas revisables. El Sistema de Revisión cubrirá las situaciones de juego siguientes: (a) Jugadas que implican la posesión.

- (b) Jugadas que implican la participación de cualquiera de tocar la pelota o el suelo.
- (c) Jugadas se rige por la línea de gol.
- (d) Jugadas se rige por las líneas de límite del campo.
- (e) Jugadas rige por la línea de golpeo.
- (f) Jugadas que se rigen por la línea por ganar.
- (g) Número de jugadores en el campo al centro, incluso cuando un foul no se llama.

(h) La administración del juego:

- (1) La aplicación de Castigos.
- (2) Down adecuado.
- (3) Punto de un foul.
- (4) Estado del reloj de juego.

En situaciones en las que el tiempo se considera que ha expirado durante o después de la última jugada de la primera o la segunda mitad, o de un período de tiempo extra en la pretemporada o temporada regular, o de un periodo extra en la postemporada, se define un error den el reloj de juego es definido cuando ha ocurrido sólo cuando la evidencia visual demuestra que más de un segundo se debe poner en el reloj.

En la primera mitad, el tiempo será restaurado sólo si la jugada siguiente será un centro de la línea de golpeo. En la segunda mitad, el tiempo será restaurado sólo si se trata de un juego de una sola anotación (ocho puntos o menos), y el jugada siguiente será un centro de la línea de golpeo por el equipo que está detrás en el marcador, o por cualquier equipo si el marcador va empatado. Una corrección de un error de sincronización del tiempo en un tiempo fuera de un equipo puede ser hecho solamente si hay evidencia visual de la señal de un Oficial.

Si una decisión adoptada en el ámbito de una bola muerta (down por contacto, fuera de límites, o pase incompleto hacia adelante) se cambia, la pelota pertenece al jugador que la recupera en el punto de la recuperación, y cualquier avance se anula. La recuperación debe ocurrir en la acción continua después de la pérdida de la posesión. Si el balón sale fuera de los límites en una zona final, el resultado de la jugada será ya sea un touchback o un safety. Si el Réferi no tiene evidencia visual clara y obvia de qué jugador recuperó el balón suelto, o si el balón salió fuera de límites, el fallo sobre el terreno se mantendrá. Estas situaciones de juego revisables se explican con más detalle en el libro de casos de repetición instantánea.

REGLA 16. PROCEDIMIENTOS DE MUERTE SÚBITA.

SECCIÓN 1 PROCEDIMIENTOS DE MUERTE SÚBITA.

PROCEDIMIENTOS DE MUERTE SÚBITA.

ARTÍCULO.- 1. MARCADOR ESTÁ EMPATADO. Si el marcador está empatado al finalizar el tiempo regular de todos los juegos de pretemporada, temporada regular y juegos de postemporada de la NFL, un sistema modificado de muerte súbita entrará en efecto, en virtud de lo siguiente.

ARTÍCULO.- 2 AL FINAL DEL JUEGO REGULAR. Al finalizar el tiempo regular de un juego, el Réferi llamará para el volado en el centro del campo, de acuerdo a las Reglas aplicadas para el volado del inicio del juego (ver Regla 4-2-2). El capitán del equipo visitante tiene nuevamente la primera opción para pedir.

ARTÍCULO.- 3.- PERIODO EXTRA. Después de un intermedio de no más de tres minutos al final del juego regular, comenzará el periodo extra.

- (a) Ambos equipos deben tener la oportunidad de poseer el balón una vez durante el período extra, a menos que el equipo que recibe la patada inicial de apertura anota un touchdown en su posesión inicial, en cuyo caso es el ganador, o si el equipo pateador que inicia el período extra logra un Safety en la posesión inicial del equipo receptor, en cuyo caso el equipo que pateo es el ganador. Si un Touchdown es anotado, el juego se termina, y el intento de anotación extra no se intenta.
- b) Si el equipo que posee el balón primero no consiguió en su posesión inicial una anotación, y si el equipo que tiene la siguiente posesión anota de cualquier forma será el ganador.
- (c) Si el equipo que posee la primera posesión anota un gol de campo en su posesión inicial, el otro equipo (el segundo equipo) tendrá la oportunidad de poseer el balón.
 - (1) Si el segundo equipo anota un touchdown de 6 puntos en su posesión, es el ganador.
 - (2) Si el segundo equipo anota un gol de campo en su posesión, el próximo equipo en anotar por cualquier método será el ganador.

Notas:

- (1) Si el segundo equipo pierde la posesión por una intercepción o balón suelto, se jugará el down hasta que concluya la jugada, pero si la posesión del segundo equipo legalmente ha finalizado con la recuperación de balón suelto o intercepción, cualquier acción posterior no afectará el resultado de la jugada. (Si el cambio de posesión se produce en la zona de anotación del equipo de la segunda posesión, la puntuación cuenta.)
 - (2) Faltas por uno o ambos equipos tras el cambio de posesión, o una posterior pérdida de la posesión de la bola por el equipo que interceptó el pase o recuperar el balón, no podrán cambiar el resultado de la jugada. El equipo que recibió la patada de apertura es el ganador, ya que el segundo equipo tuvo la posesión del balón y no pudo anotar.
 - (3) En este tipo de situaciones, si el jugador que intercepta el pase o recupera el balón suelto va a la tierra (hace down) y no hace ningún esfuerzo para avanzar, el Oficial que cubre la jugada sonará su silbato para terminar el juego.
 - (4) Si el segundo equipo pierde la posesión de la bola por una intercepción o balón suelto, pero el primer equipo cometió una falta antes del cambio de posesión, la segunda posesión del equipo no ha terminado legalmente, y no puede terminar el juego al final del down. Sin embargo, en determinadas situaciones, el segundo equipo no puede rechazar el castigo y aceptar el resultado de la jugada, no importando si salga o no beneficiado, porque crearía una segunda posesión para sí mismo. Deberá aceptar el cumplimiento del castigo, que extenderá su posición inicial.
 - (5) La situación en (4) también puede afectar al equipo que recibe la patada inicial de apertura durante su primera posesión. Si hay un foul por el segundo equipo seguido por un doble cambio de posesión y el primer equipo declina el castigo y acepta el resultado de la jugada, el segundo equipo ha tenido su posesión requerida, y el primer equipo tiene de nuevo la posesión del balón por segunda vez y necesitara sólo un gol de campo para ganar. Sin embargo, si acepta el castigo, extenderá su posición inicial.
- (d) Un jugador está en posesión de la bola cuando la tiene en control y posición dentro del campo (ver Regla 3-2-7). La defensiva gana la posesión de la bola cuando la cacha, intercepta o recupera un balón suelto.
 - (e) La oportunidad de poseer se aplica sólo durante las jugadas de patadas. Un kickoff es la oportunidad de poseer la bola para el equipo receptor. Si el equipo pateador legalmente recupera el balón, el equipo receptor se considera que han tenido su oportunidad (y la perdió). Un intento de patada o gol de campo que cruza la línea de scrimmage y es mofada por el equipo receptor se considera una oportunidad de poseer la bola para el equipo receptor. Las reglas normales de contacto por el equipo que pateo aplican.
 - (f) Todas las opiniones de repetición de la jugada se iniciará por pedido de los Oficiales. No se permitirá los desafíos de los Couches.

ARTÍCULO.- 4 TIEMPO EXTRA EN PRE-TEMPORADA Y TEMPORADA REGULAR. Lo siguiente aplicara a los juegos de tiempo extra en la pretemporada y la temporada regular.

- (a) Habrá un período con un máximo de 15 minutos, incluso si el segundo equipo no ha tenido la oportunidad de poseer el balón o si no ha terminado su posesión inicial. Si el marcador está empatado al final del período, el juego dará lugar a un empate.
- (b) Cada equipo tendrá derecho a dos tiempos fuera, y si hay un tiempo fuera de exceso, se aplicarán las normas habituales (4-5). Se aplicarán las disposiciones generales para el cuarto periodo de un juego, incluyendo el tiempo, se aplicará.

ARTÍCULO.- 5 TIEMPO EXTRA EN POST-TEMPORADA. Los siguientes incisos se aplicarán a los juegos de tiempo extra en la postemporada.

- (a) Si el marcador está empatado al final del primer período de prórroga de 15 minutos, o si no ha terminado la posesión inicial del segundo equipo, se comenzará otro período de 15 minutos de prórroga, y el juego continuará, independientemente de cuántos períodos de 15 minutos sean necesarios.

- (b) Entre cada período de prórroga, habrá un intervalo de dos minutos, pero no habrá ningún intermedio de descanso después del segundo período. Al comienzo del tercer período de prórroga, el capitán que perdió el volado antes del primer período de prórroga tendrá la primera opción de los dos privilegios en la Regla 4-2-2 amenos que el equipo que ganó el sorteo lo difiera.
- (c) Al final del primer y tercer períodos extras, etc., los equipos deben cambiar de lado de conformidad con la Regla 4-2-3.
- (d) Cada equipo tiene derecho a tres tiempos fuera durante el medio. Si hay un tiempo fuera en exceso, aplicarán las Reglas habituales (4-5).
- (e) Al final de un segundo período de prórroga, se aplicarán las Reglas de tiempo como al final de la primera mitad. Al final del cuarto período de prórroga, las reglas de tiempo se aplicará como al final del cuarto periodo.
- (f) En el final de un cuarto período de Tiempos extra, habrá otro volado de conformidad con la Sección 1, artículo 2, y el juego continuará hasta que un ganador sea declarado.

ARTÍCULO.- 6 JUGADOR EXPULSADO. Jugador (s) descalificado no deberá volver a entrar durante cualquier período adicional o períodos en la pretemporada, temporada regular y postemporada.

ARTÍCULO.- 7 REGLAS GENERALES Y ESPECIFICAS. Excepto como se indica arriba, todas las otras reglas generales y específicas se aplicarán durante cualquier período extra o períodos en la pretemporada, temporada regular y postemporada.

REGLA 17. EMERGENCIAS, ACTOS DESLEALES.

SECCIÓN 1 EMERGENCIAS.

ARTÍCULO.- 1 UN NO JUGADOR EN EL TERRENO DE JUEGO. Si cualquier no jugador, incluyendo fotógrafos, reporteros, empleados, policías o espectadores entran al campo de juego o zonas finales, y al juicio del oficial dicha persona o personas interfieren con la jugada, el Réferi, después de consultar con su planilla (ver Reglas 13-1-7 y 15-1-3), deberá aplicar cualquier penalización o anotación conforme lo amerite la interferencia.

ARTÍCULO.- 2 CONTROL DEL JUEGO. Si los espectadores entran al campo y/o interfieren con el progreso del juego de manera tal que en la opinión del Réferi el juego no puede continuar, él deberá declarar un tiempo fuera. En tal caso él registrará el número del down, distancia por ganar, y posición de bola en el campo. Él deberá también asegurarse con el juez de línea del tiempo restante de juego y lo registrará. El Réferi deberá entonces ordenar al equipo de casa a través de su administración que despejen el campo, y cuando se encuentre despejado y se restablezca el orden y la seguridad de los espectadores, jugadores y Oficiales se encuentre asegurada a satisfacción del Réferi, el juego debe continuar aun cuando sea necesario utilizar las luces.

ARTÍCULO.- 3 SI EL JUEGO. Si el partido debe ser suspendido debido a una ley estatal o municipal, o por la oscuridad si no hay luces disponibles, un reporte inmediato debe ser emitido al Comisionado por el equipo de casa, el club visitante y los Oficiales. A la recepción de todos los reportes el Comisionado deberá tomar una decisión que será definitiva.

ARTÍCULO.- 4 SITUACIONES DE EMERGENCIA. La NFL afirma su posición que en la mayoría de las circunstancias todos los juegos de temporada regular y post temporada deben jugarse hasta su conclusión. Si, en la opinión de las autoridades apropiadas de la Liga, es imposible comenzar o continuar con un juego debido a una emergencia, o si un partido es considerado inminentemente amenazado por dicha emergencia (por ejemplo, clima severamente inclemente, relámpagos, inundaciones, falla en la energía eléctrica), los siguientes procedimientos (ver Artículos 5 a la 11) servirán como guía para el comisionado y/o su representante debidamente designado. El Comisionado tiene la autoridad para revisar las circunstancias de cada emergencia y para ajustar los siguientes procedimientos de la manera que juzgue apropiada. Si, en la opinión del Comisionado, es razonable concluir que la reanudación de un juego interrumpido no cambiaría su resultado final o afectaría adversamente cualquier otro asunto competitivo inter-equipo, él tiene la autoridad para poner fin al partido.

ARTÍCULO.- 5 AUTORIDAD DE LA LIGA. Los empleados de la Liga con la autoridad de definir las emergencias bajo estos procedimientos son: el Comisionado, sus representantes designados de la oficina de la Liga, y el Réferi de juego. En aquellos caso donde el Comisionado o su representante designado no se encuentren en el juego, el Réferi tendrá la única autoridad; provisto, sin embargo, que si el Réferi retarda el inicio de o interrumpe un juego por un periodo significativo de tiempo debido a una emergencia, él debe hacer todos los intentos posibles por contactar al Comisionado o al representante designado del Comisionado para consultarlo. En todos los casos de un retraso significativo, las autoridades de la Liga consultarán con la dirección de los clubes que participan e intentarán obtener información apropiada de las fuentes externas, si aplica (por ejemplo, agencia del pronóstico del tiempo, policía).

ARTÍCULO.- 6 INICIO POSTERIOR. Si, debido a una emergencia, un juego de temporada regular o de post temporada no se inicia en su horario programado y no puede jugarse a cualquier hora más tarde el mismo día, el juego sin embargo deberá jugarse en una fecha subsiguiente a ser determinada por el Comisionado.

ARTÍCULO.- 7 FECHA POSTERIOR. Si se considera que existe una amenaza de emergencia que puede ocurrir durante el transcurso de un juego (por ejemplo, la entrada de una tormenta), la hora del inicio de ese juego no se moverá a un horario más temprano a menos que exista el tiempo suficiente para hacer un cambio ordenado.

ARTÍCULO.- 8 JUEGO INTERRUMPIDO. Si, bajo circunstancias de emergencia, un juego interrumpido de temporada regular o post temporada no puede completarse en el mismo día, dicho juego será reprogramado por el Comisionado y reanudado en ese punto.

ARTÍCULO.- 9 FECHAS, CIUDADES ALTERNAS. En circunstancias bajo estos procedimientos de emergencia que requieran al Comisionado reprogramar un juego de temporada regular, él agotará todos los esfuerzos para reprogramar el juego a no más de dos días posteriores a su fecha originalmente pactada, y él intentará programar el juego en su sitio original. Si es imposible hacerlo así, él lo reprogramará en el estadio disponible más cercano. Si es imposible reprogramar el juego dentro de los dos días posteriores a su fecha original, el Comisionado intentará reprogramarlo en el martes de la siguiente semana del calendario en que los dos clubes involucrados enfrenten a otros clubes (o el uno al otro). Además, el Comisionado tendrá presente el potencial de inequidad competitiva si uno o los dos clubes involucrados han sido ya proyectados para un próximo juego después del martes de esa semana (por ejemplo, juego de día de Acción de gracias).

ARTÍCULO.- 10 INTERRUPCIÓN EN POSTEMPORADA. Si una emergencia interrumpe un juego de post temporada y dicho juego no puede reanudarse en la misma fecha; el Comisionado agotará todos los esfuerzos para completarlo lo más pronto posible. Si es imposible programar el juego en el mismo sitio, él seleccionará un sitio alterno apropiado. El terminará un partido antes de ser completado sólo si en su juicio la continuación del juego no alteraría normalmente el resultado final esperado.

ARTÍCULO.- 11 POST-TEMPORADA INTERRUPCIÓN. En todos los casos donde un juego se reanude después de una interrupción, ya sea en la misma fecha o en una fecha posterior, la reanudación se efectuará en el mismo punto en el que el juego se interrumpió. En el momento de la interrupción, el Réferi solicitará un tiempo fuera y tomará registro de lo siguiente: el equipo que tiene posesión de la bola, la dirección a la que su ofensiva se dirigía, la posición de la bola en el campo, down, distancia, periodo, tiempo restante en el periodo, y cualquier otra información pertinente requerida para un reinicio justo y eficaz del juego.

SECCIÓN 2 ACTOS DESLEALES (NO COMUNES) EXTRAORDINARIOS.

ARTÍCULO.- 1 AUTORIDAD DEL COMISIONADO. El Comisionado tiene la total autoridad para investigar y tomar las medidas disciplinarias y/o correctivas apropiadas si cualquier acción del club, interferencia de un no participante, o

catástrofe ocurre en un juego de la NFL que él juzgue ya sea desleal o fuera de las tácticas aceptadas que se involucran en el fútbol profesional y que tal acción tenga un efecto significativo en el resultado del juego.

ARTÍCULO.- 2 NO HAY PROTESTA DE LOS CLUBS. La autoridad y las medidas proporcionadas para toda esta Sección 2 no constituyen una maquinaria de protesta a ser utilizada por los clubes de la NFL en el caso de que surja una disputa sobre el resultado de un partido. La investigación que se indica en esta Sección 2 será conducida exclusivamente por iniciativa del Comisionado para revisar un acto u acontecimiento que él juzgue extraordinario o desleal y que el resultado del juego en cuestión sería in equitativo para uno de los equipos participantes. El Comisionado no aplicará su autoridad en los casos de quejas por clubes que involucran errores de apreciación o errores rutinarios de omisión por parte de los Oficiales de juego. Los juegos que involucren tales quejas permanecerán tal como finalizaron.

ARTÍCULO.- 3 CASTIGOS POR ACTOS ANTIDEPORATIVOS. Los poderes del Comisionado bajo esta Sección 2 incluyen la imposición de multas y retiro de selecciones colegiales, suspensión de personas involucradas en los actos desleales, y, si es apropiado, la reversión del resultado de un juego o la reprogramación de un juego, ya sea desde el principio o desde el punto en que el acto extraordinario ocurrió. En caso de reprogramar un juego, el Comisionado se guiará por los procedimientos especificados en la Regla 17-1-5-11 anteriormente visto. En todos los casos, el Comisionado conducirá una investigación completa, incluyendo la oportunidad para oír versiones, el uso del vídeo de juego, y cualquier otro procedimiento que se juzgue apropiado.

REGLA 18. GUÍAS PARA LOS CAPITANES.

SECCIÓN 1 GUÍA PARA LOS CAPITANES.

ARTÍCULO.- 1 NÚMERO DE CAPITANES. Una hora treinta minutos antes de la patada inicial: Los Couches respectivos designarán al capitán (es) con un máximo de seis por equipo.

ARTÍCULO.- 2 OPCIÓN EN EL VOLADO.

(a) Hasta seis capitanes por equipo pueden participar en la ceremonia del volado (activos, inactivos, u honorarios); Sólo un capitán del equipo visitante (o capitán designado por el Réferi si no hay equipo de casa) puede declarar la opción del volado.

(b) El equipo que gana el volado podrá entonces tener a un sólo capitán para declarar su opción.

(c) El equipo que perdió el volado podrá entonces tener a un sólo capitán para declarar su opción.

ARTÍCULO.- 3 ESCOJER LA OPCIÓN EN LOS CASTIGOS. Sólo a un capitán se le permite indicar la elección de su equipo con respecto al castigo.

ARTÍCULO.- 4 CAMBIO DE CAPITANES.

(a) El couch tiene la prerrogativa de informar al Réferi cuando él desea hacer un cambio en los capitanes del equipo; o

(b) Un capitán que está saliendo puede informar al Réferi cuál jugador actuará como capitán en su lugar cuando él es sustituido;

(c) Cuando un capitán deja el juego, el sustituto entrante tiene permitido informar al Réferi cuál jugador ha designado el couch respectivo como capitán.

Nota: Un capitán en el campo no tiene la autoridad para pedir un cambio de capitán del equipo mientras ese capitán permanece en el campo.

Prohibida su reproducción, y su venta.

Responsable de la traducción: Francisco J. Reyes R.

Daniel Reyes López.

Para uso solamente en computadora.

No es comerciable.

Esto es solo un material didáctico con el objetivo de entender las Reglas que se aplican en un juego de la N. F. L.

Fin

Julio del 2016.